ПАЖУҲИШГОҲИ РУШДИ МАОРИФ БА НОМИ АБДУРАҲМОНИ ҶОМИИ АКАДЕМИЯИ ТАҲСИЛОТИ ТОҶИКИСТОН

УДК: 370+37.01
ББК 74.200
Б - 69

Ба ҳуқуқи дастнавис

БОБОКАЛОНОВ СУҲРОБ НОЗИМОВИЧ

АСОСҲОИ ПЕДАГОГИИ ТАЪСИРИ БОЗИҲОИ КОМПЮТЕРИИ ХУСУСИЯТИ АГРЕССИВИДОШТА БА РАФТОРИ ДОНИШҶӮЁНИ МУАССИСАҲОИ ТАҲСИЛОТИ МИЁНАИ КАСБӢ

(ҳимояи такрорӣ)

АВТОРЕФЕРАТИ

диссертатсия барои дарёфти дараҷаи илмии номзади илмҳои педагогӣ аз рӯйи ихтисоси 13.00.01 – Педагогикаи умумӣ, таърихи педагогика ва таҳсилот (илмҳои педагогӣ)

ХУҶАНД – 2024

Диссертатсия дар шуъбаи таҳсилоти ибтидоӣ ва миёнаи касбии Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи Абдураҳмони Ҷомии Академияи таҳсилоти Тоҷикистон иҷро шудааст.

Роҳбари илмӣ: **Маҳкамов Дастам -** номзади илмҳои педагогӣ, мудири шуъбаи таҳсилоти ибтидоӣ ва миёнаи касбии Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ

Муқарризони расмӣ: **Шаропов Шавкат Аҳмадович** - доктори илмҳои педагогӣ, профессори кафедраи педагогикаи иҷтимоӣ ва касбии МДТ «Донишгоҳи давлатии Хуҷанд ба номи академик Бобоҷон Ғафуров».

Рафиев Сафархон Аюбович – номзади илмҳои педагогӣ, и.в. дотсент, муовини ректор оид ба илм ва инноватсияи МДТ-и «Донишгоҳи давлатии Кӯлоб ба номи Абуабдуллоҳи Рудакӣ».

Муассисаи пешбар **МДТ "Донишгоҳи давлатии омӯзгории Тоҷикистон ба номи Садриддин Айнӣ"**

Ҳимояи такрории диссертатсия санаи 12-уми октябри соли 2024, соати 9:00 дар ҷаласаи Шурои диссертатсионии 6D.КАО-026 дар бинои асосии Муассисаи давлатии таълимии "Донишгоҳи давлатии Хуҷанд ба номи академик Б. Ғафуров" (Ҷумҳурии Тоҷикистон, 735700 ш. Хуҷанд, кӯчаи. Мавлонбеков, 1) баргузор мегардад.

Бо диссертатсия ва автореферати он дар Китобхонаи илмии Муассисаи давлатии таълимии "Донишгоҳи давлатии Хуҷанд ба номи академик Б. Ғафуров" ва вебсайти www.hgu.tj шинос шудан мумкин аст.

Автореферат __ _____ соли 2024 фиристода шудааст.

Котиби илмии
Шурои диссертатсионӣ,
д.и.ф., дотсент **Ҳамробоев Н.А.**

МУҚАДДИМА

Мубрамии мавзуи таҳқиқот. Дар шароити тағйирёбандаи иҷтимоӣ -иқтисодии муосир барои тамоми инсоният пайдо намудани роҳ ва расонидани ёрӣ ба насли наврас, ки мубталои бозиҳои компютерии хусусияти зӯроваридошта гардидааанд, яке аз вазифаҳои аввалиндараҷа ба шумор меравад.

Мубрамии мавзуи таҳқиқоти диссертатсионӣ дар он аст, ки агар соли 2009 даромади умумии ИМА аз фурӯши бозиҳои навори видеоӣ 20 млрд долларро ташкил карда бошад, даромади умумӣ аз савдои ҷаҳонӣ бештар аз 110 млрд долларро ташкил кардааст, ки даромад аз бозиҳои видеоӣ аз даромади умумии Голливуд ду баробар зиёд аст. Ба бозиҳои компютерӣ кӯдакону наврасон машғул шуда, на танҳо зери таъсири он мемонанд, балки бисёр амалҳои зараровараӣ ва номатлуброёд мегиранд.

Мубрамияти мавзуи таҳқиқотӣ боз дар он зоҳир мегардад, ки ҳарчанд тамошои бозиҳои компютерӣ, лаҳзаҳои видеоӣ, ки мазмуни тахайюлӣ ё агрессивӣ доранд, омили асосӣ ба шумор нарафта бошад, рафтори агрессивиро дар ҷамъият тавлид менамояд.

Аҳаммияти таҳқиқоти мо дар он ифода меёбад, ки мушоҳидаи муҳити наврасон ва ҷавонон тасдиқ менамояд, ки сол то сол теъдоди ҷавонони 18 - солаи зоҳиркунандаи омилҳои агрессиявӣ афзоиш ёфта истодааст, ки сабаби асосии он ба тамошои чунин намоишҳо дилбохтагӣ пайдо намудани ҷавонон мебошад.

Бозиҳои компютерӣ, ҳамчун зуҳуроти иҷтимоӣ, дар қатори дигар воситаҳои аудиёӣ ва фазоии ҷаҳони муосир, ҳарчи бештар дар инкишофи технологияи иттилоотӣ таъсир расонида, ба ҳаёти насли наврас ворид мегардад.

Маҳсулоти саноати бозиҳои компютерӣ бештар категорияи гуногуни синнусолии одамонро фаро мегирад, ки ба он аз кӯдакон то калонсолон дохил мешаванд. Ҳушёрии сиёсӣ ва маърифати баланди шаҳрвандӣ зарур аст, ки пеши роҳи ин омили зараровар ва номатлуб гирифта шавад. Зеро он метавонад маънавиёт, психика, рафтор ва муносибати насли ҷавонро вайрон гардонида, дар ниҳоди насли наврас тухми бадбинӣ, зӯроварӣ ва миллатчигиро ҷой намояд.

Тамошои филмҳои телевизионӣ ва дар бозорҳои байналхалқӣ мавҷуд будани рақобати сахти технологӣ ва сершумории бозиҳои компютерии мазмуни агрессивидошта ташвиши аҳли ҷомеа ва волидонро ба вучуд овардааст. Бо афзоиши таъсири технологияи компютерӣ торафт рафтори наврасон хусусияти агрессивиро дар худ мегирад, муносибат бо онҳо мушкилӣ эҷод мекунад.

Бозиҳои компютерии хусусияти зӯроваридошта ба рафтору кирдор, ахлоқ ва муносибати ҷавонон таъсир расонида, онҳоро аз инсони муътадил ба қотил ва ҷиноятқор табдил медиҳад. Мубрамияти технологияи компютериро дар тамоми соҳаи ҳаёти инсонӣ дарк намуда, баъзе тарафдорони бозиҳои компютерӣ ва сайтҳои интернетӣ тасдиқ менамоянд, ки ин агентҳо метавонанд, агрессияро дар одамони сустирода ба вучуд оранд, аммо иқтидоре надоранд, ки инсони муқаррариро ба қотил табдил диҳанд.

Масалан, дар аннотатсия ба бозии «Зидди қотил» қайд гардидааст: «Ту метавонӣ хешро ҷанговари ҳақиқӣ дарк намоӣ. Ту худат вазифаи судро метавонӣ сомон диҳӣ, дар ҳифзи қонунҳои бераҳмонаи олами ҷиноӣ истӣ, ё одатан куштани ҳар якеро, ки садди роҳи ту мегардад, анҷом бидиҳӣ».

Таҳқиқи чунин мавзуъҳо дар шароити муосир ба масъалаи чиддӣ табдил ёфта, ягон инсони солимақлро нисбат ба тақдири насли наврас ва ояндаи ҷомеа дар канор намегузорад. Ба ин кори муқаддас бояд Ҳукумати Ҷумҳурии Тоҷикистон, тамоми вазорату комитаҳо дар якҷоягӣ мубориза баранд. Тамоми тадбирҳои заруриро андешанд, то бозиҳои компютерии дорои хусусияти зӯроварӣ, қатл, таҷовуз ва ташвиқу тарғиби ҷангу нооромӣ ба дуконҳои савдои Тоҷикистон ворид нагарданд ва ба саломатию тафаккури насли наврас осеб нарасонад.

Зиёд гардидани ҷиноятқорӣ дар байни ҷавонон, ноболиғон ба таври айёнӣ далели он мебошад, ки дар натиҷаи дилбастагии ҷавонон ба бозиҳои компютерии характери

зўроваридошта, куштори бераҳмона, ҷанг дар ҷамъият амсилаи нави рафтори ҷавонон гардида, пайдо намудани роҳу усули бартараф намуданро талаб менамояд.

Дараҷаи таҳқиқи мавзуи илмӣ. Тайи солҳои охир дар Ҷумҳурии Тоҷикистон таҳқиқот оид ба тарзи ҳаёти солим фаъол гардид, ки мисоли равшани он Қонуни Ҷумҳурии Тоҷикистон «Дар бораи масъулияти падару модар дар таълиму тарбияи фарзанд» мебошад. Дар бораи бозиҳои компютерии хусусияти зўроваридошта Сирус Аҳмадӣ дар соли 1999 таҳқиқот гузаронида, таъсири онро ба рафтори агрессивии ҷавонон ошкор намуд.

Ин масъала, инчунин, аз ҷониби Ҷаъфар Дорӣ дар соли 2001 таҳқиқ гардид, ки ба омӯзиши фардии шахсият, рафтор ва хусусиятҳои оилавии кўдакон ва наврасон дар он таваҷҷуҳ зоҳир гардидааст. Натиҷаи таҳқиқот нишон дод, ки қисми зиёди ширкаткунандагони бозиҳои компютериро хонандагони аз 13 - сола боло ташкил медиҳад.

Аз ҷониби Беҳноз Даврон дар соли 2002 зери унвони «Омӯзиши робитаи байни бозиҳои компютерӣ ва маҳорати иҷтимоии наврасон» таҳқиқот анҷом дода шуд, ки таъсири онро дар тобеъшавии инсон ба ин бозиҳо ниҳоят хуб ошкор намудааст.

Таҳқиқотчии дигар Насриддин Амин дар соли 2003 ба масъалаи «Таъсири бозиҳои компютерӣ ба дараҷаи инкишофи қаҳру ғазаб ва давомоти наврасон» кори арзандаро ба сомон расонидааст. Лекин қисми зиёди таҳқиқотҳо ба бозиҳои тахайюлии компютерӣ, ки дар Амрико ва Аврупои Ғарбӣ ниҳоят зиёд аст, бахшида мешаванд. Муҳаққиқи рус оид ба бозиҳои компютерии тахайюлӣ Игнатев М.Б. ҳолати бозиҳои тахайюлии компютериро мавриди омӯзиш қарор додааст.

Инчунин, Степансова О.А., хусусияти хоси бозигарони компютерӣ, Бурлаков И.В, Гудимов В.В. ва Петрусь (Кузнецов) Г.Г, сарчашма ва мазмуни бозиҳои компютерии тахайюлиро аз мавқеи психоанализм мавриди омӯзиш қарор доданд. Имрӯз оид ба таҳқиқоти тахайюлии бозиҳои компютерӣ бештар олимон А.Р. Гэллоувэя, Г.Г. Рябова, Л.П. Тимофеевой ва дигарон хизмати шоиста кардаанд.

Дар таҳқиқоти дигар, ки соли 2004 зери роҳбарии А. Давачи, Ф. Саҳобӣ ва доктори илм М. Маҳмудӣ гузаронида шудааст, бо мақсади муайян намудани мавҷудияти робита байни видео ва бозиҳои компютерӣ бештар аз 320 донишҷӯ ба он фаро гирифта шуда бад. Дар соли 2006 зери фаъолияти Департаменти идоракунӣ ва банақшагирии Маркази тарбияи маънавии хонандагон ва ҷавонони мамлакат унвонҷўён, Т. Шаварди ва Ш. Шаварди дар мавзуи «Таъсири иҷтимоӣ, маданӣ ва ҷисмонии бозиҳои компютерӣ ба психикаи кўдакон ва наврасон» таҳқиқоти арзандаи илмӣ гузаронид.

Дар кори диссертатсионии Ф.Ш. Партовова «Оид ба шароитҳои педагогии ташаккули асоси тарзи ҳаёти солими донишҷўёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ» проблемаҳои ташаккули тарзи ҳаёти солим мавриди омӯзиш қарор дода шудааст.

Ба ин масъала олимони рус Е.Б. Беспалко, Н.А. Бирюкова, В.Н. Гончарова, В.В. Давидова, Г.К. Селевко, Д.Б. Элконин., В.П. Казначеев таваҷҷуҳ зоҳир намуда, технологияи педагогии солимнигоҳдориро мавриди пажуҳиш қарор доданд.

Дар раванди таҳлили адабиёти илмӣ - педагогӣ ва таҷрибаҳои педагогӣ **ихтилофҳои зерин** ошкор гардиданд:

- дар байни талаботи ҷамъияти муосир оид ба ташаккули шуури донишҷўён тавассути бозиҳои компютерӣ дар соҳаи худмаълумотгирӣ ва мавҷуд набудани низом дар фаъолияти худомўзӣ;

- байни зарурати офаридани бозиҳои компютерии ба ҷараёни таълим майлгирифта ва ташаккули шуури донишҷўёни дараҷаи нокифояи дониш, малака ва маҳоратдошта тавассути бозиҳои компютерӣ;

- мавҷуд набудани тасаввуроти аниқ дар бораи низоми педагогӣ, шароит ва методикаи ташаккули он, низоми баҳо ва методика баррасӣ нагардидааст;

- самаранокии ташаккули шуури маърифатии донишҷўёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ тавассути бозиҳои компютерӣ ошкор нагардидааст.

Робитаи таҳқиқот бо барнома ва мавзуъҳои илмӣ. Таҳқиқоти мазкур бо “Барномаи давлатии ислоҳот ва рушди муассисаҳои таҳсилоти ибтидоӣ ва миёнаи касбӣ барои солҳои 2012 - 2020 (Қарори Ҳукумати Ҷумҳурии Тоҷикистон аз 30 апрели 2012, №200), инчунин бо Барномаи давлатии амалӣ намудани технологияҳои иттилоотӣ - коммуникатсионӣ дар муассисаҳои таҳсилоти умумии Ҷумҳурии Тоҷикистон барои солҳои 2018 - 2022” ва нақшаи дурнамои корҳои илмӣ - таҳқиқотии шуъбаи таҳсилоти ибтидоӣ ва миёнаи касбии Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А. Ҷомии Академияи таҳсилоти Тоҷикистон барои солҳои 2018 - 2022 робитаи бевосита дошта, бо мақсади мусоидат дар амалисозии онҳо рӯи кор омадааст.

ТАВСИФИ УМУМИИ ТАҲҚИҚОТ

Мақсади таҳқиқот. Ошкор ва муайянсозии асосҳои педагогии таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба рафтори донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ, коркарди усулҳои самарабахши пешгирии одаткунии донишҷӯён ба бозиҳои компютерии хусусияти тобеъкунандадошта.

Вазифаҳои таҳқиқот. Мақсад ва фарзияи таҳқиқот ба ҳалли вазифаҳои зерин водор сохтанд:

- омӯзиш ва баррасии асосҳои педагогии таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба рафтори донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ;
- таҳқиқ ва таҳлили муносибати назариявии таҷрибаи рамзӣ дар шароити бозиҳои компютерии воқеӣ;
- муайян намудани нишонаҳои тахайюлии бозиҳои компютерии таъминкунандаи фаъолияти муътадили бозӣ ва омилҳои ҳосилкунандаи таҷрибаи рамзӣ ё одаткунӣ ба бозиҳои компютерӣ;
- ошкор кардани таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба ташаккул ва рушди ҷаҳонбинӣ ва омодагии психологӣ, шахсиятӣ, ахлоқӣ, муоширатӣ, таъмини бехатарӣ ва ба худомӯзии ҷавонон;
- кушодани бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба иҷтимоишавӣ ва фаъолияти ҳаёти шахсиятии донишҷӯён;
- коркарди амсилаи самарабахши пешгирии одаткунии донишҷӯён ба бозиҳои компютерии хусусияти тобеъкунандадошта.

Объекти таҳқиқот – таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба рафтори донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ.

Мавзуи (предмети) таҳқиқот – асосҳои педагогии таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба рафтори донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ.

Фарзияи таҳқиқот - таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба рафтори донишҷӯён бартараф карда хоҳад шуд, агар:

- масъалаи таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба рафтори донишҷӯён ҳаматарафа аз нигоҳи илмӣ мавриди омӯзиш ва таҳқиқ қарор дода шавад;
- нишонаҳои тахайюлии бозиҳои компютерии таъминкунандаи фаъолияти муътадили бозӣ ва омилҳои ҳосилкунандаи таҷрибаи рамзӣ ё одаткунӣ ба бозиҳои компютерӣ ошкор карда шавад;
- мафҳуми «бозигари компютерӣ» ва хатарҳои аз он содиршаванда ба донишҷӯён фаҳмонда шавад;
- хусусияти бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба иҷтимоишавӣ ва фаъолияти ҳаёти шахсиятии донишҷӯён кушода шавад;
- пеши роҳи донишҷӯёне, ки вақти бештари хешро ба бозиҳои компютерӣ сарф менамоянд ва дар онҳо ҳолати ғазабнокӣ меафзояд, гирифта шавад;
- дарачаи маълумотнокии волидон оид ба хусусияти агрессивидоштани бозиҳои компютерӣ баланд бардошта шавад;

- омӯзгорон ва волидон ба фаъолияти донишҷӯён ҳангоми ба компютер машғул шудан мунтазам назорат баранд ва оқибатҳои ба бозиҳои хусусияти агрессивидошта машғул шудани онҳо фаҳмонида диҳанд;

- амсилаи ташаккули шуури донишҷӯён тавассути бозиҳои компютерӣ ва барномаи ҳамкории муассисаи таълимӣ бо оила ва аҳли ҷомеа оид ба пешгирии мубталошавии ҷавонон ба бозиҳои компютерӣ коркард ва мавриди озмоиш қарор дода, илман асоснок намоянд.

Марҳилаҳои таҳқиқот. Таҳқиқот дар се марҳила гузаронида шуд:

Дар марҳилаи якум (солҳои 2016 - 2017), ки марҳилаи ҷустуҷӯй ном дорад, таҳлили назариявии масъала амалӣ гардид, фарзия, мақсад, вазифаҳои таҳқиқот муайян карда шуда, маводи таҷрибавӣ ҷамъоварӣ ва нақшаву методҳои таҳқиқот коркард гардиданд.

Дар марҳилаи дуюм (солҳои 2018 - 2019) асосҳои назариявии таҳқиқот коркард гардида, тадбирҳои пешгирикунанда аз раванди одаткунии ҷавонон ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта андешида шуд ва дастгоҳи илмии таҳқиқот коркард гардид.

Дар марҳилаи сеюм (солҳои 2020 - 2021) корҳои озмоишӣ - таҷрибавӣ гузаронида шуда, маводи таҳқиқот ба танзим дароварда, таҳлилу ҷамъбаст гардид ва таҳияи матни диссертатсия анҷом дода шуд.

Асосҳои методологӣ ва назариявии таҳқиқот инҳоанд:

- Конституцияи Ҷумҳурии Тоҷикистон, қонунҳои Ҷумҳурии Тоҷикистон «Дар бораи маориф», «Оид ба сиёсати давлатӣ дар бораи ҷавонон», «Оид ба сиёсати ҳуқуқӣ ва тарбияи ҳуқуқии шаҳрвандони Ҷумҳурии Тоҷикистон», «Барномаи рушди илмҳои табиатшиносӣ, риёзию техникӣ барои солҳои 2010 - 2020», «Консепсияи рушди таҳсилоти касбӣ дар Ҷумҳурии Тоҷикистон» ва дигар санадҳои меъёрии ҳуқуқӣ;

- андешаҳои асосии педагогӣ, психологӣ, антропологӣ, фалсафӣ дар бораи инсон ва тарбияи он;

- таҳқиқот дар бораи робитаҳои иҷтимоӣ - биологӣ, неруи зеҳнӣ ва ҷисмонии наврасон;

- назарияи таълимии И.Я. Лернер; назарияи фарҳангшиносӣ дар бораи донишҳои гуманитарии А.С. Запесоский, М.С. Коган, В.Г. Марансман; корҳо дар самтҳои фалсафа, фарҳангшиносӣ, санъат, методологияи амсиласозӣ, кибернетика, олами тахайюлот дар ҳалли ин масъала;

- асосҳои консептуалӣ ва равишҳои назариявӣ оид ба масъалаҳои иҷтимоишавии ҷавонон ва таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба рафтору ахлоқ ва саломатии наврасон;

- муносибати ба шахс нигаронидашуда, ки дар доираи он ташаккули салоҳияти касбии омӯзгор бо назардошти эҳтиёҷоти таълимиву тарбиявии ӯ амалӣ карда мешавад (В.В. Игнатова, Н.В. Ғафурова, Е.В. Бондаревская, И.С. Якиманская, В.В. Сериков, С.И. Осипова ва дигар муҳаққиқон);

- равишҳои ҳамгирошуда, ки ягонагии восита, усул, шакл ва ҷузъҳои таркибии мундариҷаи ташаккули салоҳияти маърифатии донишҷӯёнро дар раванди таълиму тарбия таъмин менамояд (М.Н. Берулав, И.Ю. Алексашин, Т.Н. Литвинов, И.А. Колесников ва дигарон).

Сарчашмаи маълумот. Осори фалсафию таърихӣ ва психологию педагогии олимону муҳаққиқон: Л.С. Виготский, В.Е. Лепский, В.П. Лефевр, Р. Арнхейм, синергетикаи И. Пригожин, И. Стенгерс, С.П. Курдюмов, Э. Янч, В.И. Тасалов, В.И. Аршинов, Д.С. Чернавский, феноменологияи Э. Гуссерл, К. Ясперс, М. Хайдеггер, М. Мерло-Понти оид ба мушкилоти умуминазариявии мантиқӣ - методологии бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ва оид ба ҷараёни эҷодӣ ҳамчун тафаккури ноҳамвори ҳаяҷонӣ - фаъолиятии мантиқии инсон; санадҳои меъёрии танзимкунандаи фаъолияти касбию педагогӣ; санадҳои меъёрию ҳуқуқии Ҷумҳурии Тоҷикистон дар соҳаи маориф ва дигар санадҳои меъёриву ҳуҷҷатҳои инъикоскунандаи талабот ва тағйирот дар амалияи таълиму

тарбия дар Ҷумҳурии Тоҷикистон, таҷрибаи пешқадами педагогии омӯзгорони ҷумҳурӣ ва хориҷи кишвар.

Заминаҳои эмпирикии таҳқиқот. Заминаҳои эмпирикии таҳқиқот дар асоси ҳамкории бевоситаи амалӣ бо объекти таҳқиқшаванда: таҳияи барномаи таҳқиқот, ташкили мушоҳида ва гузаронидани озмоиш, тавсиф ва натиҷагирӣ аз маълумоти таҷрибавӣ - озмоишӣ, тасниф онҳо ва ҷамбасткунӣ бо истифода аз усулҳои оморӣ – дараҷаҳои бисёрҷанбаи Фишер, дараҷабандӣ, ҷамъоварӣ ва таҳлили маълумоти ҷанбаи эмпирикидошта, методи коркарди иттилоот; усулҳои эмпирикӣ – таҳлили мазмун, таҷрибаи педагогӣ, мушоҳидаи педагогӣ, пурсишнома, таҳлили таҷрибаи педагогӣ; усулҳои умуминазариявӣ – ҷамъбаст, муқоисаи назарияҳо оид ба проблемаҳои баррасишаванда, омӯзиши ҳуҷҷатҳои меъёрии ҳуқуқӣ, таҳлили адабиёти илмию методӣ, педагогӣ, психологӣ ва фалсафӣ рӯи кор омадаанд.

Пойгоҳи таҷрибавию озмоишии таҳқиқот. Корҳои таҷрибавӣ - озмоишии таҳқиқоти диссертатсионӣ бо донишҷӯёну омӯзгорони муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбии шаҳри Душанбе дар пойгоҳи Коллеҷи техникии ДТТ ба номи академик М. Осимӣ, Коллеҷи омӯзгории ба номи Х. Махсумоваи ДДОТ ба номи С. Айнӣ ва Коллеҷи омӯзгорӣ - техникии ноҳияи Рӯдакӣ гузаронида шуда, ба таҳқиқот 300 нафар донишҷӯ ҷалб карда шуд.

Навгонии илмии таҳқиқот:

- асосҳои педагогии таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессиви-дошта ба рафтори донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ аз ҷиҳати илмӣ мавриди омӯзиш ва таҳлилу таҳқиқ қарор дода шуд;
- ошкор карда шуд, ки ҳамарӯза ба шабакаҳои бозиҳои компютерӣ барномаҳои нави бозиҳои гуногун ворид мегарданд ва афзоиши теъдоди ҳодисаҳои рафтори иҷтимоии агрессивидоштаи наврасон ва ҷавонон ба мушоҳида мерасад, ки ташвишу изтиробро дар байни тамоми аъзои ҷамъият ба вуҷуд овардааст;
- муайян карда шуд, ки яке аз сабабҳои паст рафтани рафтору ахлоқ ва ғайриқаноатбахш гардидани давомоти донишҷӯён, мунтазам машғул шудани онҳо ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта мебошад ва вобаста ба он хусусияти бозиҳои компютерии агрессивидошта ба иҷтимоишавӣ ва фаъолияти ҳаёти фардии донишҷӯён аниқ карда шуд;
– ошкор карда шуд, ки бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба ташаккул ва рушди ҷаҳонбинӣ, омодагии психологӣ, шахсиятӣ, ахлоқӣ, муоширатӣ, таъмини бехатарӣ ва худомӯзии ҷавонон таъсири бевосита доранд;
- амсилаи ташаккули шуури донишҷӯён тавассути бозиҳои компютерӣ ва барномаи ҳамкории муассисаи таълимӣ бо оила ва аҳли ҷомеа оид ба пешгирии мубталошавии ҷавонон ба бозиҳои компютерӣ коркард ва мавриди озмоиш қарор гирифта, илман асоснок карда шуд.

Нуктаҳои ба ҳимоя пешниҳодшаванда:

1. Таъсир расонидан ба шуури донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ оид ба оқибати бозиҳои компютерӣ ҳамчун яке аз вазифаҳои фанни таълимӣ дар ҷараёни педагогӣ;
2. Ошкор намудани таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба ташаккул ва рушди ҷаҳонбинӣ ва омодагии психологӣ, шахсиятӣ, ахлоқӣ, муоширатӣ ва таъмини бехатарии ҷавонон;
3. Ташвиқи муносибати бошуурона ба бозиҳои компютерӣ, баҳои воқеӣ додан ба фарҳанги амнияти донишҷӯён барои тобеъ нагардидан ба бозиҳои компютерии тахайюлӣ.
4. Ташаккули муносибати бошуурона ба бозиҳои компютерӣ, ки ташаккулдиҳандаи тафаккури донишҷӯён мебошанд ва метавонанд омилҳои назоратӣ - натиҷабахшро таъмин намоянд.
5. Одаткунонӣ, майлгирии донишҷӯён ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта метавонад ба саломатии онҳо таъсири манфии худро расонад.

Аҳаммияти назариявию амалии таҳқиқот дар он зуҳур меёбад, ки:

- дар асоси хулоса ва муқаррароти назариявӣ, ки дар мазмуни диссертатсия инъикос ёфтааст, барои омӯзгорон тавсияҳои методӣ оид ба роҳу воситаҳои пешгирӣ намудани

гаравидани наврасон ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта таҳия карда шудаанд. Ҳамзамон, маҷмуи махсуси вазъиятҳои проблемавӣ кор карда шудаанд, ки омӯзгорон метавонанд дар ҷараёни корҳои таълимиву тарбиявӣ ҷиҳати ҷилавгирӣ аз таъсири бозиҳои компютерии костакунандаи ахлоқу маънавиёт толибилмон истифода баранд;

- маводи таҳқиқотии мазкурро метавон дар муассисаҳои таълимии ҳама гуна зинаҳои таҳсилот истифода намуд. Тавсияҳои илмӣ - методии омодакардашуда тасаввуроти омӯзгорону волидон ва аҳли ҷомеаро оид ба масъалаи мазкур ғанӣ гардонида метавонанд, зеро:

- асосҳои педагогии таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба рафтори донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ омӯхта, таҳлил карда шуданд;

- чорабиниҳои педагогии пешгирикунандаи бозиҳои компютерии хусусияти зӯроваридошта дар байни ҷавонон таҳия ва пешниҳод шуданд;

- таҳлили иҷтимоию педагогии бозиҳои компютерии хусусияти реаксионӣ дошта дар рафтор, ахлоқ ва психологияи насли наврас гузаронида шуд;

- маҷмуи чораҳои педагогии пешгирикунанда оид ба ташаккул додани маърифат ва маданияти насли наврас нисбат ба бозиҳои компютерӣ пешниҳод ва мавқеи пешбарандаи муассисаҳои таълимӣ дар ташаккули шуури донишҷӯён оид ба меъёри истифодабарӣ аз компютер ва бозиҳои компютерӣ ошкор карда шуд;

- натиҷаи таҳқиқоти диссертатсионӣ ва тавсияҳои пешниҳодшударо метавон дар иттилоотикунонии донишҷӯён ва падару модарон дар бораи зарару оқибатҳои бозиҳои копютерии хусусияти агрессивидошта ва тарзу усули истифодаи манфиатнок аз технологияи нав, ҳамчунин, тавассути воситаҳои ахбори омма аз тариқи ташкили намоишномаҳо ва мақолаҳои оммавӣ - публисистӣ оид ба таъсири бозиҳои компютерӣ ба солимии ҷисмонӣ ва равонии насли наврас мавриди истифода қарор додем.

Дараҷаи эътимоднокии натиҷаҳои таҳқиқот. Муқаррароти дар таҳқиқот пешниҳодшуда ба нуктаи назариявӣ ва методологӣ бо асоснокии худ комилан мувофиқ ва бо мавзуъ ва предмети таҳқиқот яксон буда, мубталошавии ҷавононро ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта пешгирӣ менамояд;

- натиҷаи корҳои таҷрибавӣ - озмоишӣ бо тариқи омӯзиш, таҳлил ва ҷамъбаст бо истифода аз маҷмуи методҳо, ки аз мақсаду вазифаҳои таҳқиқот бо пурра кардани методикаҳои гуногун дар такя бо таҷрибаи ҳосилшуда дар фаъолияти таълимиву тарбиявии муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ҳангоми гузаронидани чорабиниҳои таҷрибавию озмоишӣ бар меоянд, ба даст омадаанд;

- корҳои таҷрибавӣ - озмоишӣ ба санҷишу арзёбӣ ва муқоисакунии маълумоти бадастомада оид ба ташкили раванди пешгирии гаравидани донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта то озмоиш ва баъди озмоиш асос ёфтанд;

- асоснок будани натиҷаҳои таҳқиқот дар муқаррарот ва хулосаву тавсияҳо ифода гардида, онро муносибати маҷмуӣ оид ба мушкилот, шоистагии усули таҳқиқот, мақсаду вазифаҳо, ҳамбастагии усули сифатӣ ва миқдории таҳқиқот, корҳои таҷрибавию озмоишӣ ташкил додаанд.

Мутобиқати диссертатсия бо шиносномаи ихтисоси илмӣ. Мавзуъ ва мазмуни диссертатсия ба шиносномаи ихтисоси илмии 13.00.01 – Педагогикаи умумӣ, таърихи педагогика ва таҳсилот, аз ҷумла, ба *банди 3* – Антропологияи педагогӣ (консепсияи тарбия, таълим ва иҷтимоисозии шахс тавассути таълим; низоми /шароитҳои/ рушди шахс дар ҷараёни таълим, тарбия, омӯзиш;), *банди 5* – Назария ва консепсияҳои тарбия (омилҳои иҷтимоӣ - фарҳангии тарбия; шаклҳо, принсипҳои тарбияи кӯдак дар марҳилаҳои гуногуни ба камол расидани ӯ; асосҳои арзишии ташаккули раванди таълим, низоъҳои педагогии тарбия;) мувофиқат мекунад.

Саҳми шахсии довталаби дараҷаи илмӣ дар таҳқиқот дар таҳлили ҳамаҷонибаи масъала; дар омӯзиши дурусти таҳқиқотҳои назариявӣ ва таҷрибавӣ, таҳлили миқдорӣ ва

сифатии мавод; дар истифодаи маҷмуи усулҳо вобаста ба мавзуъ, мақсад ва вазифаҳои таҳқиқот; дар баргузории таҳқиқоти таҷрибавӣ ва тасдиқи амалии муқаррароти кори илмӣ дар давоми озмоиш, таҳлили натиҷаҳои коркарди маълумоти таҷрибавӣ, таҳия ва нашри мақолаҳои илмӣ, иштирок дар ҷорабиниҳои илмӣ, амалӣ, ҷамъбасти натиҷаҳои бадастомада ва таҳияи таҳқиқоти диссертатсионӣ таҷассум меёбад.

Тасвиб ва амалисозии натиҷаҳои таҳқиқот. Муқаррароти асосии диссертатсия ва натиҷаҳои таҳқиқот дар мақолаҳои илмӣ ва маводи дигари аз ҷониби муаллиф таҳия ва нашркардашуда дарҷ гардидаанд. Натиҷаҳои таҳқиқот дар конференсияҳои илмию амалӣ ва илмию назариявии сатҳҳои гуногун, семинарҳои илмӣ - методӣ ва ҷаласаҳои шуъбаи таҳсилоти ибтидоӣ ва миёнаи касбии Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А. Ҷомии Академияи таҳсилоти Тоҷикистон ироа шуда, мавриди муҳокима ва баррасӣ қарор гирифтаанд. Маводи таҳқиқотӣ дар раванди ҷорабиниҳои таълимиву тарбияи муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбие, ки пойгоҳи таҳқиқот буданд, ҷорӣ ва роҳандозӣ карда шудаанд.

Интишорот аз рӯйи мавзуи диссертатсия. Аз руйи мавзуи диссертатсия зиёда аз 32 мақолаву дастурҳои илмӣ - методӣ, аз ҷумла, 8 мақолаи илмӣ дар маҷаллаҳои тақризшавандаи феҳристи тавсиянамудаи КОА - и назди Президенти Ҷумҳурии Тоҷикистон ва 5 номгӯй мақолаҳо дар маҷмуаи маводи конференсияҳо нашр шудаанд.

Сохтор ва ҳаҷми диссертатсия. Сохтор ва ҳаҷми диссертатсия бо мантиқи он мувофиқ буда, аз муқаддима, ду боб, хулосаву тавсияҳо ва рӯйхати адабиёти истифодашуда аз 181 номгӯ иборат аст. Мазмуни диссертатсия дар 159 саҳифаи чопи компютерӣ дарҷ шуда, дорои 7 ҷадвал ва 6 расм мебошад.

МАЗМУНИ АСОСИИ ДИССЕРТАТСИЯ

Дар **муқаддима** зарурату аҳаммияти мавзуи таҳқиқот ва дараҷаи омӯзиши он, асосҳои назариявию методологӣ, аҳаммияти назариявию амалӣ ва навгониҳои илмии таҳқиқот асоснок карда шуда, фарзия, мақсаду вазифаҳо ва объекту предмети таҳқиқот муайян гардидаанд. Инчунин, маълумот дар бораи марҳилаҳои таҳқиқот, тасвиб ва татбиқи натиҷаҳои он оварда шуда, нуктаҳои асосии ба ҳимоя пешниҳодшавандаи таҳқиқот мушаххас гардида, сохтору ҳаҷми рисола нишон дода шудааст.

Дар боби якум - **«Оид ба асосҳои назариявии бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта дар бехтар гардидани давомоти донишҷӯён» -** тамоми диққати хешро ба таърихи пайдоиши бозиҳо ва минбаъд барои ҷавонон хатарнок гардидани он равона намудем. Таъкид карда шудааст, то даме ки инсоният вуҷуд дорад, ҳамин қадар бозиҳои умумӣ вуҷуд доранд, аммо қисме аз бозиҳо дар инкишофи ҷисмонии инсон ва қисме дар таназзули он мусоидат мекунанд.

Ҳамин буд, ки бозиҳо такмил ёфта, то ба бозиҳои компютерӣ, интернетӣ ва наворию тахайюлӣ расиданд. Мутобиқи андешаи психолог С.М. Иванов динамикаи инкишофи вобастагии компютерӣ чор зинаро дар чунин шакл ифода менамояд.

1. Дар зинаи якум ҷараёни одаткунонии одамон ба бозӣ рӯй медиҳад, ки инро **зинаи одаткунии сабук** меноманд:

2. Давраи дуюм бо он тавсиф карда мешавад, ки вобастагӣ зуд ташаккул меёбад (**давраи одаткунӣ).**

3. Дараҷаи вобасташавӣ ба ҳадди худ расида, ба хусусиятҳои фардии шахсият ворид мегардад, ки ин зинаро тобеъшавӣ меноманд **(дараҷаи тобеият).**

4. Дар натиҷа, дар давраи муайяни вақт, тобеъшавӣ устувор гардида, баъзан коҳиш меёбад ва боз дар давраи дуру дароз устувории хешро нигоҳ медорад.

Ҳаёти мо чист? Бозӣ! - гуфта буд Шекспир. Драматурги бузург медонист, ки баъди садсолаҳо наслҳои нав ин гуфтаро ба ҳаёт муқобил мегузоранд, на баръакс имрӯз миллион нафар одам бо хоҳиши худ ба бозиҳои компютерӣ машғул гардида, худро бо сафҳакалид (клавиатура) мепайвандад ва вобастаи воқеияти тахайюлӣ мегардад.

Тамошои ҷангҳои ғоратгаронаи тахайюлӣ, зӯроварӣ, қатл, азоб ва шиканҷа ҷавонони ноогоҳро тобеи бозиҳои компютерӣ мегардонад. Пас аз он ки бозӣ ба одат табдил ёфт, ҷавонон дигар аз олами бозӣ берун шуда наметавонанд. Ин раванд ва одаткунии ҷавонон ҳамеша дахолати педагогӣ ва психологиро тақозо мекунад. Дар натиҷаи одаткунӣ ва тобеъшавӣ ба бозиҳои компютерӣ ҷисми онҳо ба беморшавӣ, аз ҷумла, фарбеҳшавӣ сар карда, баъзан системаи фаъолияти ҳаётии онҳо қатъ гардида, ҷавонро ба марг мерасонад.

Бозиҳои компютерии дорои хусусияти бераҳмӣ, ки инсонро тобеи худ мегардонанд, ба олами тахайюлӣ ворид месозанд, дар натиҷаи он инсон таҳқурсии одаткунияшро аз даст медиҳад: фазою вақт ва ҳаёту марг барои онҳо фарқ надоранд. Онҳо ҳариб гӯё ба касе кор надоранд, танҳо ҳангоми пайваст гардидан бо компютер ва интернет ва оғоз кардани бозӣ худро тавоно, зӯр ва қаҳрамон ҳис менамоянд. Чунин одамон ҳамеша нохушии рақибро интизоранд ва аз ҳар як бадбахтию нокомии дигарон илҳом мегиранд.

Олимони соҳаи педагогика ва психология дуруст дарк намудаанд, ки дар шуури ҷавонони мубталогардидаи бозиҳои компютерӣ тағйирот рӯй медиҳад. Педагог ва психологҳо андеша доранд, ки ҳар қадар инсон сахттар ба бозӣ дилбастагӣ пайдо намояд, ҳамон қадар омилҳои таъсиррасони берунӣ дар ӯ қаҳру ғазабро ба вуҷуд меоранд.

Аз ҷиҳати педагогӣ ва психологӣ омили заруритарин барои инсон ва барқароршавии қувваю неруи харҷгардидаи ӯ хоб мебошад, аммо барои бозигари тахайюлӣ қотилони ин олам хобро нороҳат мегардонанд. Ақлу хиради бозигари олами тахайюлӣ, бозиҳои компютерии даҳшатнок дигар ангезаҳои ҷисмашро шунида наметавонад. Ӯ оҳиста - оҳиста аз ин олами воқеӣ берун шуда, дар олами тахайюлӣ ба худ ҷой пайдо менамояд.

Дар натиҷа дил ва рагҳои хунгард вазифаашонро гум карда, ҷисм хароб, шуур ва худидоракунӣ гум шуда, бофтаҳо ба ҳалокат мерасанд. Таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидоштаро олимони соҳаи педагогика ва психология бо май ва маводи мухаддир наздик ва баробар меҳисобанд. Агар дар шароити муосир ба муқобили маводи мадҳушкунанда тамоми ҷаҳон муборизе барад, ба муқобили мубталошавии бозиҳои компютерӣ як қисми ночизи фаъолон кор мебаранд ва он проблемаи асосии таҳқиқоти педагогӣ - психологӣ мегардаду халос.

Дар шароити муосир яке аз ҳолатҳои мураккаб барои тамоми давлатҳои ҷаҳон вобастагии геймерии насли наврас мебошад, ки аз ҳама зиёд дар Россия дар шакли ба истилоҳ «роҳзании компютерӣ» рӯ ба авҷ ниҳодааст. Ин ниҳоят хатари ҷиддӣ мебошад, аммо аҳолии Тоҷикистон дар шароити муосир ин хатарро то охир дарк накардааст. Дар Тоҷикистон ҳатто падару модароне ёфт мешаванд, ки қаҳрамонии тахайюлии фарзандонашонро тарафдорӣ менамоянд, аҳсану офарин мегӯянду аз оқибати хатарбори ин амал огаҳ нестанд. Аксар волидон содалавҳона гумон мекунанд, ки ин амали фарзандонашон нисбат ба вақтро дар кӯча дар сарсонию саргардонӣ гузаронидан беҳтар мебошад. Онҳо ҳатто намефаҳманд, ки компютер барои кӯдаки онҳо на танҳо бозича, балки сарчашмаи дониш аст. Аз нофаҳмии волидон оҳиста - оҳиста компютер ба воситаи ивазкунандаи волидону наздикон табдил ёфта, ҷойи онҳоро ишғол менамояд. Баъзан дарк наменамоянд, ки кӯдаки онҳо нисбат ба падару модари мушфиқу ғамхор ба компютер бештар дилбастагӣ пайдо намудааст.

Агар донишҷӯ ба бозиҳои компютерии дағал ва зӯроварӣ одат пайдо карда бошад, кӯшиш кардан зарур аст, ки ҳолати ӯро дуруст фаҳмида, маслиҳату тавсияҳои педагогӣ ва психологӣ дода, ба роҳи дуруст ҳидоят намоянд. Танқиди бемавриди ҷавонон аз ҷониби волидон, ҳамчун омили ӯро фаҳмида нахостани волидон қабул гардида, ба ҳолати пинҳон намудани сирру асрор ва бадбинию нафрат оварда мерасонад.

Бозиҳои компютерӣ ним аср пеш дар Донишгоҳи технологии Массачусетси ИМА пайдо гардидаанд. Аллакай дар соли 1961 барномасозон дар яке аз мэйнфрэймҳо аввалин шуда дар ҷаҳон бозии компютериро ихтироъ карданд, ки он номи Space War - ро дар худ гирифт. Моҳияти бозӣ дар он зоҳир мегардид, ки гӯё ду киштии кайҳонӣ дар фазои монитор парвоз намуда, ҳамдигарро зери зарба қарор медоданд. Бозиҳои аввалини компютерӣ дар жанре

ихтироъ гардида буданд, ки онҳо машҳур гардида натавонистанд. Зеро дар он давраҳо дар бораи компютери шахсӣ сухан намерафт. Ҳар техникаи компютерӣ ҷариб коркарди махфӣ ҳисобида шуда, арзиши зиёди пулиро ноил буд. Ин бозиҳоро барномасозон махсус барои худ омода карда буданд, то рӯзи кориро дар бозӣ кӯтоҳ кунанд.

Компютер торафт тавоно ва бозиҳои компютерӣ вусъат ёфта, вазифаҳояшонро иҷро мекардагӣ шуданд. Дар бораи бозиҳои компютерӣ сухан ронда, мо ба хулосае омадем, ки компютер дар таълиму тарбияи насли наврас омили беҳтарин мебошад, агар мақсаднок истифода бурда шавад. Аммо ин фаҳмиши мо чандон дуруст набаромад, зеро ки бозиҳои компютерӣ ба ахлоқи ҳамида костагӣ ворид менамоянд.

Бозиҳо дар навбати худ қисми таркибӣ ва ҷудонашавандаи ҳаёт ва фаъолияти иҷтимоии тамоми ноболиғон ва навҷавонон ба ҳисоб мераванд. Аммо мувофиқи андешаи педагогҳову психологон ба ин воқеият, ки компютер қисми таркибӣ ва ҷудонашавандаи ҳаёти ҷавонон мебошад, мутаассифона, диққати зарурӣ дода намешавад.

Бисёриҳо ба бозӣ ҳамчун воситаи вақтгузаронӣ, дигарон ҳамчун воситаи қонеъгардонии майлу хоҳиш менигаранд. Агар ба машғул шудани ҷавонон ба бозиҳои гуногун монеъ шавем, педагогика ва психология онҳоро тавсия медиҳанд, бача дар синни ҷавонӣ ба буҳрони фардӣ гирифтор мегардад. Бозӣ то кадом андоза дар ташаккули ҷисмонӣ, шахсиятӣ, ахлоқӣ ва мадании ҷавонон таъсир мерасонад, илми педагогика ва психология онро собит намуданд.

Алфред Адлер - психологи машҳур мегӯяд: «ба бозӣ ҳамчун воситаи вақтгузаронӣ нигоҳ кардан нашояд, балки бозиро ҳамчун воситаи инкишоф бояд донист». Мувофиқи андешаи психологи дигар Кайнст, бозӣ барои бачагон баробари вазни суҳбат барои калонсолон мебошад.

Рафтори агрессивии донишҷӯён то як андоза маҳсули таъсири оила, ҳамсолон, муҳит, инчунин, воситаҳои ахбори омма мебошад. Ҷавонон рафтори агрессивиро аз муҳите, ки дар он қарор доранд ва аз муносибати агрессивии байниҳамдигарии одамон меомӯзанд ва аз камтаҷрибагӣ ба он тақлид ва пайравӣ менамоянд.

Волидон бояд ҳамеша омода бошанд, ки муносибати номатлуб ва рафтори бераҳмонаи байниҳамдигарии фарзандонашонро пешгирӣ намоянд. Волидоне, ки нисбат ба фарзандон ҷазои сахтро амалӣ менамоянд, фарзанди онҳо саркаш, нофармонбар, дурӯғгӯй ва ҷоҳил ба воя мерасанд. Тамоми шаклҳои агрессивият як аломати умумӣ дорад: ҷавонони ба он майл дошта, кӯшиш менамоянд, ки вазъиятро зери назорати хеш нигоҳ доранд, ва дар маҷмуъ, ба он таъсир расонад, худ ё атрофиёни хешро такмил диҳанд, одамони наздикро ба доираи махсус фаро гиранд.

Реаксия дар шакли рафтори агрессивӣ, қувваи мақомоти дохилиро ба ҳаракат дароварда, дар хотир мемонад. Ҳамчунин, агрессия тамоми шакли рафторро номидан мумкин аст, ки ҳадафи он паст задан ё расонидани зиён ба дигар мавҷудоти зинда мебошад.

Ба сифати оқибати нангини бозиҳои компютерии хусусияти реаксионидошта метавон торафт танг гардидани доираи ҳавас, кӯшиши тарк намудани олами воқеиро дохил намуд. Ҷавонони мубталои бозиҳои компютерӣ кӯшиш менамоянд, ки аз воқеият ва олами воқеӣ дур шаванд, ки ин ниҳоят хатарнок аст. Дар ин раванд ҷавонон баъзан кӯшиши худкушӣ менамоянд, ки сабаби он ягона роҳи халосӣ аз ташвишҳои олами воқеӣ мебошад.

Дар шароити муосир диққатро ба сӯи худ толорҳои бозӣ ва автоматҳои дар он мавҷудбуда ҷалб менамояд, ки барои ҷавонон аз ҳама чизи хатарнок бозиҳои видеоии ҷангӣ дар компютерҳои шахсӣ шинохта шудаанд.

Соҳаи васеъгарини таҳқиқоти моро таъсири бозиҳои компютерӣ ба давомоти донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ва зоҳир гардидани рафтори агрессивии бисёр ҷавонон тавассути бозиҳои компютерӣ ташкил медиҳад. Мутобиқи назарияи психоаналитикон баръакс, бозиҳои компютерӣ имкон медиҳанд, ки дар кӯдак рафторҳои зӯроварӣ, баёни ҳиссиёти қаҳру ғазаб, ҷоҳилӣ, ки ба атрофиён маъқул нест, пайдо гардад.

Олими донишгоҳи Толоку дар Япония - ошкор намуд, ки бозиҳои компютерӣ ба ҳамон минтақаи мағзи сар таъсир ворид менамоянд, ки вазифаи биниш ва ҳаракатро ба танзим медарорад, аммо инкишофи дигар қисматҳои муҳими ҷисмро тавоно намегардонад. Бозиҳо инкишофи қисмати пешонаи мағзро манъ намуда, рафтори инсон, тамрини хотира, ҳаяҷон ва таълимро душвор мегардонад.

Масъалаи нигоҳдории солимии насли наврас дар ҳама давру замон таҳқиқотчиёнро ба ташвиш оварда буд ва масъалаи асосии илми педагогика ва психология ба ҳисоб мерафт. Бозиҳое, ки таҳқиқотчиён ба онҳо ҳамчун дорои мазмуни зӯроварӣ, зоҳиркунандаи нафрат ва фишор баҳогузорӣ менамоянд, чун анъана, ҷойгоҳи аввали рейтинги бозиҳои машҳурро дар байни наврасон ишғол менамоянд.

Ҷавонони ба бозиҳои компютерӣ завқдошта, бештар ба хаёлот рафта, ҳаяҷон дар ҷисмашон афзоиш меёбад ва аз ин ҳолат роҳи баромаданро ёфта натавониста, аз ҳаёт ва зиндагӣ дилхунук гардида, ягона роҳи озодиро дар ворид гардидан ба олами тахайюлӣ мебинанд.

Дар шароити муосири ҷаҳонишавӣ мавзуи таҳқиқоти мо оид ба масъалаи зӯроварӣ, қаҳру хашм, бадбинӣ ва зуҳуроти агрессивӣ ба яке аз масъалаҳои мубрам табдил ёфтааст, ки қариб ҳамеша дар шакли ошкор ва рӯйпӯш дар ҷамъият зоҳир мегардад, ва ин омил ташвишовар мебошад.

Таҳқиқот собит менамояд, ки донишҷӯёни гирифтори вобастагии бозиҳои компютерӣ, дар дарсҳо аз ноилоҷӣ ширкат варзанд ҳам, майлу хоҳиш зоҳир наменамоянд, ки аз раванди дарс чизеро фаҳманд ва фикру хаёлашон ҳамеша ба бозӣ банд аст.

Дар зербоби 1.2. бештар дар бораи бозиҳои асосии компютерӣ ва таъсири онҳо ба ҳолати солимӣ ва рафтори агрессивии донишҷӯён сухан меравад. Бозӣ – қисми ҳаёт ва фаъолияти фард мебошад, ки ба шартан амсиласозии инкишофи фаъолияти инсон равона гардидааст. Бозӣ барои инсон як шакли фаъолият дар ҳолатҳои гуногун ба ҳисоб меравад, ки тавассути он таҷрибаи ҷамъиятӣ ҳосил гардида, инсон хешро бештар устувор дарк намуда, дар фаъолияти ичтимоӣ эҳсос менамояд.

Бозӣ гуфтан мумкин аст, ки як намуди худро зоҳир намудани фард мебошад. Дар бозиҳои компютерӣ ҳар як душмани кушташуда, ҳал кардани масъалаҳои фикрӣ, андешаи худбаҳодиҳии бозигарӣ компютериро баланд мегардонанд. Ғайр аз ин, бозигар аз уҳдаи кадом мушкилоте дар бозӣ набарояд, онро такроран ичро менамояд, то дараҷаи асабоният. Дар ҳолате, ки кӯшиши муқаррар натиҷа надиҳад, ба асабоният мерасад.

Шаклҳоии асосии бозиҳои компютерӣ инҳоянд: 3 D - шутерҳо, «Оворагон - тирандозҳо», ки дар чунин шаклҳои бозӣ, чун анъана, бозигар бо компютер дар танҳоӣ амал намуда, душманонро тавассути аслиҳаи сард ва оташфишон бо мақсади расидан ба ҳадаф нест менамояд.

Бозиҳои «Хунини» шутерҳо - моҳияташон дар он мебошад, ки миқдори бузургтарини душманонро тавассути бозиҳои компютерӣ нобуд месозанд. Як бозигар бо чусту чолокӣ метавонад гурӯҳи сершумори ба сӯяш ҳаракаткунандаро нест созад.

Шакли дигари бозиҳо - Файтингҳо ва аркада мебошанд, ки асосии онро ҳарбу зарби ҷанги дастӣ ташкил медиҳад. Ҷавонони чунин бозиҳоро тамошо карда, лаззати онро чашида, ҳамеша кӯшиш мекунанд, ки онро дар амал татбиқ намоянд. Аркада як шакли бозиест, ки дар он бозигар бояд зуд амал намояд, ки он аз натичаи чолокӣ ва реаксияи бозигар вобаста мебошад. Хатари он низ дар он мебошад, ки ҷавон ҳамон чустию чолокии дидаашро мехоҳад дар амал санҷад ва оянда пайравӣ намояд.

Бозиҳои техникӣ – объектҳои мураккаб, ки бо ёрии компютер рафтори ҷисмонии инсон дар идора намудани объектҳои мураккаби техникӣ, ба монанди: қиркунандагони ҳавоӣ, танк, автомобилҳо сурат мегирад. Бозигар метавонад, бо пуррагӣ ва воқеӣ ин объектҳо, мошин, киштӣ, тайёра, киштии зериобӣ ва дигар техникаро идора намояд.

Бозиҳои *аркадӣ.* Дар ин навъи бозӣ пеш аз ҳама, ба фаъолияти ҷисмонӣ мутобиқ намудани танзимбахшандаҳои киштиҳои кайҳонӣ ва мошинаҳои гуногун зарур мебошад.

Бозиҳои *варзишӣ*, ки асоси ин бозиҳоро бозиҳои ниҳоят паҳнгардида - футбол, хоккей, баскетбол, волейбол, теннис, голф, билярд, бокс ва бозии бе низом (бой без правило) ташкил медиҳад.

Бозиҳои *иқтисодӣ* - танзимбахшандаи иқтисод, ки баъзан ба жанри стратегия ворид гардида, ба ифодаи иқтисодӣ, ҷараёнҳои бозаргонӣ, тиҷорат, соҳибкорӣ меравад ва дар он мақсади бозигар роҳбарӣ ба корхона ва ба даст овардани фоида мебошад.

Бозии *стратегӣ*. Бозиҳое, ки банақшагирӣ ва коркарди стратегияи муайяни амалиётро барои ба даст овардани мақсади муайян, яъне ғалаба дар амалиёти ҳарбӣ пешбинӣ менамояд. Дар чунин ҳолат тафаккур инкишоф ёфта, муҳокимаронии бозигар нозук гардида, донишу маҳорати ӯ барои вазъиятро зери назорат қарор додан боло мегирад.

Бозии *корнамӣ, овоза* - як шакли машҳургардӣ мебошад, ки дар он бозигари идоракунандаи манзара бо олами бозӣ ҳамкорӣ намуда, тавассути истифодабарии ашё, муошират бо дигар персонажҳо ва ҳалли вазифаҳои мантиқӣ, хешро намоён мегардонад (ё аз худ дарак медиҳад).

Аломатҳои хусусиятноки бозиҳои нақшӣ: дар қаҳрамони асосии бозӣ, дигар иштирокчиён ва душманон як қатор сифатҳо мавҷуданд, (маҳорат, тавсифот, малака, дониш), ки қувва ва тавоноиро муаррифӣ менамояд.

Бозиҳои компютерии нақшӣ: сифати асосии онҳо дар он зоҳир мегардад, ки таъсири максималиро ба равон ва рафтори бозигарон мерасонад. Махсусан, дар давраи ба бозиҳои нақшӣ «ворид гардидан», дар нақш мақом гирифтани бозигар, ӯро торафт аз олами воқеӣ дур гардида, ба олами тахайюлӣ ворид месозад.

Олимони соҳаи педагогика ва психология бар он андешаанд, ки «стреляки» ҳамчун сюжети одӣ тавсиф карда мешаванд, ки онҳо дар зӯроварӣ асос ёфта, метавонанд ба донишҷӯён таъсири манфӣ расонида, сабаби аз ҳад зиёд агрессивӣ гардидани онҳо гарданд.

Чунин бозиҳоро ба се гурӯҳ тақсим намудан мумкин аст: тақсимот аз рӯи се аломат рӯй медиҳад, аз рӯи хусусияти таъсиррасонӣ ба иштирокчиёни бозӣ, аз рӯи қувваи ба худ «кашанда» - и («засасывания») бозӣ ва аз рӯи дарачаи воридшавӣ ба умқи бозӣ ва вобастагии психологӣ.

Шакли дигари бозӣ, бозии роҳбарӣ мебошад, ки ба иштирокчиён ҳуқуқ дода мешавад, ки ба фаъолияте роҳбарӣ намоянд, ки қаҳрамонони компютерӣ ба он итоат кунанд. Ба бозӣ машғул шуда, ҷавон метавонад сардори тамоми тахассусҳо: командири отряди таъйиноти махсус, сарфармондеҳи қувваҳои мусаллаҳ, роҳбари давлат, ҳатто Худо, ки тамоми ҳодисаҳои оламро сарварӣ менамояд, гардад. Дар натиҷаи он иштирокчӣ дар монитор персонажи худашро дида наметавонад, балки худаш дар бораи чунин мавқеъ андеша намуда, орзу менамояд, ки дар ҳақиқат, чунин бояд бошад ва барои дар чунин мавқеъ қарор гирифтан талош меварзад, ки хоҳнохоҳ равони ӯ осебпазир мегардад.

Ба бозиҳои ғайринақшӣ бозиҳоеро ворид намудан мумкин аст, ки фаврияти реаксия ва майнаобкуниро талаб менамоянд. Дар ин раванд бозигар ё иштирокчӣ чиро бояд татбиқ намояд, тез ҳаракат намояд, тез паронида навбатро дар даст нигоҳ дорад, қаҳрамони тахайюлиро идора намояд, мошин ва мототсиклро идора карда тавонад.

Бар замми ин, дар шароити муосир чунин шакли бозиҳо мавҷуданд ва машҳур гардидаанд:

Бозиҳои шабакавӣ – шакли махсуси бозиҳои гуногун мебошанд, ки дар худ бозӣ ва муоширати бевоситаро бо як ё якчанд одам дар назар дорад. Бо ин роҳ онҳо диққати дигаронро ба худ ҷалб намуда, бисёр истифодабарандагонро ба худ моил менамоянд.

Бозиҳои серҳаракат. Ба он бозиҳои компютерии қарта, рулеткаҳо, автоматҳои бозӣ, казино ва ғайраҳо дохил мешаванд. Оҳанги он – хоҳиш, шавқи пул, даромад кардан мебошад, ки оқибаташ одаткунӣ ва нохушӣ мебошад. Волидон бояд ҳамеша ба қонуни Ҷумҳурии Тоҷикистон «Дар бораи масъулияти падару модар дар таълиму тарбияи фарзанд» пайравӣ намуда, вақти ба хона баргаштани фарзандонро зери назорати ҷиддӣ қарор диҳанд.

Бозиҳои пешгӯикунанда, пулгузорӣ, намудҳои гуногуни бозиҳои биржавӣ - бозиҳои букмокерии пешгӯии тақдири бозиҳои варзишӣ, пулгузорӣ дар дави аспҳо, ҷанги сагҳо ва ғайраҳо хеле зиёд паҳн гардидаанд. Давраи наврасӣ ва ҷавонӣ – мушкилтарин ва мураккабтарин давраи ҳаёт мебошад. Лекин афсӯс, ки на ҳама волидон инро дуруст дарк менамоянд. Ин давра давраи то ба шахсият ташаккул ёфтани ҷавонон мебошад, ки дар ин ҳолат ӯро бо проблемаҳо дар ҳаёт танҳо гузоштан мумкин нест.

Ба сифати оқибатҳои нохуш аз муносибати оилавӣ ва бозиҳои компютерӣ, танг гардидани доираи шавқу ҳаваси ҷавонон, кӯшиш барои ташкил намудани ҷаҳони хеш, баромадан аз воқеият ва ворид гардидан ба олами тахайюлӣ шуда метавонад.

Олимони олмонӣ исбот намуданд, ки мағзи бозигари бозиҳои компютерӣ ҳодисаҳои дар олами тахайюлӣ рӯйдиҳандаро ҳамчун ҳодисаҳои воқеӣ қабул менамояд. Тавассути бозиҳои компютерӣ хотира, диққат, нутқ, амалҳои мақсадноки фаъолиятӣ ва бутунии қабул суст ва заиф мегардад.

Педагогикаи муосир талаб менамояд, ки роҳу усулҳоеро пайдо намудан зарур аст, ки пеши ин даҳшат гирифта шавад. Беҳуда нест, ки дар толорҳои компютерӣ мониторҳо бо шишаҳои устувор пӯшонида шудаанд, курсиҳо одатан сабуканд: баъзан ҷангу ҷанҷолҳо аз майдони бозӣ ба толор мегузаранд ва дар ин раванд на танҳо мушт, балки аз дигар ашё истифода мебаранд. Ин дар олами бозӣ ба одат табдил ёфта, намунаи рафтор барои ҷавонон мегардад.

Компютер ва ба олами тахайюлӣ ворид шудани ҷавонон дар назари аввал чизи бе зиёну зарар менамояд, аммо аз он ҷавонон ҳам зарари ҷисмонӣ ва ҳам зарари маънавӣ мебинанд. Бояд донист, ки шиддати қаҳру ғазабро аз ҷисми ҷавонон бартараф намудан аз инкишофи фардии ӯ ва сифатҳои ичтимоию шахсиатиаш вобаста мебошад. Маҳорат, мақсад ва ҳадафҳое, ки ҷавонон дар ҳаёти воқеӣ ноил гардидаанд, ба онҳо имконият медиҳад, ки бо олами тахайюлӣ ворид гардад ва онро бе дардмандӣ тарк намояд.

Лофтус дар озмоишҳои худ ба хулосае омад, ки қариб 65 % истифодабарандагони сабтҳои видеоӣ ва бозиҳои компютерӣ, дар натичаи дуру дароз банд шудан ба бозӣ мондашавии дасту пой, панҷаҳо, даст ва кафи дастро ҳис менамоянд, ки инро инкор кардан мумкин нест.

Таҳқиқотҳои гузаронидаи мо собит намуданд, ки бе танаффус ва дуру дароз машғул шудан ба бозиҳои компютерӣ дар давоми як моҳ, ба дарди бофтаҳои пайвандҳо оварда мерасонад. Дар раванди таҳқиқи мавзуъ диққати асосии хешро ба омӯхтани соҳаҳои гуногуни таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта муттамарказ намуда, ба хулосае омадем, ки аз меъёр зиёд машғул шудан ба чунин бозиҳо, сабаби пайдоиши бемориҳои гуногун дар ҷисми ҷавонон мегардад. Ба чунин бемориҳо мисол шуда метавонад бемории пайвандҳо, бофтаҳо, мондашавии дастгоҳи такя ва ҳаракат, мондашавии чашмҳо ва суст гардидани гардиши хун ва ғайраҳо.

Мушкилоти дигари бозиҳои компютерӣ, мутобиқи андешаи табибон ва бисёр муоинагарони тиббӣ, дар он ҷавононе мушоҳида мешавад, ки вақти зиёди худро дар пеши монитори технологияи нави иттилоотӣ бо бозиҳои компютерӣ мегузаронанд, онҳоро хатари гирифторшавӣ ба бемории наздикбинӣ (близорукостю) таҳдид менамояд. Бояд қайд кард, ки дар ҳудуди 70 % одамони калонсол бо сабаби аз ҳад зиёд истифода бурдан аз технологияи компютерӣ ва бозиҳои компютерӣ аз симптоми бемориҳои гуногуни чашм азият мекашанд. Таҳқиқоти баргузорнамудаи Антонит ва Меллон дар соли 2003 аз он шаҳодат медиҳад, ки машғул шудани ҷавонон ба бозиҳои компютерӣ сабаби асосии паст гардидани маърифати онҳо гардида, ҳамин тавр барои ноил гардидан ба ҳадафҳои шахсӣ ва ҳосил намудани муваффақият дар ин ё он соҳа монеъ мешавад.

Ин андешаҳоро дар асарҳои хеш оид ба бозиҳои компютерии хусусияти реаксионидошта олимон Паркер, Тэйлор, Эстебрук, Шелл, Вуд пайравӣ менамоянд. Илми педагогика бештар тарафдори баланд бардоштани маърифати педагогии волидон мебошад, ки тағйироти ахлоқӣ ва муносибати фарзандонро мушоҳида намуда, бо муассисаи таълимӣ дар робитаи

доимӣ қарор гиранд. Донанд ва дарк намоянд, ки сабаби хашмгинии фарзандонашон дар чист? Чаро фарзандон аз рӯирост бо онҳо муошират кардан мегурезанд? Чаро муносибаташон дар оила сард аст? Сабаби парешонхотирии онҳо дар чист? Чаро ба чизе ҳавас надоранд ва бештар танҳоиро меписанданд?

Таҳқиқотчиёни ҷудогона дар соҳаи назарияи ахлоқ, аз ҷумла З. Фрейд ва Лоренс, андешаеро пайравӣ менамоянд, ки мутобиқи он, хашму ғазаб аз худ рафтореро ифода менамоянд, ки хусусияти инстинктиви аҷодиро ифода мекунад.

Лоренс андеша дорад, ки татбиқ намудани энергияи дар ҷисми инсон ғунгардида, хусусияти конструктивиро дар худ пайдо намуда, дар машғулиятҳои варзишӣ ё бозиҳои гуногун хориҷ мегардад, набошад, хусусияти деструктивиро дар худ касб намуда, ба инсон зарар мерасонад. Агар инро бо забони педагогӣ ва психологӣ гӯем, амалӣ намудани энергияи мазмуни деструктивидошта метавонад дар чунин рафтори манфии ҷавонон, ба монанди ҷанг, дуздӣ, куштор зоҳир гардад. Аз ин мавқеъ З. Фрейд баромад намуда, пешниҳод менамояд, ки хашмгинӣ табиати нохуш ва деструктивӣ дошта, инсон дар ин раванд қобилияти дарк намудани оқибати амалашро надорад. Педагог ва психологҳо самтҳои асосии мубталоии бозиҳои компютериро бо маводи мухаддир, нӯшокиҳои спиртӣ ва дигар мубталоҳои анъанавӣ дар муқоиса баробар медонанд.

Бо дар назардошти таҳқиқоти мазкур, гуфтан мехоҳам, ки динамикаи инкишофи вобастагии компютерӣ дорои шаклҳои зерин мебошад: Дар аввали машғулшавӣ ба давраи одаткунӣ бурда, инсонро ба чашидани лаззат ("входит во вкус") ворид менамояд, пас, давраи инкишофи шадид рӯй медиҳад, ки ин тобеиятро ташаккул медиҳад.

Давраи тобеият. Мутобиқи андешаи психологҳо, ҳамагӣ 10 - 14 % бозигарони бозиҳои компютерӣ ба компютер вобастагӣ пайдо менамоянд. Тобеиятро дар як ё ду шакл номбар намудан мумкин аст: дар раванди иҷтимоишавӣ ва шахсиятӣ. Ин гурӯҳи одамон якҷоя бозӣ карданро тавассути шабакаи компютерӣ ниҳоят дӯст медоранд. Ин мақоми бозии онҳо хусусияти мусобиқавиро ноил мебошад. Ин шакли тобеъшавӣ ба бозӣ чандон барои равони инсон зараровар намебошад, дар муқоиса бо бозиҳои шакли шахсиятӣ.

Оид ба хусусияти таълимии бозиҳои компютерӣ: Хусусият ва шаклҳои махсуси онҳо гуфтан мумкин аст, ки бозиҳои компютерӣ асосан аз солҳои 70 - уми асри ХХ рӯ ба паҳншавӣ ниҳоданд. Бозӣ - як шакли қадимии фаъолияти инсон буд, аммо бисёр қонунҳои дидактикӣ, талабот, қоидаҳои бозӣ то ҳол кушода нашудаанд, ки инро ҷараёни муосири таълиму тарбия талаб менамояд. Масалан, барои омода намудани афсарон аз бозиҳои компютерии ҳарбӣ, барои омода намудани ҳунармандони театру синамо аз бозиҳои манзаравӣ - нақшӣ, барои тоҷирон ва роҳбарон - машқҳои махсус бо мақсади ташаккул додани салоҳиятҳои фаъолияти корӣ истифода бурдан мувофиқи мақсад мебошад.

Бозиҳои компютерии таълимӣ бояд 3 вазифаи асосиро ичро намоянд:

- дастгоҳӣ - ташаккул додани маҳорат ва малакаи муайяни таълимӣ;
- маърифатӣ - ташаккул додани дониш ва инкишофи тафаккури донишҷӯён;
- иҷтимоӣ – психологӣ - инкишофи маҳорати муошират ва зоҳир намудани ахлоқи ҳамида.

Аз мавқеи метод, ҳадаф ва махсусият, бозиҳои омӯзишӣ ба чунин намудҳо тақсим мешаванд:

- бозиҳои тақлидӣ дар таҳсилоти касбӣ истифода бурда мешаванд, ки мақсади он ташаккул додани маҳоратҳои истеҳсолӣ мебошад;
- бозиҳои манзаравӣ – нақшӣ - дар ибтидои онҳо ҳолатҳои мушаххас қарор доранд - онҳо ифодакунандаи ҳаёт, кор, маҳоратанд, ки гузориши театриро мемонанд ва ҳар як ширкаткунанда дар он нақши муайянро мебозад;
- бозиҳои инноватсионӣ - фарқияти онҳо аз дигар шаклҳои бозӣ дар таркиби серҳаракатӣ мебошад, ки гузаронидани бозӣ бо якчанд нафар омӯзандаи инкишофдиҳандаи «фазо» - мисол, бо истифодаи барномаи компютерӣ татбиқ мегардад. Бозиҳои инноватсионӣ

сафарбар мегарданд ба ҳосил намудани дониш бо истифодаи навтарин технологияи педагогӣ ва иттилоотӣ дар ташкили фаъолияти педагогӣ.

Ба сифати яке аз методҳои самараноки бозӣ метавонад бозии корӣ баромад намояд. Дар ҷараёни ин амсиласозӣ ҳолати проблемавӣ муайян мегардад, ки мақсади бозӣ ҷустуҷӯи роҳи ҳалли масъала мебошад. Бозиҳои корӣ ҳам дар муассисаҳои таҳсилоти миёнаи умумӣ, ҳам дар таҳсилоти касбӣ гузаронида мешаванд. Моҳияти ин шакли бозӣ дар он мебошад, ки он муносибати ҳамкориро байни омӯзгор ва донишҷӯён устувор мегардонад.

Ба фикри мо, бозиҳои корӣ чунин амалҳоро ёд медиҳанд:

- муқобил гузоштани андешаи худ, бо андешаи дигар иштирокчиёни бозӣ;
- баҳо додан ба мақсад ва имкониятҳои хеш;
- афзоиши эҳтиром ва боварӣ аз ҷониби гурӯҳ;
- пайдо намудани роҳи баромадан аз ҳолати моҷаро, дар фазои корӣ ва муошират байнишахсиятӣ;
- дарк намудани мавқеи рафтории хеш;
- ичро намудани нақшҳои гуногуни вазифавӣ.

Оид ба мавқеи бозиҳои нақшӣ М.И. Маҳмудов таъкид менамояд, моҳияти ин технология аз он иборат аст, ки ҷанбаи маърифатиро инкишоф дода, фаъолияти ичтимоӣ ва касбиро бедор менамояд, дар донишҷӯён хоҳиши ширкат варзидан дар бозиҳои кориро тақвият мебахшад.

Дар ҷаҳони муосир бозӣ на танҳо дар таълими расмӣ истифода бурда мешавад, балки берун аз таълими расмӣ аз он васеъ истифода мебаранд. «Бозиҳои ҷиддӣ» - бозиҳои ёддиҳанда мебошанд, ки барои истифода дар таълим коркард гардида, таркиби аниқи хешро доро мебошанд.

Олимон диққати бештарро ба таъсири бозӣ ба фаъолияти таълимӣ, ичтимоӣ ва солимии бозигар равона менамоянд. Бен Сойер, яке аз асосгузорони Конференсияи бозиҳои ҷиддӣ, дар ҳамкорӣ бо Питер Смит, ки дар Донишгоҳи марказии Флорида фаъолият менамояд, чунин меҳисобанд, ки тамоми бозиҳоро «ҷиддӣ» номидан мумкин аст. Мухолифати байни муоинагарон, тамринчиён, омӯзгорон ва мансабдорони давлатиро кас дида, ба роҳгумӣ ворид мегардад. Онҳо кӯшиш менамоянд, муайян созанд, ки кадом бозиҳоро барои натиҷанок гардидани сифати таълим истифода бурдан мумкин асту кадомҳоро не.

Вобаста ба таркиби бозӣ, ҷаҳони он бояд мақсаднок, созанда ва диққатҷалбкунанда бошад, дар он бояд аломатҳои ногаҳонӣ ва рамзӣ ҷой дошта бошанд, ки бозиро ҷолибу дилкаш гардонад. Даъват ба бозӣ бояд онро дар назар дошта бошад, ки барои инсон то кадом андоза он манфиатовар аст. Бозиҳое, ки мутлақо ба инсон манфиатовар набошанду чизеро дар инкишофи рӯҳию ҷисмии инсон таъмин карда натавонад ба муқовимати ҷомеа гирифтор мегардад. Ҷараёни бозиро ҷомеа омӯхта, онро дастгирӣ ва дар таълим ичозат медиҳад ё аз раванди таълим берун менамояд.

«Бозӣ яке аз фаъолияти фундаменталии мавҷудоти зинда буда, бо инсоният якҷо ба вуҷуд омадааст. Аз ибтидои маданияти инсоният маълум аст, ки ё одамон бозиро аз худ намуданд, ё бозӣ ба ҳаёти одамон ворид шудааст. Дар давраҳои қадим бозӣ ва инкишофи он дар тамоми соҳаҳои ҳаёт ворид гардида — дар шакли ҷанг, сиёсат, санъат, савдо, муносибати мард бо зан бараъло ҳис карда мешуд.

Фармондеҳи машҳур Наполеон тарафдори истифода бурдани бозӣ дар харита буд, ки бо ин роҳ метавонист амалиёти ҳарбиро ба таври пухта нақшабандӣ намояд. Дар Россия бозиҳои ҳарбиро Пётри I дар ҳаёт татбиқ намуда, ӯ ташкилкунандаи «Қисмҳои ақибгоҳӣ» маҳсуб меёфт. Дар замони ӯ «Потешное войск» барои гузаронидани чорабиниҳои машқӣ ва коркарди манёврҳо машқҳои зиёде мегузарониданд.

Дар охири асри 18 кӯдакон тавассути бозӣ алфавитро аз худ менамуданд, дар соли 1886 капитан Н.А. Сикалов бозиеро «Барои ёд додани аскарон, қӯшунҳои пиёдагарду қаторӣ, оинномаи армияи подшоҳӣ» ихтироъ намуд, ки хусусияти маърифатӣ ва ватандӯстӣ дошт.

Соли 1932 аввалин шуда дар Иттифоқи Шуравӣ бозиҳои корӣ баргузор карда шуданд: «Навсозии истеҳсолот дар робита бо тағйирёбии ҷиддии барномаҳои истеҳсолӣ», ки муаллифи он – Мария Бирштейн буд. Аз тарафи дигар, дар шароити муосир, ки техникаю технологияи иттилоотӣ торафт инкишоф ёфта истодааст, шаклҳои нави бозиҳо пайдо гардиданд. Тамошои филмҳои телевизионӣ, аз як тараф ва рақобати технологияи пурзӯр дар бозори ҷаҳонӣ, инчунин, мавҷудияти бозиҳои бачагонаи хусусияти агрессивидошта ташвиши падару модарон, мутахассисонро, ки дар соҳаи бозиҳои компютерӣ ва технологияи иттилоотӣ кор мекунанд зиёд намуд.

Дар миёни солҳои 70 - ум, 90 % амрикоиёни ҷавон, 60 – 90 % наврасони фин, тахминан дар дараҷаи ҳамин нишондод, наврасон ва ҷавонони тамоми мамлакатҳои дунё, худро бо бозиҳои компютерӣ тасалло медоданд. Ташвишовар он мебошад, ки дар шароити муосир ҷавонон вақти бештари худро дар бозиҳои компютерӣ мегузаронанд. Таҳқиқоти дар соли 2005 баргузорнамудаи олимон Робертс, Файер ва Райдавт дар Амрико нишон дод, ки категорияи кӯдакони аз 8 то 10 - сола ба таври миёна, ҳамарӯза то 65 дақиқаи вақти хешро дар бозиҳои компютерӣ сарф менамуданд. Мутобиқи ин таҳқиқот, кӯдакони сини 10 - 14 - сола ҳар рӯз 52 дақиқаи вақти хешро сарфи бозиҳои компютерӣ мегардонанд. Ин нишондод дар байни одамони аз синни 18 то 33 - сола 15 дақиқаро ҳар рӯз ташкил медод.

Таърихи пайдоиши бозиҳои компютерӣ, ба пайдоиши версияи ибтидоии бозиҳои компютерии «Пинг» дар соли 1972 дар шакли бозиҳои компютерии теннис барои ду нафар робитаманд мебошад. Дар охир бозиҳои компютерӣ инкишофи ояндаи хешро ноил гардида, дар шакли барномаҳои гуногун ва диски устувор коркард гардиданд.

Дар шароити муосир бозӣ ба беморие табдил ёфтааст, ки бештар дар нақлиёти ҷамъиятӣ мушоҳида мегардад, ҷавонон бо телефонашон банд шуда, ҳатто дарк наменамоянд, ки дар рӯ ба рӯяшон маъюбу солхӯрдае қарор дорад.

Зарари бозиҳои телефонӣ аз бозиҳои компютерӣ ягон фарқияте надорад, аммо ба ивази ҳама воситаҳои дастурдиҳӣ нигоҳ накарда, дар дасти баъзе донишҷӯён дар як вақт, ду - се телефонро дидан мумкин аст. Дар соли 1980, аз ҷониби Нин Тунд, низоми нав бо ҷадвали беҳтар коркард гардид, ки дар асоси он бозӣ бо бартарияти аломатҳои зӯроварӣ ҷой дода шуд.

Агар хулосаи боби якуми корро ҷамъбаст намоем, мавҷудияти зӯроварӣ ва бераҳмӣ дар бозиҳои компютерӣ ва технологияи иттилоотӣ аввалин шуда аз ҷониби доктори илмҳои педагогӣ Ерон таҳқиқ карда шуд. Муаллифи мазкур дар давоми 22 сол дар ин самт таҳқиқот гузаронида, ба хулосае омад: одамоне, ки аз ҳад зиёд дилбохтагиро ба тамошои барномаҳои телевизор ҳис мекунанд, дар синни ҳаштсолагӣ, рафтори даҳал ва хусусияти фишороварирo ҳосил менамоянд.

Бисёр таҳқиқотҳо, ки аз тарафи муаллифони гуногун гузаронида шудаанд, аз он шаҳодат медиҳанд, ки тамоми рафтори номатлуб, аз тақлид ба қаҳрамонони бозиҳои видеоии мазмуни зӯроваридошта ибтидо мегирад. Чунин тамошои бозиҳои компютерӣ ба он оварда мерасонад, ки дар рафтори ҷавонон он нусхабардорӣ гардида, дар ҳаёти доимии ҷавонон ва наврасон нақши худро боқӣ мегузорад, ки ин ниҳоят ба саломатӣ ва ҳаёти минбаъдаи ҷавонон хатарнок мебошад.

Дар боби дуюм 2, ки «Шароитҳои педагогии одаткунӣ ба бозиҳои компютерӣ ва зарари он ба таълим ва тарбия» ном гирифтааст, бештар дар бораи таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта дар паст гардидани давомоти донишҷӯён, ки таъсири он ба вайроншавии робитаҳои хонаводагӣ оварда мерасонад, ибрози назар шудааст.

«Афтидан» калимаи форсӣ-тоҷикӣ буда, «Паст гардидан», «Паст рафтан» (падение, упадок, снижение) - ро ифода менамояд. Дар зери мафҳуми паст гардидани давомоти таълимӣ, паст гардидани нишондиҳандаи умумии фаъолияти таълимии донишҷӯе фаҳмида мешавад, ки ба талаботи тарбиявӣ ва дидактики муассиса мувофиқат наменамояд.

Агар ба таври дигар гӯем, «Афтидан» гузариши сифатие мебошад, ки аз як дараҷаи баланди таълимӣ донишҷӯ ба дараҷаи дигари сифатӣ ва миқдорӣ мегузарад. Ин мафҳум

ҳатто мафҳуми диалектикӣ буда, робитаи мутақобилаи сифат ва миқдорро муаррифӣ менамояд.

Ҷадвали № 1.

Робитаи байни дараҷаи истифодаи бозиҳои компютерӣ бо давомоти таълимӣ

Коэффитсенти таълимӣ	**Дараҷаи истифодабарӣ**	**Коэффитсент**	**Дараҷа**
-.007	1 1	коэффитсенти коррелятисяи Пирсон	Дараҷаи истифо-дабарӣ
.837	.0	дараҷаи моҳиятӣ	
9968	11194	шумора, миқдор	
11	-.007	коэффитсенти коррелятсияи Пирсон	Коэффитсенти таълимӣ
.0	. 037	дараҷаи моҳиятӣ	
9 982	9 968	шумора, миқдор	

Аз ин мавқеъ, гуфтанӣ ҳастем, ки донишҷӯёни фаъол ва боинтизом низ метавонанд давомоти таълимиашон осеб бинад. Аз ин рӯ, тасдиқ намудан мумкин аст, ки давомоти таълимӣ, фаҳмиши умумӣ ва нисбӣ мебошад. Истифодабарии аниқи мафҳуми давомоти таълимӣ ё пастравии таълим аз забони муоинагарони иқтисодӣ ва муаллифони назарияҳои иқтисодӣ ба педагогика ворид гардидааст. Дар тарбия ва ба камол расонидани хонанда ва донишҷӯён мавқеи асосиро давомоти фаъолонаи онҳо ташкил медиҳад.

Аммо, агар ба проблемаи мавҷуда аз нуқтаи назари педагогӣ ва психологӣ назар андозем, мушоҳида мегардад, ки ҳар сол маблағҳои калон ба соҳаи таълиму тарбия чудо карда мешаванд ва низоми таълим ва тарбия яке аз муҳимтарин проблемаҳои иқтисоди миллӣ мебошад.

Таълими такрорӣ ё дар курсаш мондани донишҷӯ ҳамчун давомоти пасти таълимӣ баррасӣ карда мешавад. Таҷриба нишон медиҳад, ки ҳеҷ гоҳ донишҷӯёни дорои давомоти хуб ба рухсатии академӣ намераванд. Ба ҳамагон маълум аст, ки ҳар як ҷавони аз 16 то 18 - сола хоҳиши бозӣ карданро дар бозиҳои компютерӣ дорад. Мушоҳида нишон медиҳад, ки писарон нисбати ба духтарон бештар ба бозиҳои компютерӣ сару кор мегиранд.

Дар шароити муосир васеъ паҳн гардидани бозиҳои дорои мазмуни агрессивӣ, бераҳмӣ ва инсонбадбинӣ ба бонги хатари ҷамъият табдил ёфтаанд. Паҳн гардидани ин ё он намуди бозиҳои компютерӣ аз дараҷаи ба наврасону ҷавонон маъқул будани онҳо вобаста мебошад. Як қадар нуфузи баландро бозиҳое доро мебошанд, ки ба чобукӣ ва ташаккули варзишӣ мусоидат мекунанд.

Ҷадвали № 2.

Гурӯҳи бозиҳои шадид ва бозиҳои агрессивӣ

Умумӣ	**Баҳои таълимӣ**					**Дараҷа**	
	аз 18 то 20	**аз 15 то 18**	**аз 12 то 15**	**аз 10 то 12**	**Миқдор ва фоиз**		
1132	1104	118	77	33	миқдор	кам	дараҷаи истифода
1100,0%	778,8%	113,6%	5 5, 3%	2 2, 3%	фоиз		
1195	1 153	440	22	00	миқдор	бисёр	
100.0%	778,5%	20.5%	1 1, 0%	0 %	фоиз		
3327	2 257	558	99	33	миқдор	Дар маҷмуъ:	
1100.0%	78,6%	117.7%	22.8%	9%	фоиз		

Ҷадвали № 3.

Дараҷаи моҳиятии саволнома

Дараҷаи моҳиятӣ	**Дараҷаи озодӣ**	**Миқдор**	**Эзоҳ**
008	33	111.764	Пайравон
-	-	4494	Миқдор

Дарачаи моҳиятии саволномаи робитаманди истифодаи бозиҳои компютерӣ бо давомнокии таълимӣ пасттар аз 0/05-ро ташкил медиҳад, ки вобаста ба он робита инкор карда мешавад. Аз ин рӯ, истифодаи бозиҳои компютерӣ дар давомоти донишҷуён нақши намоён дошта метавонанд. Аммо вобаста ба робитаи мавҷуда шахсоне, ки вақти зиёди хешро дар бозиҳои компютерӣ мегузаронанд, дар муқоиса ба онҳое, ки бо бозиҳои компютерӣ камтар машғул мешаванд, нишондоди беҳтари таълимӣ доранд.

Дар воситаҳои ахбори омма маълумотҳои бисёре пайдо гардиданд, ки дар бораи хатари телефонҳои мобилӣ ва компютер, дар маҷмуъ ва бозиҳои компютерӣ, хусусан, ба равонӣ, солимӣ ва рафтори наврасону ҷавонон огоҳ менамуданд. Махсусан, 25 - уми декабри соли 2020 дар барномаи телевизиони Тоҷикистон, ки муассисаи давлатӣ мебошад, дар бораи зарари бозиҳои компютерӣ ва телефонҳои мобилӣ ба вазъи саломатии ҷавонон намоиши хуби маърифатӣ баргузор карда шуд.

Аммо сад афсӯс, ки наврасону ҷавонони мо ин чизҳоро кам сармашқи кори хеш менамоянд.

Ба ҳамагон маълум аст ва даллелҳое мавҷуданд, ки ҷавононе аз бозиҳои компютерӣ ва тахайюлӣ истифода мебаранд, ҳолати баланди эмотсионалиро ҳис менамоянд. Инчунин, дар онҳо миқдори зиёди фикрҳои агрессивӣ нисбат ба ҷавонони гурӯҳи назоратӣ мушоҳида карда мешавад, ки метавонад ба ҳолати давомот ва иштироки онҳо дар дарсҳо таъсир ворид намояд.

Дар муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ баъзе донишҷӯён рафтори муътадил карда наметавонанд, ҳама вақт дар ҳолати қаҳру хашмнокӣ қарор доранд, ки ин дар зери кадом омиле қарор доштани онҳоро ифода менамояд. [98, с. 21.23].

Мутаассифона, имрӯз мо ба технологияи иттилоотӣ - коммуникатсионӣ муқобил баромада наметавонем ва дар тамоми самти ҳаёти инсон ҷойгоҳи асосиро ин технология ишғол менамояд. Хаётро бе ин технология тасавур кардан имконият надорад, аммо зарари бозиҳои компютериро таъкид кардани ҳастем, ки дар вуҷуди ҷавонон вайроншавии суръати (биниш), зуд -зуд мондашавии бозигар, авҷ гирифтани бемориҳои дил, суст гардидани гардиши хун, фарбеҳшавӣ ва ғайра дар зери таъсири он рӯй медиҳад.

Мо саволномаҳо тартиб дода, оид ба ин масъала бо 150 нафар донишҷӯи муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ аз бахшҳои гуногун пурсиш гузаронидем, ки синни донишҷӯён аз 17 то 19 - соларо ташкил менамуд. Саволи аввали мо дар бораи киҳо дар хона компютери шахсӣ доранд робита дошт? Ҷавоб ошкор сохт, ки 86 % - и донишҷӯён дар хона компютер доранд. Киҳо дар хона компютер надоранд? Аз рӯи ҷавоб ба ин савол маълум гардид, ки 24 % - и донишҷӯён дар хона компютер надоранд, ки дар бахшҳои гуногун таҳсил менамоянд.

Ба бозиҳои компютерӣ мароқ зоҳир кардани онҳо низ гуногун буд: духтарон бештар бозиҳои маърифатӣ, расмкашӣ, бозӣ - саёҳат ва писарон бозии, дорои ҳаракату амалиёт, зӯроварӣ ва тирпароториро бештар меписандиданд.

Ҷадвали № 4.

Робитаи байни истифодаи бозиҳои компютериро вобаста ба мансубияти ҷинсии донишҷӯён

Умумӣ	**Ҷинс**		**Миқдор ва фоизҳо**	**Фаолият**	
	Писарон	**Духтарон**			
300	170	130	миқдор	бисёр кам	дарачаи истифода
44.4%	33.3%	66.4%	фоизи хат		
2224	1121	1103	миқдор	кам	
223.0%	119.8%	228.6%	фоизи хат		
3360	2219	1141	миқдор	қаноатбахш	
337.0%	335.8%	339.2%	фоизи хат		
2254	1179	775	миқдор	Бисёр	
226.1%	229.2%	220.8%	фоизи хат		
991	773	118	теъдод	ниҳоят кам	
99.4%	111.9%	55.0%	фоизи хат		
9972	6612	3360	миқдор	**Ҳамагӣ**	
1100.0%	1100.0%	1100.0%	фоизи хат		

Ҷадвали № 5.

Дараҷаи моҳиятии саволнома

Дараҷаи моҳиятӣ	Дараҷаи озодӣ	Миқдор	Эзоҳ
.000	44	331.140 (а)	Одаткунӣ (кайэскори пирсон)
-	-	9972	Миқдор: 0/ 0, 05

Дараҷаи моҳиятии саволномаҳои майлкунӣ байни дараҷаи истифодаи бозиҳои компютерӣ вобаста ба мансубияти ҷинсӣ дар доираи қариб 0/05 қарор мегирад, ки барои тасдиқ намудани фарзияи кор мавҷуд набудани робитаро рад намояд. Дар асоси маводи ҳосилнамуда тасдиқ намудан мумкин аст, ки байни дараҷаи истифодабарии бозиҳои компютерӣ ва дараҷаи ҷинсии бозигарон робитаи мантиқӣ вуҷуд дорад. Аз рафти таҳқиқот маълум гардид, ки писарон нисбат ба духтарон бештар ба бозиҳои компютерӣ банд мешаванд. Диаграммаи мутобиқати фоизии истифодабарандагони бозиҳои компютерӣ дар байни писарону духтарон нишон медиҳад, ки назорати волидон ба ин раванд торафт суст гардидааст.

Давомоти донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбии Тоҷикистонро таҳлил намуда, ба хулосае омадем; ки давомот, инчунин, ба боло рафтани синну соли донишҷӯи паст мегардад. Агар дар бахши якум 21 % давомоти донишҷӯён паст гардад, дар бахши сеюм ин нишондиҳанда 40 % -ро ташкил медиҳад. Омили асосии ин раванд дар кучое сустӣ ё бепарвоӣ зоҳир намудани мақомоти идоракунандаи муассиса мебошад.

Таҳқиқотчиён ва ташхисгарони зиёд сабаб ва омилҳои асосии нобарории таълимиро дар ду категория мебинанд:

1. Омилҳои дохилӣ, ки ба низоми таълим дар муассиса мансубанд;

2. Омилҳои берунӣ, ки дар навбати худ, ба ду қисм тақсим мешаванд: а) иҷтимоӣ ва оилавӣ; б) инфиродӣ; сабабҳои фардӣ.

Пас аз он ҷавононро аз рӯи дараҷаи қаҳру ғазабнокӣ чунин тақсим намудем, ки натиҷаи зерин ба даст омад:

Ҷадвали № 6.

Дараҷаи қаҳру ғазабнокии ҷавонон ё донишҷӯён

Намудҳои бозӣ	Дараҷаи қаҳру ғазабнокӣ		
	Баланд	Миёна	Паст
Дар бозиҳои шадид бозӣ мекунанд	50	34	16
Дар бозиҳои шадид бозӣ намекунанд	27,5	16,6	5,9

Аз ин мавод бармеояд, ки дар байни донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ҷавононе, ки хоҳиши дар бозиҳои компютерии хусусияти зӯроваридошта иштирок карданро доранд, нишондиҳандаашон ниҳоят баланд буда, 91 % - ро ташкил медиҳад.

Бар зербоби 2.2. диққати асосӣ ба м**утобиқшавӣ ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ва таъсири он ба робитаҳои байни оилавӣ дода шудааст.**

Давомоти ғайриқаноатбахши таълимӣ ва нобарории мунтазами таълимии донишҷӯён дар давраи давомнокии ҷараёни таълим аз ҷониби оила ниҳоят дарднок қабул карда мешавад. Ин омил дар бисёри ҳолат сабаб мегардад, ки волидон ва дигар аъзои оила муносибат ва назари пешинаи хешро нисбат ба хонанда ё донишҷӯ тағйир дода, муносибатҳои дохилиоилавӣ торафт тезутунд мегардад.

Падару модарон дар ин раванд бояд кадом амалҳоро анҷом диҳанд:

- дар асоси боварии байниҳамдигарӣ роҳи ҳалли мушкилотро пайдо карда, пеши роҳи тобеъшавиро гирифтан;

- бо забони фаҳмо, ба таври ошкоро бояд мефаҳмониданд, ки асри XX1 асрест, ки бе маълумоту касб кас зиста наметавонад;

- барои бад нагардидани муносибатҳои оилавӣ мо ба шумо ду - се ҳафта вақт медиҳам, то дар таҳсилатон ислоҳ ворид намоед, тавзеҳ медиҳанд волидон;

- мо аз ту умеди калон дорем ва боварӣ дорем, ки аз уҳдаи ин амал бо сарбаландӣ мебарой;

- ба назди куратор ва омӯзгорон рафта, дар якҷоягӣ роҳи ҳалли масъаларо пайдо намудан;

- бо суханони навозишкоронаи тарбиявӣ, аз қабилии ягона умеди ман шумоед, хоҳиш мекунам, моро ноумед накунед. Ин гуфтаю муносибат дар вуҷуди фарзанд оташи нангу номусро бедор намуда, ӯро ба таҳсили босифат равона менамояд.

Лоренс дар равиши муносибати этологӣ қаҳру ғазабро ҳамчун натиҷаи мубориза барои мавҷудият мавриди назар қарор додааст. Олимон А. Бандур, Л. Берковетс, Д. Доллард, Н. Мюллер бошанд, рафтори даҳалу зӯровариро бо робитаҳои иҷтимоӣ пайвастаанд, ки бо андешаи мо, чандон мувофиқ намебошад.

Қайд кардан бомаврид аст, ки як қатор омилҳои иҷтимоӣ дар муҳити инсонӣ мушоҳида мегарданд, ки дар ташаккули рафтори агрессивии ҷавонон мавқеи муҳимро ишғол менамоянд. Дар таҳқиқоти мазкур қисме аз ин омилҳоро номбар намудан мумкин аст:

1). Дар масофаи калон аз сатҳи баҳр зистан ва нокифоягии маводи ғизоӣ. Ин таҳқиқотро олимон бештар дар байни қабилаҳои сурхпӯсти “Куло” дар “Мияле Андроперу” баргузор намуданд, ки аъзои ин ҷомеа одамони бадхашмтарин ба шумор мераванд. Ин шаҳодат аз он медиҳад, ки дар ин минтаҳа (мавқеъ) сабаби ба худ хос маҳфуз аст:

а) зиндагӣ дар баландии бениҳоят аз сатҳи баҳр, нокифоягии маводи ғизоӣ ва таркиби носолими хӯрок;

б) хоидани баргҳои кокӣ, ки дар таркиби онҳо кокоин мавҷуд аст, сабаби ангезандаи қаҳру ғазаб мебошад;

в) дар натиҷаи истеъмол кардани баргҳои кокоин, инсон ҳолати муваққатии сабукрӯҳиро ҳис менамояд. Аммо муддати дароз хоидани баргҳои кокоин таъсири бад ба ҷараёни мубодилаи ашё ворид намуда, инсонро ба ҳолати қаҳру ғазаб мерасонад;

д) дар ҷамъияте, ки мафҳуми зӯроварӣ, ҳамчун “рафтори муқаррарии одии иҷтимоӣ” фаҳмида мешавад.

2) Дастгирӣ ва ҳавасмандгардонии зуроварӣ бо мақсади расонидани зарари ҷамъиятӣ - фарҳангӣ. Баъзан дар ҳолатҳои ҷудогона, масалан, дар вақти ҷанг ё дигар ҳолатҳои таъҷилӣ, мумкин барои зоҳир намудани ҳиссиёти зӯроварӣ дар рафтори инсон дар ҷамъият ҳавасманд гардонида шавад. Албатта, дар чунин ҳолатҳо дар андеша, амал ва рафтори аъзои ҷамъият далелҳое пайдо мешаванд, ки рафтори иртиҷоиро тарафдорӣ менамоянд. Худи ҷамъият дар чунин лаҳзаҳо қуввае дорад, ки ташаккул додани эҳсоси қаҳру ғазабро дар маҷмуъ, дар одамон бедор менамояд.

3) Ҳолатҳои гуногуни иҷтимоӣ ва зуҳуроте, ки одамонро ба зоҳир намудани қаҳру ғазаб водор менамоянд. Ба онҳо чунин мухолифатҳои иҷтимоӣ, монанди маҳдудкуниҳо, монеаҳо, поймолкунии меъёрҳои ҳуқуқ ва беқонунӣ мисол шуда метавонад. Ҳамаи ин дар маҷмуъ заминаро барои ташаккул ёфтани амсилаи зӯроварӣ дар ҷамъият муҳайё месозад.

4) Мавқеи воситаҳои ахбори омма. Ба сифати дигар омили иҷтимоӣ - фарҳангӣ, ки дар пайдоиш ва баланд гардидани оташи қаҳру ғазаб мавқеи асосиро ишғол менамояд, воситаҳои ахбори омма, аз ҷумла, телевизион, газета ва маҷаллаҳоро ном бурдан ҷоиз мебошад.

5) Мавқеи бозиҳои компютерӣ дар ташаккули зӯроварӣ. Волидон бояд ҳамеша кӯшиш ба харҷ диҳанд, ки фарзандонро нозпарвар тарбия нанамоянд. Волидон худ итоаткори фарзандон не, балки фарзандонро дар итоати хеш нигоҳ доранд. Аммо якравӣ ва саркашии ҷавон дар инкишофи шахсияти онҳо ташаккули мустақилияти онҳо ниҳоят муҳим ва зарур мебошад.

Мутобиқи андешаи З. Фрейд, се методи асосии амалӣ намудани сабукшавии психологӣ ё озод шудан аз қаҳру ғазаб мавҷуд аст:

а) бо зиёд кардани шаклҳои гуногуни фаъолияти ҷисмонӣ, бозиҳои варзишӣ, аз ҷумла, тавассути бокс, давидан, паридан;

б) бо роҳи ба худ тасаввур намудани ҳолатҳои ғайривоқеии қаҳру ғазаб, ҳиссиёти агрессивии хусусияти недеструктивӣ дошта;

в) амалҳои рӯирости хашму ғазабнокӣ ба муқобили субъекти офаридашуда бо мақсади расонидани зарари ҷисмонӣ.

Волидон бояд бо фарзандон дар ҳалли проблемаҳои гуногуни иҷтимоӣ ҳамкорӣ намоянд, ҷавонони майл ба рафтори даҒал ва зӯроваридоштаро низ ҳавасманд гардонанд. Волидон, инчунин, бояд ширкати фарзандонро дар корҳои якҷоя ва гурӯҳӣ дар чорабиниҳо таъмин намоянд ва аз он натиҷагирӣ намуда, аз ибрози суханони тарбиявӣ худдорӣ накунанд. Ҳамаи ин тадбирҳо ба он оварда мерасонанд, ки ғазабнокии баланди ҷавонон аз байн рафта, ба ҳаёти муъҳадил бармегарданд. Аз ҷониби дигар, тамоми ин мураккабиҳои умумӣ, дар муносибатҳои байни оилавӣ, самаранок ошкор намудани сабабҳои асосии ба ғазаб оварандагон ва ташаккул додани тамоили эҳсосотӣ ва хурӯшандаи онро дар кӯдакон ва ҷавонон ошкор намудан мебошад.

Имрӯз дар зери таъсири бозиҳои компютерӣ ва дигар омилҳо, робитаҳои дохилиоилавӣ ниҳоят суст гардидаанд. Муносибатро бо фарзандон тавре ба роҳ мондан зарур аст, ки ягон амали мо ба иззати нафси онҳо нарасад. Ин рафтор метавонад бовариро ба вуҷуд оварда, ҷавононро дамдузд ва пӯшидаасрор нагардонад. Вобастагии компютерӣ яке аз бадбахтиҳои асри XXI ба шумор рафта, дар шароити муосир қайд кардан мумкин аст, ки ин зуҳурот бо мубталоии маводи мухаддир ва нӯшокиҳои спиртӣ аз рӯи хатарнокӣ дар як қатор меистад.

Воситаҳои ахбори омма моро огоҳ менамоянд, ки вобастагӣ аз бозиҳои компютерӣ ба ҳаёти тамоми одамони рӯи замин таҳдид менамояд ва хатар дорад. Соли 2005 волидон мурдаи духтари хитоиеро пайдо намуданд, ки чанд шабу рӯз аз бозии компютерӣ набаромада буд. Соли 2007 ҷавони британиягӣ аз сабаби волидон ба ӯ манъ кардани бозии компютерии Halo 3, волидонро паронида, ба марг расонид. Ин ҳодиса дар шаҳри Уфаи Россия, дар назди монитори компютер ҷавоне ҷон дод, ки бозии охирони худро дар DotA мегузаронид ва аз сабаби дуру дароз беҳаракат дар паси монитор қарор гирифтан узвҳо баданаш канда шуданд (тромб) ва ба марг расид.

Ба таъриҳи мубталошавӣ ва инкишофи бозиҳои мафтункунанда муроҷиат карда, бо бисёр гуфтаҳои мардуми Ҳиндустон, Филиппин, Хитой, Япония ошно гардидан мумкин аст. Дар онҳо нақл карда мешавад, ки мардҳо ба сифати гарав дар чунин бозиҳо зан, духтар, хоҳар, модар ё ягон узви баданашонро бохтаанд. Майлу хоҳиши баланд ба бозиҳои компютерӣ вобастагиро ба вуҷуд оварда, таркиби кортизолро баланд бардошта (гормони зери гурдаҳо), ба табаддулоти моддаҳо таъсир ворид менамояд. Пошидани картизол дар зери таъсири дофамин – ашёи тавлидкунандаи фараҳмандӣ мегардад. Дофамин, инчунин, дар ташаккул ёфтани вобастагӣ аз нӯшокиҳои спиртӣ ва маводи мухаддир ширкат меварзад ва аз ин рӯ бозиҳои компютерӣ бо маводи мухаддир ва нӯшокиҳои мадҳушкунандаи спиртӣ дар як қатор меистад.

Аз раванди таҳқиқот бармеояд, ки ягон тадбири пешгирикунанда пеши роҳи фарзандони моро аз бозиҳои шавқовар гирифта наметавонад, агар оила, мактаб ва аҳли ҷамоатчигӣ дар якҷоягӣ кор набаранд. Сабаби асосии ба олами тахайюлӣ ворид шудани ҷавонон дар он мебошад, ки байни ҷавон ва одамони наздик дар оила мухолифат ба вуҷуд омадааст, дар оила фазои солим вуҷуд надорад, ҷавон дар оила дӯсту рафиқони хубу боваринок надорад, муносибати мураккаби байниҳамдигарии аъзои оила ва худро муаррифӣ карда натавонистани ҷавонон дар ҷамъият ӯро ба бозиҳои компютерӣ тела медиҳад.

Оид ба зермавзуи **2.3. Методҳои самараноки кор бо донишҷӯёни мубталои бозиҳои компютерӣ** гуфтан мехоҳам, ки мубталоии интернетӣ ё вобастагӣ аз интернет ва бозиҳои компютории дорои хусусияти агрессивӣ ҳамчун воситаи глобалии муошират, машғулшавӣ, ҷаҳду талош ва шавқи ба даст овардани иттилоотӣ гуногун ва ғайра фаҳмида мешавад.

Якумин таснифоти вобастагии интернетӣ, ки К. Янг дар соли 1998 пешниҳод карда буд, он аз шаш шакл иборат мебошад:

- вобастагии компютерӣ, ки шавқоварии он бозигарро ба худ ҷалб мекунад;
- навгониҳои компулсивии шабака;
- сербории иттилоот;
- вобастагии кибер-муошират ва кибер-шаҳвонӣ.

М. Гриффитс ду намуди вобастагии бозиҳои компютериро ишора намудааст:

- вобастагии ғайрифаъол, ки ба он тамошои барномаҳои телевизион мисол шуда метаво-

над;

- вобастагии фаъол, ки ба он бозиҳои компютерӣ ворид мешаванд.

Дар таҳқиқоти махсуси баргузорнамудаи В.А. Лоскутова, ки аз рӯи интихоб дар Россия гузаронида шудааст, синну соли мубталоёни интернет ва бозиҳои компютерӣ аз 21 - солагӣ муайян гардидааст, ки ба синни донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ рост меояд.

Тавре ки маълум аст, яке аз шаклҳои паҳнгардидаи вобастагии интернетӣ, ин вобастагӣ аз бозиҳои компютерӣ мебошад. Дар ин раванд С.К. Бондарев қайд менамояд, ки «ба бозиҳои компютерӣ машғул шуда, фард тамоми имкониятҳои олами тахайюлиро аз худ менамояд: вақт ёфта, фазои дар он ҷойдоштаи ашёро пайдо намуда, метавонад бо онҳо тамоми кореро кунад, ки дилаш мехоҳад.

Ба ҳамагон маълум аст, ки агар ҳаракат мутлақ, доимӣ ва сарчашмаи инкишоф бошад, оромӣ мафҳуми нисбӣ, кӯтоҳмуддат ва даргузар мебошад ва дар холати оромии дурудароз қарор гирифтани шахс боиси хуруҷ гирифтани бемориҳои ҷисмонӣ мегардад.

Ҷадвали № 7.

Аломатҳои хуручи бемориҳои компютории донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ

Хуручи бемориҳо	Гурӯҳи озмоишӣ		Гурӯҳи назоратӣ	
	Теъдод	Фоиз %	теъдод	Фоиз %
Вобасташавӣ ва одатгирӣ	37	29,8	45	30,0
Аломатҳои фаромӯшхотирӣ	23	10,5	30	20,0
Тарсу воҳима	27	11,9	33	20, 3
Хусусияти даҳалӣ ва зур-рӣ	26	12,3	10	6,8
Шидатнокии асабоният	20	13,0	26	17.8
Ноустувории психикӣ	11	7,1	14	9,6
Ҳамагӣ	154	100,0	146	100,0

Таҷриба ва озмоишҳои мо собит намуданд, ки дар байни донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбии Ҷумҳурии Тоҷикистон дар 29,8 % донишҷӯён нишонаҳои вобастагӣ аз компютер ва интернет, дар 20 % аломати фаромӯшхотирӣ, дар 11,9 % ваҳму тарс, дар 12,3 % хусусияти даҳалӣ ва зӯровар дар 13% шидатнокии асабоният ва дар 7,7% ноустувории равонӣ ҳис карда мешавад, ки чандон хатарнок нест.

Дар раванди вохӯрӣ ва суҳбат бо донишҷӯёни гурӯҳи озмоишӣ ва назоратӣ маълумамон гашт, ки донишҷӯён бо компютер ва интернет шиносоии ниҳоят хуб доранд. Ин технологияи муосирро дар ҳал намудани вазифаҳои таълимӣ ниҳоят хуб медонанд ва мавриди истифода қарор медиҳанд. Сафармоҳи Хамдам дар раванди суҳбат гуфт: Соати 10 шаб ба ман зарур омад, ки дар бораи Саъдии Шерозӣ ҷизе пайдо намуда, омода шавам, дар ин кор ёрдамчии бовариноки ман компютер ва Интернет буд.

Шодибеки Аҳмад донишҷӯи фаъол мебошад, маҳияти амалии компютерро медонад, ба ин технологияи муосир дар заминаи маърифати хеш баҳои баланд медиҳад, аммо дар баробари он қайд намуд, ки рӯ овардан ба бозиҳои агрессивӣ дар кас ташвиш, эҳсосоти ноустуворӣ, паст гардидани қобилияти худназоратӣ, гурехтан аз одамон, танҳошинӣ ва танҳопарастиро тавлид менамояд.

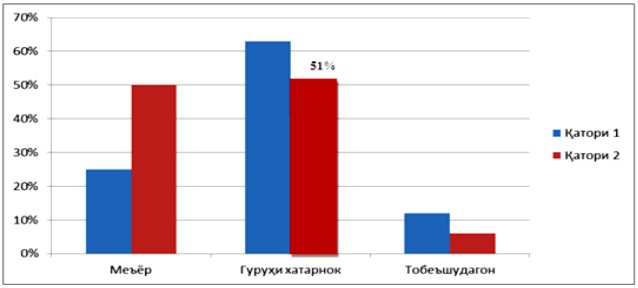
Донишҷӯи бахши 3-юми коллеҷи омӯзгории ба номи Хосият Махсумоваи ДДОТ ба номи С.Айнӣ Садафмои Умед гуфт, ки дар вуҷуди бозигари бозиҳои компютерӣ бештар стратегияи «гурехтан» аз «қабули масъулият» мушоҳида мешавад. Муносибати инсонро бо аъзоёни оила сард мегардонад ва мехоҳӣ, ки тамоми оила ба ту тобеъ бошанд ва гуфтаҳоятро бе чуну чаро иҷро намоянд.

Мақсади асосии таҳқиқоти мо, ки дар солҳои 2019, 2020 дар муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбии шаҳри Душанбе ва ноҳияҳои атрофи он баргузор намудам, ошкор намудани таъсири бозиҳои компютерӣ бо рафтори даҳалонаи донишҷӯён нисбати атрофиён буд.

Таҳлили дараҷа (сатҳ)-и рӯй овардани донишҷӯён ба бозиҳои компютерӣ имкон медиҳад, ки манзараи зеринро пешниҳод намоем: 58 % донишҷӯён барои он вақтро дар бозӣ

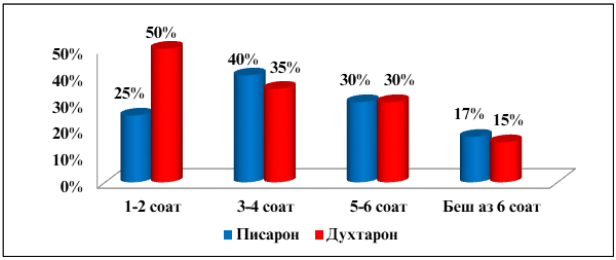
мегузарононд, ки аз проблемаҳо зиндагӣ озод гарданд, 18 % барои хешро ғолиб ҳис кардан, 16 % барои хорич гардидан аз воқеият ва ворид гардидан ба олами тахайюлии хеш, 8 % вобаста ба ҳолатҳои гуногуни вазъи оила ба бозӣ машғул мешаванд.

Дар таҳқиқот бештар аз 300 нафар донишҷӯи муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ҷалб карда шуданд, ки 230 нафарашро писарон ва 70 нафарро духтарон ташкил медоданд, ки синну соли онҳо 19-21 - сола мебошад.



Расми 1. Ошкор намудани вобастагии донишҷӯён аз бозиҳои компютерӣ

Таҳқиқи донишҷӯён бо мақсади ошкор намудани вобастагии онҳо аз бозиҳои компютерӣ собит намуд, ки дар 12% -и донишҷӯён одати ташаккулёфта ба бозиҳои компютерӣ доранд, 51 % - и донишҷӯён ба гурӯҳи хатарнок мансубанд, дар 37 % ягон нишонаи тобеъшавӣ мушоҳида карда намешавад. Агар маърифати оила, роҳбарони синф ё кураторон баланд бошад, дар натиҷаи пурзӯр намудани корҳои тавзеҳӣ, тарбиявӣ ва фаҳмонидадиҳи ҷавононро аз ин рафтори номатлуб баргардонидан мумкин аст.



Расми 2. Таҳлили вақти хешро ба бозиҳои компютерӣ сарф кардани донишҷӯён

Дар раванди озмоиш ошкор гардид, ки миқдори минималии вақт, яъне 1-2 соатро дар як рӯз дар бозӣ 25 % писарон ва 50 % духтарон мегузарононд. Аммо 40 % писарон ва 35 % духтарон бештар аз 3-4 соати вақти худро дар бозӣ мегузарононд. Қариб 30 % писарон ва 30 % духтарон бештар аз 5-6 соат ба бозӣ машғул мешаванд. Дар баробари ин, писарон ва духтаронеро низ пайдо намудан мумкин аст, ки аз 6 соат бештари вақти хешро дар бозиҳои компютерӣ мегузарононд. Гуфтан мумкин аст, ки писарон бештар ба бозиҳои оммавии бисёрнафараи онлайн (MMO) ва action - машғул мешаванд, ки ин мутаносбан 17 % писарон ва 15 % духтаронро ташкил медиҳад. Духтарон бошанд, бештар ба бозиҳои инкишофдиҳанда марок зоҳир менамоянд, ки ин 4-8 %-ро ташкил медиҳад.

Расми 3. Тақсимоти донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ аз рӯи майлашон ба шаклҳои гуногуни бозиҳои компютерӣ

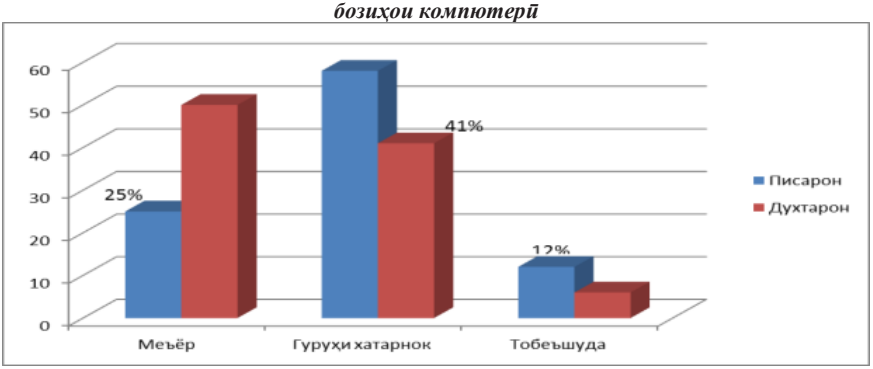
Дар ибтидои таҳқиқот ва корҳои озмоишӣ мо тахмин намудем, ки бачагон нисбат ба духтарон бештар ба бозиҳои компютерӣ майл доранд ва вобастагӣ дар байни ҷавонон нисбат ба духтарон бештар мушоҳида карда мешавад. Дар раванди озмоиш маълум гардид, ки 15% ҷавонон ва духтарон ба ягон намуди бозӣ таваҷҷуҳ зоҳир наменамоянд. Дар байни

бозиҳои компютерӣ аз ҳама бештар таваҷҷуҳи писарону духтаронро ба худ бозиҳои онлайн ҷалб менамоянд, ки қариб 40% донишҷӯён ба он сару кор доранд. Дар ҷойи дуюм бозиҳои актион қарор доранд, ки бештар аз 32% донишҷӯёнро ба худ ҷалб менамоянд.

Ба бозиҳои инкишофдиҳанда бештар духтарон машғул мешаванд, ки 7% -ро ташкил медиҳад. Бозиҳои макет бошад таваҷҷуҳи 10% писарону духтаронро ба худ ҷалб менамояд. Дар ин раванд аз ҳама чизи муҳим, кори якҷояи омӯзгорони фаннӣ, куратор, волидон мебошад, ки тавонанд дар ҳамбастагӣ пеши роҳи ин хатарро гиранд.

Расми 4.

Нишондиҳандаҳои вобастагии донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ба бозиҳои компютерӣ

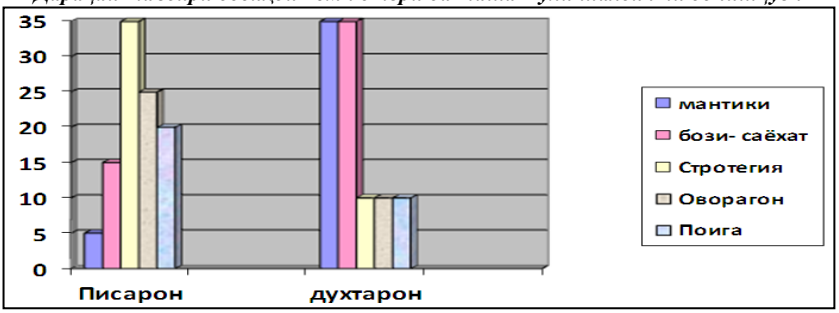


Раванди озмоиш ошкор намуд, ки дар 25 % писарон ва 53 % духтарон аломату нишонаи вобастагии компютерӣ доштан ошкор гардид.

Ба гурӯҳи хатарнок (риск) бештар аз 58 % писарон ва 41 % духтарон мансубият доштанашон ошкор гардид. Дар 12 % нафар писарон ва 6 % духтарон робитаи ташаккулёфтаи бозиҳои компютерӣ мушоҳида гардид. Таҳқиқоти мо тасдиқ намуд, ки дар бачагон майл ба вобастагии бозиҳои компютерӣ нисбати духтарон бештар мушоҳида мегардад. Асри мо натанҳо асри фишори рӯҳӣ, балки асри бо суръати тез татбиқ гардидани технологияи компютерӣ ва рақамӣ мебошад.

Расми 5.

Дараҷаи таъсири бозиҳои компютерӣ ба ташаккули шахсияти донишҷӯён



Дар раванди корҳои озмоишӣ маълум гардид, ки давомоти хонандагон ва донишҷӯёни бо бозиҳои компютерӣ ва телевизор зич робитамандӣ дошта, ниҳоят паст мебошад. Озмоиш собит намуд, ки агар телевизор дар хонаи хоби донишҷӯ ё хонанда васл шуда бошад, аз ӯ барвақтхезӣ, баҳои донишу маҳорат талаб накунед, давомоти ӯ нисбат ба ҳамкурсонаш паст мебошад.

Ба сифати оқибатҳои нохуши бозиҳои компютерӣ, пеш аз ҳама, маҳдуд гардидани доираи назар, муҳаббату самимияти ҷавонон, кӯшиш барои бунёд намудани олами хеш, дуршавӣ аз воқеиятро фаромӯш кардан даркор нест. [171, с.94- 102].

Оид ба зарари бозиҳои компютерӣ доир ба масоили асабонияти донишҷӯён, давомот, тарзи ҳаёти солим мақолаҳои зиёди олимон ба табъ расидаанд, аммо дар аксари онҳо фикру андешаҳо аз ҳам фарқ мекунанд. Як гурӯҳи муаллифон исбот менамоянд, ки бозиҳои компютерии мазмуни зӯроваридошта дар истифодабарандагон дағалӣ ва зӯровариро инкишоф медиҳанд. Мо бар он андешаем, ки на танҳо дағалию зӯровариро инкишоф медиҳанд, балки ба дониш ва давомоти донишҷӯён таъсири манфӣ ворид месозанд.

ХУЛОСАИ УМУМӢ

Натиҷаҳои таҳқиқот барои расидан ба таҳия ва ибрози хулосаҳои зерин мусоидат намуданд:

1. Натиҷаҳои таҳқиқот ва чорабиниҳои таҷрибавӣ - озмоишӣ зоҳиршавии анъанаеро ошкор сохтанд, ки аз дурустии фарзияи таҳқиқот шаҳодат медиҳад: яъне бозиҳои компютерӣ дар ниҳоди ҷавонон ғазабу нафратро ба вуҷуд меоранд. Омӯзиши адабиёт оид ба масъалаи таъсири бозиҳои компютерӣ ҷиҳати ба ғазаб омадани ҷавонон, аз раванди суҳбат ва саволномаҳо хулоса баровардем, ки ҷавонон дар робита бо олами тахайюлӣ ниҳоят хому сода мебошанд ва зуд дар онҳо эътимод ва вобасташавӣ рӯй медиҳад.
2. Муайян карда шуд, ки психика ва шахсияти наврасон дар арафаи барқароршавӣ қарор дорад, бисёр бозиҳои компютерии шакли шутерҳо бошад, дар фурӯши озоданд, ки рафторҳои дағалро дар ҷавонон ба вуҷуд меоранд. Ҷавонон дар давоми рӯз ба бозиҳои компютерӣ машғул шуда, чунон ҳиссиётеро дар худ ҷамъ менамоянд, ки онро бо ягон роҳ хорич намуда сабук шудан даркор аст. Барои ин, ҷавон роҳу усуле мекобад, ки ин бори гаронро холӣ кунад, ки дар бисёри ҳолат ба ӯ зарар озод мекунад. Агар дар давоми рӯз онро бароварда натавонад, дар умқи организм ҷой гирифта, онро вайрон мекунад.

Баъзан бозиҳои компютерӣ барои ҷавонон манбаи хорич кардани эҳсосоти дар ҷисм ҷамъшуда мегардад, ки дар шакли фаъолияти дохилӣ, ғазаб, норозигӣ зоҳир гардад. Пеш аз ҳама, бозӣ ягон чизи навро дар хазинаи андуҳмандӣ ҷамъ наменамояд.

3. Аниқ гардид, ки ба технологияи компютерӣ касе муқобил баромада наметавонад, зеро компютер дастоварди баландтарини инқилоби илмӣ - техникӣ мебошад, ҳаётро сабуку осон мегардонад, аммо дар натичаи истифодаи бешуурона метавонад мушкилот ва проблемаҳои зиёдро ба бор оварад. Як чиз маълуму машҳур аст, ки ҳама чиз дар ченаку андозааш хуб аст ва ҳар як инсони муосир бояд ҷавобгариро барои ҳаёти хеш дарк намояд. Ҷавонон бояд кӯшиш намоянд, ки компютерро на ҳамчун воситаи дилхушӣ, балки ҳамчун воситаи дастгоҳи фаъоли таълим истифода баранд.
4. Ошкор карда шуд, ки бетоқатӣ ва изтироб, ҳамчун омилҳои эҳсосотӣ таъсири нохуш ба ҷараёни таълими инфиродӣ ворид менамояд. Мавҷудияти ташвиши маънавӣ ва аз ҳад зиёд дар ҳарос будан дар ҷараёни таълим хатар ворид менамояд. Дар чунин вазъият ҷавонон ба маводи мутолианамуда сарфаҳм намераванд ва чизеро аз маводи хонда дар хотир нигоҳ дошта наметавонанд.
5. Муайян карда шуд, ки равшан зоҳир гардидани шакли ноустувории эҳсосот, дар бисёр ҳолат сабаби ташаккул ёфтани қафомонии таълимии донишҷӯён мегардад. Дар ҳолати дар инсон мавҷуд будани ҳолати нохуши рӯҳӣ, аз нуқтаи назари қабули

эҳсосотӣ, ӯ қудрате надорад, ки самаранок ва мақсаднок аз иқтидори зеҳнии худ истифода барад.

6. Собит шудааст, ки мавҷудияти ҳиссиёти баланди ташвиш инкишофи давомоти таълимӣ ва муътадилиро дар маҷмуъ паст менамояд. Тасдиқ кардан мумкин аст, ки яке аз сабабҳои асосии пайдоиши давомоти пасти таълимӣ ва қафомонӣ дар байни донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ташвишҳои пеш аз имтиҳонӣ мебошад.

7. Омӯзишу таҳқиқи мавзуъ ва натиҷаҳои таҳқиқот водор сохт, ки дар шакли хулоса оид ба бозиҳои компютерӣ барномаеро пешниҳод намоем, ки дар матни хулосаи диссертатсия оварда шудааст ва як қатор амалиётҳои универсалиро дар бар мегирад. Агар тамоми ин тадбирҳои дар лоиҳа овардашуда татбиқ шаванд, фикр мекунам, ки ҳам вобасташавӣ ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ва ҳам вайроншавии муносибат дар ҳаёти оилавии ҷавонон батадриҷ бартараф хоҳанд шуд.

8. Дақиқ муайян карда шуд, ки бозӣ асоси ҳаёти бачагон буда, давраи бачагиву наврасӣ ва ҷавониро бе бозӣ тасаввур кардан ғайриимкон аст. Ҷавонон танҳо худро тавассути бозӣ зоҳир карда метавонанд ва онҳоро қариб аз бозӣ ҷудо кардан мумкин нест. Лекин дар бозиҳои компютерӣ бача душманро мекушад, хунрезиву зӯровариро мушоҳида намуда, дар фаъолияти ӯ бераҳмӣ, даҒалӣ ва зӯроварӣ таъсири худро расонида, ташаккул меёбад.

Аз ҷониби дигар, бозигар дар раванди бозӣ аз иҷрои мушкилот намебарояд, онро аз нав такрор мекунад, боз намешавад, дар чунин ҳолат то дараҷаи асабоният мерасад, ки ба ҷисм зарар ворид мегардад. Ҷавононе, ки бо компютер бозӣ мекунанд, дилкашию ҷолибии бозиҳои компютериро ҳис менамоянд. Бозӣ табиати инсонро фаро мегирад ва тамоми бозиҳоро майлу хоҳиш ҳамроҳӣ менамояд.

9. Собит шуд, ки дар шароити муосир раванди ҷаҳонишавӣ, хоҳ*нохоҳ ба паҳншавии бозиҳои нав ба нави компютерӣ мусоидат менамояд. Бештар бозиҳои компютерии ба монанди 3D - шутерҳо, «оворагон - тирандозҳо» ва ғ. диққати ҷавононро ба худ ҷалб менамоянд. Дар чунин шаклҳои бозӣ ҷавонон дар танҳоӣ амал намуда, душманонро тавассути аслиҳаи хунук ва оташфишон нест мекунанд ва дар натиҷа ин ҳолат дар зеҳну вуҷуд ва хулқу атвори онҳо ҷойгузин шуда, роҳнамои кирдору рафтори минбаъдаи онҳо дар кору зиндагӣ мешаванд.

10. Таҳқиқот дурустии фарзияро тасдиқ намуд ва собит сохт, ки дар нақшаи корҳои таълимӣ - тарбиявӣ ворид намудани баргузории машғулиятҳои иловагӣ ва чорабиниҳои хусусияти маърифатидошта барои боз ҳам беҳтар ошно гардонидани донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ бо анъанаҳои дурусти истифода аз технологияи компютерӣ ва гирифтани пеши роҳи мубталошавии ҷавонон ба бозиҳои хусусияти агрессивидошта ҳаматарафа мусоидат мекунад.

Хулоса, бозиҳои компютерӣ метавонанд, ҳам нафърасон ва ҳам зараровар бошанд, ки дар ин бора дар таҳқиқоти диссертатсионӣ андешаву мулоҳиза ва таҳлилу пешниҳодҳои зиёд манзур шудаанд.

Тавсияҳо барои истифодаи натичаҳои таҳқиқот дар амал

1. Дар нақшаи корҳои таълимӣ - тарбиявӣ ворид намудани баргузории машғулиятҳои иловагӣ ва чорабиниҳои хусусияти маърифатидошта барои беҳтар ошно гардонидани донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ бо анъанаҳои дуруст истифода бурдан аз бозиҳои компютерӣ ва гирифтани пеши роҳи мубталошавии ҷавонон ба бозиҳои хусусияти агрессивидошта ҳаматарафа мусоидат мекунад.

2. Вазъи рӯзафзун зиёдшавандаи мубталошавии ҷавонон ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта водор месозад, ки дастурҳои методӣ ва роҳнамоҳо дар бораи

бехатарии истифодаи технологияи компютерӣ дар таълиму тарбия дар муассисаҳои таҳсилоти ибтидоиву миёнаи касбӣ ва зарару оқибатҳои ҳузнангези ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта машғул шудан таҳия, нашр ва дастраси наврасону ҷавонон гардонида шаванд.

3. Амалан ба донишҷӯён ва хонандагон нишон додани роҳ ва тарзи истифодаи бехатари бозиҳои компютерӣ дар муассиса, хона ва ҷойҳои ба ин мақсад ташкилшуда бояд фаъолияти доимиву густурдаи муассисаҳои таълимӣ, оила, мақомоти ҳифзи ҳуқуқ ва ниҳодҳои ҷамъиятиву иҷтимоӣ бошад.

4. Омода намудан ва ба табъ расонидани дастури методӣ барои омӯзгорон оид ба роҳу усул ва технологияҳои ташкили корҳои мустақилона ва машғулиятҳои беруназсинфӣ барои донишҷӯён ва бозигарони бозиҳои компютерӣ дар ташаккули донишу маърифатнокии омӯзгорон оид ба масъалаи мавриди назар мусоидат хоҳад кард.

5. Ҳангоми ба таҳсил қабул намудани донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ аз муоинаи тиббӣ ва равонӣ гузаронидани онҳо бо мақсади гирифтор набуданашон ба вобастагияшон аз бозиҳои компютерӣ.

6. Барои «муътадил» гардонидани муносибати наврасону ҷавонон ба бозиҳои компютерӣ:

- волидон бояд дар бораи оқибати бозиҳои компютерӣ дар ҳаёти фарзандонашон маълумот дошта бошанд;
- онҳо бояд муносибат ба назоратро ба таври педагогӣ фаҳманд, ки назорат барои бача на*охушоянд аст;
- озодӣ барои ҷавонони аз 14 - сола боло бояд бошуурона, мақсаднок ва дар заминаи хоҳиш бошад;
- ҷавонон бояд вақти холии хешро дар бозиҳои компютерӣ дар асоси «худназоратӣ» истифода бурда тавонанд;
- онҳо бояд дар хотир дошта бошанд, ки дар лаҳзаҳои интихоби бозиҳои компютерӣ чиро интихоб карда истодаанд, оё дар бораи саломатии шахсӣ, гигиена ва хоб фикр кардаанд ё не, оё медонанд, ки давомнокии бозӣ дар компютер барои ҷавонони 16 - 17-сола набояд аз 2 соат зиёд бошад;
- ҷавонон бояд кӯшиш намоянд, ки ҳар қадар зудтар аз бозӣ хориҷ шаванд, гигиена ва масофаи кор бо компютерро риоя кунанд;
- ҷавонон бояд аз рӯи имконият бисёртар вақти холии худро дар мутолиаи китоб, сайру гашт дар ҳавои кушод, машғул шудан ба варзиш, тамошои филму намоишномаҳои театрӣ гузаронанд.

МУҚАРРАРОТИ АСОСИИ ДИССЕРТАТСИЯ ДАР ИНТИШОРИ ЗЕРИНИ МУАЛЛИФ ИНЪИКОС ЁФТААНД:

I. Мақолаҳои дар маҷаллаҳои илмии тақризшавандаи феҳристи пешниҳоднамудаи КОА - и назди Президенти Ҷумҳурии Тоҷикистон ба табрасида:

[1-М] Бобокалонов, С.Н. Таъсири психологӣ - педагогӣ ба афзоиши рафтори агрессивии хонандагони муассисаҳои таҳсилоти миёнаи умумӣ. // Паёми Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 2020. - №3 (31). - С. 95-105. (ISNN 2617-5620)

[2-М] Бобокалонов, С.Н. Озмоиш ва мушоҳидаҳои педагогӣ оид ба кор бо донишҷӯёни мубталои бозиҳои компютерӣ.// Паёми Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 2022. - №3 (37). – С. 128-133. (ISNN 2617-5620)

[3-М] Бобокалонов, С.Н., Маҳкамов Д. Нақши бозиҳои компютерӣ дар ташаккули зӯроварӣ дар донишҷӯён ва роҳҳои пешгирии он. // Паёми Донишгоҳи омӯзгорӣ, 2021. - №2 (6). – С. 63 - 67. (ISNN 2617-5620)

[4-М] Бобокалонов, С.Н. Пешгири зарари бозиҳои компютерӣ ба наврасон. // Паёми Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 2023. - №2 (42). – С. 73-77. (ISNN 2617-5620)

[5-М] Бобокалонов, С.Н. Проблемаҳои муосири истифодабарии захираҳои оби Тоҷикистон. // Паёми Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 2018. - №3(23). С. 95-99. (ISNN 2617-5620)

[6-М] Бобокалонов, С.Н. Асосҳои салоҳиятнокӣ дар таълими географияи иқтисодӣ ва иҷтимоии Тоҷикистон // Паёми Донишгоҳи миллии Тоҷикистон (Бахши илмҳои геологӣ ва техникӣ), 2020. - №1. С. 84-87. (ISNN 2074-1847)

[7-М] Бобокалонов, С.Н. Омӯзиши манобеъ ва мушкилоти оби водии Зарафшон дар дарсҳои география. // Паёми Академияи таҳсилоти Тоҷикистон, 2019. - №2 (27). С. 97-102.

[8-М] Бобокалонов, С.Н. Таърихи инкишофи методикаи география. // Паёми Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 2020. - №1 (29). – С. 195-199. (ISNN2222-9809)

[9-М] Бобокалонов, С., Икромов Ғ., Раҳматзода, С. Ҷавонони Тоҷикистон дар масири таҳаввулоти сиёсии интиҳои қарни ХХ. // Паёми Донишкадаи забонҳо, 2019. - №2(34). - С. 95-105.

Маводи дар маҷаллаю нашрияҳои дигар чопшуда:

[10-М] Бобокалонов, С.Н., Боев Б. “Таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта // Маҷмуаи мақолаҳои Конференсияи ҷумҳуриявии илмӣ-амалӣ // Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 27.09.2021. – Душанбе, 2021. – С. 64-67.

[11-М] Бобокалонов, С.Н. Омилҳои таъсири бозиҳои кампютерӣ // Маҷмуаи маводи Конференсияи ҷумҳуриявии илмӣ - амалӣ дар мавзуи “Проблемаи муосири рушди фанҳои табиатшиносӣ. Пажуҳишгоҳи рушди маориф, – Душанбе, 27.11.2021. – С. 17-19.

[12-М] Бобокалонов, С.Н. Зарари истифодаи барзиёди телфон ва компютер. // Маҷмуаи маводи Конференсияи ҷумҳуриявии илмӣ - амалӣ дар мавзуи “Корҳои риёзии ниёгони тоҷику форс Умари Хайём” Донишгоҳи байналмилалии сайёҳӣ ва соҳибкории Тоҷикистон, – Душанбе, 03.12.2022. – С. 60 - 67.

[13-М] Бобокалонов, С.Н. Таъсири манфии бозиҳои компютерӣ ба фаъолияти хонандагон // Маорифати омӯзгор. - №12, 2021. – С. 25-27.

[14-М] Бобокалонов, С.Н**.** Тарзи гузаронидани дарси тарбиявӣ / Дастури методӣ барои омӯзгорони муассисаҳои таҳсилоти миёнаи умумӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 12.02.2019, №2) ба чоп тавсия шудааст. – Душанбе, 2019. - 112 с.

[15-М] Бобокалонов, С.Н. Инноватсия дар таълими фанни биология / Дастури методӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 30.02.2017, №8) ба чоп иҷозат дода шудааст.–Душанбе, 2017.–51 с**.**

[16-М] Бобокалонов, С.Н. Роҳу усулҳои гузаронидани корҳои амалӣ дар таълими география / Дастури методӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ ба чоп тавсия карда шудасаст). – Душанбе, 2017. – 100 с.

[17-М] Бобокалонов, С.Н. Корҳои амалӣ аз фанни география / Дастури методӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 30.08.2016, №7 ба чоп тавсия шудааст). – Душанбе, 2016.- 38 с.

[18-М] Бобокалонов, С.Н. Муносибати босалоҳият дар таълим / Маҷмуаи маводи конференсияи илмӣ - амалӣ дар мавзуи “Об барои рушди устувор” // Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ, 30.10.2018. – Душанбе, 2016. – С. 47-49.

[19-М] Бобокалонов, С.Н. Низоми дугона // Ҷумҳурият. - №74 (22-896), 16.04.2016. - С. 3.

[20-М] Бобокалонов, С.Н., Мастова, Г. Захираҳои обӣ - рекреатсионии Тоҷикистон. // Маорифи Тоҷикистон. - №11, 2021.

[21-М] Бобокалонов, С.Н. Беҳтарин макон барои сайёҳон // Паёми Донишкадаи забонҳо. – Душанбе, 2018. - №6(62). – С. 10.

[22-М] Бобокалонов, С.Н. Ташаккули салоҳиятҳои истифодаи оқилонаю сарфакоронаи об дар хонандагон ҳамчун омили рушди устувор / Дастури методӣ (Бо Қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 27.02.2020 ба чоп тавсия шудааст). – Душанбе, 2020. – 92 с.

[23-М] Бобокалонов, С.Н. Сайёҳӣ ва рушди ҳунарҳои мардумӣ (тавсия барои сайёҳон). – Душанбе, 2020. - 80 с.

[24-М] Бобокалонов, С.Н. Экология дар рушди истеҳсолот ва солимӣ / Дастури методӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 28.03.2019, №3) тасдиқ шудааст. – Душанбе, 2019. – 76 с.

[25-М] Бобокалонов, С.Н. Муносибати босалоҳият дар таҳсилоти умумӣ / Дастури методӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 26.02.2018, №2) тасдиқ шудааст. – Душанбе, 2018. – 171 с.

[26-М] Бобокалонов, С.Н. Ҳимояи об вазифаи мост // Паёми Донишкадаи забонҳо. - Душанбе, 2017. - №6 (52). – С. 9-10.

[27-М] Бобокалонов, С.Н. Пешниҳоди манфиатбори Пешвои миллат // Паёми Донишкадаи забонҳо. – Душанбе, 2017. - №5(51). –С.9.

[28-М] Бобокалонов, С.Н. Пешгирӣ ва табобати ВИЧ-СПИД душвор нест // Омӯзгор. - №48 (12117), 30.11.2017. – С. 3.

[29-М] Бобокалонов, С.Н. Инсон ва табиат // Ҷумҳурият. - 16.04.2016, №74. – С. 5.

[30-М] Бобокалонов, С.Н. Обҳои минералӣ аз омилҳои муҳими рушди туризм ва рекреатсия // Ҷумҳурият. - 21.01.2020, №15. – С. 7.

[31-М] Бобокалонов, С.Н. Дарёҳои Кӯлоб // Тоҷикистон. - 08.04.2020, №14. – С. 3.

[32-М] Бобокалонов, С.Н. Водный туризм - возможность покорить природу // Народная газета. - 04.03.2020, №10. – С. 4.

ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ИМЕНИ АБДРАХМАНА ДЖАМИ АКАДЕМИИ ОБРАЗОВАНИЯ ТАДЖИКИСТАНА

УДК: 370+37.01
ББК 74.200
Б - 69

На правах рукописи

БОБОКАЛОНОВ СУХРОБ НОЗИМОВИЧ

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ВЛИЯНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР АГРЕССИВНОГО ХАРАКТЕРА НА ПОВЕДЕНИЕ СТУДЕНТОВ СРЕДНИХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ

(повторная защита)

АВТОРЕФЕРАТ

диссертации на соискание учёной степени кандидата педагогических наук по специальности 13.00.01- Общая педагогика, история педагогики и образования (педагогических наук)

ХУДЖАНД – 2024

Диссертация выполнена в отделе начального и среднего профессионального образования Института развития образования им. Абдурахмона Джами Академии образования Таджикистана.

Научный руководитель:	**Махкамов Дастам -** кандидат педагогических наук, заведующий отделом начального и среднего профессионального образования Института развития образования им. А. Джами Академии образования Таджикистана
Официальные оппоненты:	**Шаропов Шавкат Ахмадович** – доктор педагогических наук, профессор кафедры социальной и профессиональной педагогики ГОУ “Худжандский государственный университет имени академика Бабаджана Гафурова”.
	Рафиев Сафархон Аюбович – кандидат педагогических наук, и.о. доцент, проректор по науке и инновации ГОУ «Кулябского государственного университета имени Абуабдуллох Рудаки»
Ведущая организация:	**ГОУ «Таджикский государственный педагогический университет имени Садриддина Айни»**

Повторная защита состоится 12-октября 2024 года, в 9:00 часов на заседании Диссертационного совета 6D.КОА-026 при ГОУ «Худжандский государственный университет имени академика Бободжона Гафурова» (Республика Таджикистан, 735700, г. Худжанд, переулок. Мавлонбекова, 1).

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке ГОУ “Худжандский государственный университет имени академика Б. Гафурова” и на сайте www.hgu.tj

Автореферат разослан _____ 2024 года.

Ученый секретарь
диссертационого совета,
д.ф.н., доцент **Хамробоев Н.А.**

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы исследования. В меняющихся современных социально - экономических условиях найти выход и оказать помощь подрастающему поколению, пристрастившемуся к жестоким компьютерным играм, стало одной из важнейших задач для всего человечества.

Актуальность темы исследования в том, что в 2009 году общий доход США от продажи видеоигр составил 20 миллиардов долларов, но общий доход от мировой торговли превышает 110 миллиардов, что вдвое превышает общий доход Голливуда. Занимаясь компьютерными играми, дети и подростки не только могут находиться под их воздействием, но и изучают много вредного и нежелательного.

Актуальность темы исследования проявляется в том, что хотя просмотр компьютерных игр и видеороликов, имеющих фантастическое или агрессивное содержание, не является главным фактором и порождает агрессивного поведения в обществе.

Значимость нашего исследования обусловлена ещё тем, что наблюдение за средой подростков и молодежи подтверждает, что количество 18-летних молодых людей, проявляющих агрессию, с каждым годом растет, основной причиной которой является сильное влечение молодёжи к просмотру подобных представлений.

Компьютерные игры как социальное явление, наряду с другими аудиовизуальными медиа и пространственными средствами современного мира, все больше влияют на развитие информационных технологий и входят в жизнь подрастающего поколения.

Продукция индустрии компьютерных игр в основном охватывает разные категории людей всех возрастов, начиная от детей до взрослых. Необходима высокая политическая и гражданская бдительность, чтобы предотвратить этот вредный и нежелательный фактор. Так как это может разрушить духовность, психику, поведение и взгляды молодого поколения и посеять семена ненависти, насилия и национализма в душе подрастающего поколения.

Просмотр телевизионных фильмов и сильная технологическая конкуренция на международном рынке и большое количество компьютерных игр с агрессивным содержанием вызвали беспокойство у общественности и родителей. С увеличением влияния компьютерных технологий в сознании подростков проявляется агрессивность, и отношение с ними составляет трудности.

Компьютерные игры, имеющие насильственный характер, влияют на поведение, этику и отношение молодёжи, превращая их из обычных людей в палачей и убийц. Признавая важность компьютерных технологий, во всех сферах жизни человечества, некоторые сторонники компьютерных игр и Интернет-сайтов заявляют, что эти агенты могут вызывать агрессию у уязвимых людей, но не способны превратить обычного человека в убийцу.

Например, в аннотации к игре «Против убийцы» отмечено: «Ты можешь воспринимать себя настоящим воином. Ты можешь сам выполнять работу суда, защищать жестокие законы преступного мира или обычно заканчивать убийство любого, кто встанет у тебя на пути».

Исследование подобных тем в современных условиях становятся актуальной проблемой, и ни одного здравомыслящего человека не оставляет в стороне к судьбе подрастающего поколения и будущего общества. Для решения этой священной задачи Правительство Республики Таджикистан, все министерства и комитеты должны бороться вместе. Принять все необходимые меры, чтобы компьютерные игры насильственного характера, убийства, изнасилования и агитация к войне и нестабильности не входили в торговых лавках Таджикистана и не причиняли ущерб и не нанесли вреда здоровью и мышлению подрастающего поколения.

Рост преступности среди молодежи и несовершеннолетних - наглядное свидетельство того, что в результате пристрастия молодых людей к компьютерным играм насильственного характера, крови, жестоких убийств, войны в обществе стала новой моделью поведения молодежи и требует способы и методы преодоления этого.

Степень изученности темы исследования. В последние годы в Республике Таджикистан активизировались исследования по вопросам здорового образа жизни, ярким примером которого является Закон Республики Таджикистан «Об ответственности родителей за обучение и воспитание детей». В 1999 году Сирус Ахмади провел исследование о компьютерных

играх насильственного характера и обнаружил их влияние на агрессивное поведение молодёжи.

Этот вопрос также исследовал Джафар Дораи в 2001 году, проявляя интерес к индивидуальному изучению личности, поведения и семейных особенностей (характеристк) детей и подростков. Результат исследования показал, что большинство участников компьютерных игр составляют учащиеся старше 13 лет.

В 2002 году Бехноз Даврон провел исследование под названием «Изучение взаимосвязи между компьютерными играми и социальными навыками у подростков», в результате которого очень хорошо выявил его влияние на человеческую зависимость.

Другой исследователь, Насреддин Амин в 2003 году, выполнил ценную работу на тему «Влияние компьютерных игр на степень развития гнева и посещаемости подростков». Однако большая часть исследований посвящена компьютерным фантастическим играм, которые очень развиты в Америке и Западной Европе. Игнатьев М.Б. является основным российским исследователем компьютерных фантастических игр, который рассматривал в своем исследовании состояние этих игр.

Также такие исследователи как, Степансова О.А. - рассматривали специфические особенности компьютерных игроков, Бурлаков И.В, Гудимов В.В. и Петрусь (Кузнецов) Г.Г. – источник, происхождение и содержание компьютерных фантастических игр с позиций психоанализа. Сегодня работа ученых по творческому исследованию компьютерных игр - это в основном А.Р. Гэллоувэя, Г. Рябова, Л.П. Тимофеева и другие могут оказать достойную услугу.

В другом исследовании, проведенном в 2004 году под руководством А. Давачи, Ф. Сахбаби и доктора наук М. Махмуди с целью определения связи между видео и компьютерными играми было охвачено более 320 студентов. В 2006 году при деятельности Департамента управления и планирования Центра духовного воспитания учащихся и молодежи страны, соискатели Т. Шаварди и Ш. Шаварди провели ценное научное исследование на тему «Социальное, культурное и физическое влияние компьютерных игр на психику детей и подростков».

В диссертационной работе Ф. Ш. Партовова «О педагогических условиях формирования основы здорового образа жизни у студентов среднего профессионального образования» рассматривалась проблема формирования здорового образа жизни.

Российские ученые, такие как: Е.Б. Беспалько, Н.А. Бирюкова, В.Н. Гончарова, В.В. Давыдова, Г.К. Селевко, Д.Б. Эльконина, В.П. Казначеева обращали внимание на эту проблему и рассматирали педагогические здоросберегающее технологии.

В процессе анализа научно - педагогической литературы и педагогической практики выявлены **следующие противоречия:**

- среди требований современного общества по формированию сознания студентов посредством компьютерных игр в области самопознания и отсутствия порядка в самообразовательной деятельности;
- между необходимостью создания компьютерных игр, ориентированных на учебный процесс и формированию сознания студентов с недостаточными знаниями, навыками и умениями посредством компьютерных игр;
- отсутствие четкого представления о педагогической системе, условиях и методике её формирования, системе оценивания и методика не изучена;
- эффективность формирования познавательного сознания студентов среднего профессионального образования с помощью компьютерных игр не выявлена.

Связь исследования с программой и научными темами. Данное исследование имеет непосредственную связь с “Государственной программой реформирования и развития начального и среднего профиссионального образования на 2012-2020 годы (Постановление Правительства Республики Таджикистан от 30 апреля 2012 года, №200), а также Государственной программой по реализации информационно-коммуникационных технологий в Республике Таджикистан на 2018 - 2022” годы и перспективным планом научно-исследовательских работ отдела начального и среднего профессионального образования

Института развития образования им. А. Джоми Академии образования Таджикистана и разработано в целях способствования в их реализации.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕСТИКА ДИССЕРТАЦИИ

Цель исследования. Выявление педагогических основ воздействия агрессивных компьютерных игр на поведение студентов начальных и средних профессиональных учреждений, разработка эффективных методов предотвращения привыкания студентов к компьютерным играм подчиняющего характера.

Задачи исследования. Цель и гипотеза исследования привели к решению следующих задач:

- изучение и рассмотрение педагогических принципов воздействия агрессивных компьютерных игр на студентов начальных и средних профессиональных учреждений;
- исследование и анализ теоретической связи символического опыта в условиях реальных компьютерных игр,
- определение визуальных признаков компьютерных игр, обеспечивающие нормальную игровую деятельность, и факторы, вызывающие символическое переживание или привыкание к компьютерным играм;
- выявление влияния агрессивных компьютерных игр на формирование и развитие мировоззрения и психологической, личностной, нравственной, коммуникативной подготовленности и обеспечение безопасности молодежи;
- раскрытие характера агрессивных компьютерных игр на социализации и личной жизнедеятельности студентов;
- разработка эффективной модели предупреждения пристрастия студентов к компьютерным играм подчиняющего характера.

Объект исследования - влияние компьютерных игр, имеющие агрессивный характер на поведение студентов учреждений среднего профессионального образования.

Предмет исследования - педагогические основы воздействия компьютерных игр, имеющие агрессивный характер на студентов учреждений среднего профессионального образования.

Гипотеза исследования - воздействие компьютерных игр, имеющие агрессивный характер на поведение студентов будет устранено, если:

- вопрос о влиянии агрессивных компьютерных игр на студентов будет тщательно изучен и исследован с научной точки зрения;
- будут выявлены воображаемые признаки компьютерных игр, обеспечивающие нормальную игровую деятельность, и факторы, вызывающие символическое переживание или привыкание к компьютерным играм;
- будут объяснены студентам понятие «компьютерный геймер» и вытекающие из него риски;
- будет раскрыта особенность компьютерных игр, имеющие агрессивный характер для социализации и личной жизнедеятельностистудентов;
- не допускать студентов, которые большую часть времени проводят за компьютерными играми и у них усиливается агрессиввность;
- повысить уровень просвещения родителей об агрессивном характере компьютерных игр;
- преподаватели и родители будут регулярно контролировать деятельность студентов во время компьютерных игр и объяснять детям о последствиях и вреде агрессивных игр;
- будет разработана, апробирована и научно обоснована модель формирования сознания студентов посредством компьютерных игр и программы взаимодействия образовательного учреждения с семьей и обществом по предотвращению увлечения молодежи компьютерными играми.

Этапы исследования. Исследование проводилось в три этапа:

На первом этапе (2016 - 2017 годы), который называется поисковым этапом, был проведен теоретический анализ проблемы, определены гипотеза, цель и задачи

исследования, собраны опытно-экспериментальные материалы, разработаны планы и методы исследования.

На втором этапе (2018 - 2019 годы) были обработаны теоретические основы исследования, проведены меры предотвращения процесса пристрастия молодежи к компьютерным играм агрессивного характера, разработан научный аппарат исследования.

На третьем этапе (2020 - 2021 годы) были проведены опытно-экспериментальные работы, откорректированы материалы исследования, завершены анализ и обобщения результатов, разработан текст диссертации.

Методологическими и теоретическими основами исследования являются:

- Конституция Республики Таджикистан, законы Республики Таджикистан «Об образовании», «О государственной молодёжной политике», «О правовой политике и правовом воспитании граждан Республики Таджикистан», «Программа развития естественных, математических и технических наук на 2010-2020 годы», «Концепция развития профессионального образования в Республике Таджикистан» и другие нормативно-правовые акты;
- основные педагогические, психологические, антропологические, философские представления о человеке и его воспитании;
- исследования о социально-биологических связах, интеллектуальной и физической силе подростков;
- педагогическая теория И. Я. Лернера; теория культурологии по гуманитарному знанию А. С. Запесоцкого, М. С. Когана, В. Г. Марансмана; исследования в областях философии, культурологии, искусствознания, методологии моделирования, кибернетики, мира воображения в решении этой задачи.
- концептуальные основы и теоретические подходы к вопросам социализации молодежи и влияния агрессивных компьютерных игр на поведение, нравственность и здоровье подростков.
- личностно-ориентированный подход, в рамках которого формирование профессиональной компетентности педагога осуществляется с учетом его учебно-воспитательных потребностей (В.В. Игнатова, Н.В. Гафурова, Е.В. Бондаревская, И.С. Якиманская, В.В. Сериков, С.И. Осипова и др. исследователи);
- комплексные подходы, обеспечивающие единство средств, методов, форм и компонентов содержания формирования познавательной компетентности обучающихся в процессе воспитания и обучения (М.Н. Берулава, И.Ю. Алексашина, Т.Н. Литвинова, И.А. Колесникова и др.).

Источник информации. Философские, исторические, психолого-педагогические труды ученых и исследователей: Л.С. Выготского, В.Е. Лепского, В.П. Лефевра, Р. Арнхейма, синергия И. Пригожина, И. Стенгерса, С.П. Курдюмова, Э. Янча, В.И. Тасалова, В.И. Аршинова, Д.С. Чернавского, феноменология Э. Гуссерля, К. Ясперса, М. Хайдеггера, М. Мерло-Понти об общетеоретических логико-методологических проблемах компьютерных игр агрессивного характера и о творческом процессе как грубом эмоционально-деятельном логическом мышлении человека; нормативные акты, регулирующие профессионально-педагогическую деятельность; нормативно-правовые акты Республики Таджикистан в области образования и другие нормативные акты и документы, отражающие требования и изменения в практике обучения и воспитания в Республике Таджикистан, передовой педагогический опыт педагогов республики и зарубежья .

Эмпирические основы исследования. Эмпирические основы исследования основанны на непосредственном практическом взаимодействии автора с исследуемым объектом: разработка программы исследования, организация наблюдения и проверки, описание и обобщение опытно-экспериментальных данных, их классификация и интегрирование с помощью статистических методов - многомерные степени Фишера, классификация, сбор и анализ эмпирических данных, метод обработки информации; эмпирические методы - контент-анализ, педагогический опыт, педагогическое наблюдение, анкетирование, анализ педагогического опыта; общетеоретические методы - обобщение, сопоставление теорий по

рассматриваемым проблемам, изучение нормативно-правовых документов, анализ научно-методической, педагогической, психолого-философской литературы.

Опытно - экспериментальная база исследования. Опытно-экспериментальные работы диссертационного исследования проводились со студентами и преподавателями учреждений среднего профессионального образования г. Душанбе на базе Технического колледжа ТТУ имени академика М. Осими, Педагогического колледжа имени Х. Махсумовой ТГПУ им. С. Айни и Педагогико-технического колледжа района Рудаки. В опытно-экспериментальном исследовании были вовлечены 300 студентов.

Научная новизна исследования:

- научно изучены, проанализированы и исследованы педагогические основы воздействия агрессивных компьютерных игр на поведения студентов учреждений среднего профессионального образования;

- выявлено, что каждый день в компьютерные игровые сети внедряются новые программы различных игр и наблюдается увеличение количества случаев агрессивного социального поведения подростков и молодежи, что вызывает обеспокоенность у всех членов общества;

- установлено, что одной из причин неудовлетворительности поведения, нравственности и посещаемости студентов является их регулярное вовлечение в агрессивные компьютерные игры, а также определено, что характер агрессивных компьютерных игр влияет на социализацию и индивидуальную жизнь студентов;

- выявлено, что агрессивные компьютерные игры оказывают непосредственное влияние на формирование и развитие мировоззрения, психологического, личностного, нравственного, коммуникативного, безопасного поведения и самовоспитания молодежи;

- разработана, апробирована и научно обоснована модель формирования сознания студентов посредством компьютерных игр и программы сотрудничества образовательного учреждения с семьей и обществом по предотвращению пристрастия молодежи к компьютерным играм.

Положения, выносимые на защиту:

1. Воздействие на сознание студентов учреждений среднего профессионального образования относительно последствий компьютерных игр как одной из задач образовательного субъекта в педагогическом процессе;

2. Выявление влияния агрессивных компьютерных игр на формирование и развитие мировоззрения и психологической, личностной, нравственной, коммуникативной подготовки, обеспечение безопасности студентов;

3. Побуждение осознанного отношения к компьютерным играм, дать реальную оценку культуре безопасности студентов, чтобы не подвергаться воображаемым компьютерным играм.

4. Формирование сознательного отношения к компьютерным играм, которое формируют мышление студентов и могут обеспечить контрольно- эффективных факторов.

5. Привыкание и склонность учащихся к агрессивным компьютерным играм может негативно сказаться на их здоровье.

Теоретическая и практическая значимость исследования проявляется в том, что:

- на основе выводов и теоретических положений, отраженных в содержании диссертации, разработаны методические рекомендации для педагогов о путях и средствах профилактики увлечения подростков агрессивными компьютерными играми. При этом отработан специальный комплекс проблемных ситуаций, который педагоги могут использовать в ходе учебно - воспитательной деятельности для предотвращения влияния компьютерных игр, которые убавляют духовность и нравственность студентов;

- данный исследовательский материал может быть использован в образовательных учреждениях любого уровня образования. Подготовленные научно - методические рекомендации могут обогатить представления педагогов, родителей и общественности по данному вопросу, поскольку:

- изучены и проанализированы педагогические основы воздействия агрессивных компьютерных игр у студентов учреждений среднего профессионального образования;

- разработаны и представлены педагогические мероприятия по профилактике жестоких компьютерных игр среди молодежи;

- проведен социально-педагогический анализ агрессивных компьютерных игр в поведении, этике и психологии подрастающего поколения;

- представлен комплекс педагогических мероприятий предотвращения по формированию знаний и культуры подрастающего поколения в отношении компьютерных игр и выявлена ведущая позиция образовательных учреждений в формировании сознания студентов относительно норм пользования компьютерами и компьютерными играми;

- результаты диссертационного исследования и предложенные рекомендации использованы нами для информирования студентов и родителей о вреде и последствиях агрессивных компьютерных игр и способах полезного использования новых компьютерных технологий, а также через средства массовой информации путем организации выпуска публицистических статьей, просмотра спектаклей и художественных фильмов о вредном влиянии компьютерных игр.

Степень достоверности результатов исследования. Предложенные в исследовании положения совпадают по теоретико-методологическим положениям, обоснованности и полной совместимости с проблемой и предметом исследования и могут предотвращать и обеспечивать вовлечение молодежи в компьютерные игры агрессивного характера;

- результаты опытно-экспериментальных работ получены путем изучения, анализа и обобщения посредством использования комплекса методов, вытекающих из целей и задач исследования, основанными на опыте, полученном в учебно-воспитательной деятельности учреждений среднего профессионального образования при осуществлении опытно-экспериментальной деятельности;

- опытно-экспериментальная работа основывалась на тестирование, оценке и сравнении полученных данных по организации процесса предотвращения студентов учреждений среднего профессионального образования к агрессивным компьютерным играм до и после эксперимента.

- обоснованность результатов исследования выражается в положениях, выводах и практических рекомендациях, выявленных в результате комплексного подхода к проблеме адекватными методами исследования, соответствующих целям и задачам и совместимостью качественных и количественных методов исследования по определению результатов опытно-экспериментальных работ.

Соответствие диссертации паспорту научной специальности. Тема и содержание диссертации соответствует паспорту научной специальности 13.00.01 - Общая педагогика, история педагогики и образования, в том числе *пункту 3* - Педагогическая антропология (концепция воспитания, обучения и социализации человека через образование; системы/условия/развития человека в процессе образования, воспитания и обучения;), *пункту 5* - Теория и концепции воспитания (социокультурные факторы воспитания; формы, принципы воспитания ребенка на разных этапах его взросления; ценностные ориентиры для формирования воспитательного процесса, педагогические системы воспитания;).

Личный вклад соискателя ученой степени в исследовании заключается в комплексном анализе проблемы; в правильном сочетании теоретических и экспериментальных исследований, количественном и качественном анализе результатов исследования; в использовании комплекса методов в зависимости от предмета, цели и задач исследования; в проведении экспериментальных исследований и практическом подтверждении положений научной работы в ходе эксперимента, в анализе результатов и обработке экспериментальных данных, подготовке и публикации научных статей, участии в научно -практических мероприятиях, обобщении полученных результатов и подготовке диссертационного исследования.

Апробация и внедрение результатов исследования. Основные положения диссертации и результаты исследования отражены в научных статьях и других материалах, разработанных и опубликованных автором. Результаты исследований представлены и рассмотрены на научно - практических и научно-теоретических конференциях различного уровня, научно-методических семинарах и заседаниях отдела начального и среднего профессионального образования Института развития образования им. А Джоми Академии образования Таджи-

кистана. Материалы исследования были внедрены и реализованы в процессе учебно - воспитательной деятельности учреждений среднего профессионального образования.

Публикации по теме диссертации. По теме диссертации автором опубликовано более 32 научно-методической статьи и пособия, в том числе 8 научных статей изданы в рецензируемых журналах, рекомендованного перечня ВАК при Президенте Республики Таджикистан и 5 статьи в сборнике материалов конференций.

Структура и объем диссертации. Структура и объем диссертации соответствуют ее логике и состоят из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы. Содержание диссертации изложено на 159 страницах компьютерного набора и содержит 7 таблиц и 6 рисунков.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во **введении** обосновываются необходимость и актуальность темы исследования, уровень ее изученности, теоретико-методологические основы, теоретическая и практическая значимость и научная новизна исследования, а также определены гипотеза, цели, задачи, объект и предмет исследования, приведены информации об этапах исследования, апробации и внедрении результатов, уточнены основные положения, выносимые на защиту, указаны структура и объем диссертации.

В первой главе - **«О теоретической основе компьютерных игр, имеющие агрессивный характер в улучшении посещаемости студентов»** мы в основном, сосредоточились на истории появления игр, которые в дальнейшем стали опасными для молодежи. Пока существует человечество, существует столько же обычных игр, но некоторые из них способствуют физическому развитию человека, а некоторые - в его деградации.

Таким образом, игры совершенствовались и дошли до компьютерных, Интернет-игр, визуальных и фантастических. По мнению психолога Иванова М. С., динамика развития компьютерной зависимости, отражает четыре ступени в такой форме:

1. На первом этапе происходит процесс привыкания людей к игре (этот этап называют **легким привыканием**).

2. Второй этап характеризуется быстрым формированием привыкания (**период привыкания).**

3. Степень зависимости, достигая определённого уровня, входит на индивидуальные особенности личности, этот этап называют подчинением (**степень подчиненности**).

4. В результате, в определенное время, зависимость укрепляется, иногда уменьшается и снова остается стабильной в течение длительного периода времени.

«Что такое наша жизнь? Игра!» - говорил Шекспир. Великий драматург знал, что спустя столетия новые поколения будут противопоставлять это утверждение жизни, но не наоборот? Сегодня миллионы людей добровольно играя в компьютерные игры, подключаются к клавиатуре и увлекаются фантастической реальностью.

Просмотр фантастических грабёжных войн, насилие, убийство, пытка и невежество, подчиняли и пристрастили неосведомлённой молодежи к компьютерным играм. Как только игра вошла в привычку, молодежь больше не может уходить из игрового мира. Этот процесс и привыкание молодежи всегда требует педагогического и психологического вмешательства. В результате пристрастия к компьютерным играм у них заболевает организм, вплоть до ожирения, иногда останавливается система жизнедеятельности и молодой человек умирает.

Компьютерные игры, имеющие жестокий характер, зависящие к себе человека, входящие в фантастический мир, в результате чего человек теряет основу своего привыкания: пространство и время, жизнь и смерть для них ничем не отличаются. Они будто почти не заботятся ни о ком, они просто чувствуют себя могущественными, сильными и героическими, когда они подключены к компьютеру и Интернету и начинают играть. Такие люди всегда ждут несчастья противника и вдохновляются каждым несчастьем и неудачей других.

Ученые в области педагогики и психологии правильно поняли, что в сознании молодых людей, зараженных компьютерными играми, происходит изменение. Педагоги и психологи считают, что чем больше человек становится зависимым от азартных игр, тем больше гнева и он будет подвергаться внешним воздействиям.

С педагогической и психологической точки зрения самые главные факторы для человека и восстановления его энергии является сон, но для фантазёров -игроков убийцы этого мира нарушают его. Разум игрока в фантастическом мире, ужасной компьютерной игре, больше не может услышать сигналы своего тела. Он постепенно покидает этот реальный мир и находит место в мире фантазий.

В результате сердце и кровеносные сосуды теряют свою функцию, тело истощается, сознание и самоконтроль теряются, а ткани умирают. По мнению ученых в области педагогики и психологии, действие компьютерных игр, имеющие агрессивный характер сравнимо с воздействием спиртных и наркотиков. Если весь мир борется с наркотиками в современных условиях, то против распространения компьютерных игр ведут свою деятельность лишь небольшое количество активистов, и это будет только основной проблемой педагогических и психологических исследований.

В современных условиях одной из самых сложных ситуаций для всех стран мира является геймерское подчинение молодого поколения, наиболее распространенное в России в форме «компьютерного ограбления». Это очень серьезная угроза, но население Таджикистана в современных условиях не в полной мере осознает эту угрозу. В Таджикистане есть даже родители, которые поддерживают воображаемый героизм своих детей, хвалят и одобряют их и не подозревают об опасных последствиях. Многие родители наивно думают, что их детям лучше проводить время на улице, оказавшие в затруднительном положении, в блуждании. Они даже не понимают, что компьютер для их ребенка не только игрушка, но и источник знаний. Из-за непонимания родителей компьютер постепенно становится заменой родителям и родственникам и занимает их место. Иногда они не осознают, что их ребенок больше привязался к компьютеру, чем к дружелюбным и заботливым родителям.

Если ученик или студент привык к жестоким и насильственным компьютерным играм, важно попытаться понять его ситуацию, дать педагогические и психологические советы и направить его в правильном направлении. Необоснованная критика молодых людей со стороны их родителей воспринимается как непонимание со стороны родителей, ведущее к состоянию скрытия тайны и ненависти.

Компьютерные игры появились полвека назад в Массачусетском Технологическом Университете в США. Еще в 1961 году программисты изобрели первую в мире компьютерную игру на одном из мэйнфреймов, получившую название Space War. Суть игры заключалась в том, что как будто два космических корабля, слетевшихся в пространстве монитора, должны были нанести удар друг другу. Первые компьютерные игры были изобретены в жанре, который не могли стать популярными. Потому что в те времена о персональном компьютере не было и речи. Практически каждая компьютерная техника считалась секретной разработкой и стоила больших денег. Эти игры были специально разработаны программистами, чтобы сократить рабочий день в игре.

Компьютер стал мощнее, компьютерные игры стали развиваться, и они начали выполнять свои функции. Говоря о компьютерных играх, мы пришли к выводу, что компьютер является лучшим фактором в учебно-воспитательном процессе подрастающего поколения, при правильном, целенаправленном его использовании. Однако это наше понимание оказалось неверным, потому что компьютерные игры подрывают мораль.

Игры, в свою очередь, являются составной и неотъемлемой частью жизни и общественной деятельности всех несовершеннолетних и подростков. Но, по мнению педагогов и психологов, этому факту, являющемуся составной и неотъемлемой частью жизни молодежи, к сожалению, не уделяется должного внимания.

Многие считают игру развлечением, а другие - способом удовлетворить желания. Если мы не позволим молодым людям играть в различные игры, рекомендованные педагогикой и психологией, ребенок столкнется с личным кризисом в молодом возрасте. Педагогика и психология доказали, насколько игра влияет на физическое, личностное, нравственное и культурное развитие молодежи.

Альфред Адлер, известный психолог, говорит: «Игра должна рассматриваться не как средство досуга, а как средство развития». По словам другого психолога, Кейнса, игра для детей - это уравновешенный разговор для взрослых.

Агрессивное поведение студентов в некоторой степени является результатом влияния семьи, сверстников, окружающей среды, а также средств массовой информации. Молодые люди учатся агрессивному поведению из окружающей среды, в которой они живут, и из агрессивного отношения людей, и подражают, имитируют и следуют им по неопытности.

Родители всегда должны быть готовы предотвратить негативное отношение и жестокое взаимное обращение со стороны своих детей. Родители, которые сурово наказывают своих детей, вырастают непокорными, непослушными, лживыми и невежественными. Все формы агрессии имеют одно общее: молодые люди склонны к ней и пытаются контролировать ситуацию, влиять на нее в целом, совершенствовать себя или окружающих, окружать себя близкими им людьми в специальном круге.

Запоминается реакция в виде агрессивного поведения, мобилизации сил внутренних органов. Агрессия - это также форма поведения, направленная на унижение или нанесение вреда другим живым существам.

Как позорное последствие компьютерных игр, имеющих реакционный характер можно внести сужение круга интересов, попытку уйти из реального мира. Молодые люди, увлекающиеся компьютерными играми, стараются уйти от действительности и реального мира, что крайне опасно. В этом процессе молодые люди иногда пытаются покончить жизнь самоубийством, что является единственным способом избавиться от забот реального мира.

В современных условиях обращают на себя внимание игровые залы и установленные в них игровые автоматы, которые известны молодежи как опаснейшие боевые видеоигры на персональных компьютерах.

Наиболее важной областью нашего исследования составляют влияние компьютерных игр на посещаемость студентов средних профессиональных учебных заведений и агрессивное поведение многих молодых людей через компьютерные игры. Напротив, согласно теории психоаналитиков, компьютерные игры позволяют ребенку развивать агрессивное поведение, выражать чувства гнева и невежества, которые не нравятся другим.

Ученый из Университета Толоку в Японии обнаружил, что компьютерные игры влияют на ту же область мозга, которая регулирует зрение и движения, но не укрепляет развитие других важных частей тела. Игры тормозят развитие лобной доли мозга, усложняя человеческое поведение, тренировку памяти, концентрацию и обучение.

Проблема сохранения здоровья подрастающего поколения волновала исследователей во все времена и считалась основным вопросом педагогики и психологии. Игры, которые исследователи оценивают как жестокие, ненавистные и деспотические, традиционно были в авангарде популярных игр среди подростков.

У молодых людей, увлекающихся компьютерными играми, больше развивается воображение, повышается возбуждение в их организме, и не сумев найти выход из этого положения, они разочаровываются в жизни и видят единственный путь к свободе — войти в воображаемый мир.

В современных условиях глобализации тема нашего исследования - проблема насилия, гнева, ненависти и агрессивных проявлений стала одной из актуальных проблем, которая практически всегда проявляется, открыто и скрытно в обществе, и этот фактор вызывает беспокойство.

Исследования показывают, что студенты, увлеченные компьютерными играми, посещают занятия от неизбежности, но не проявляют склонность, чтобы в процессе занятий понять, усвоить что-то, их мысли всегда заняты игрой.

В подразделе 1.2. речь идет об основных компьютерных играх и их влиянии на состояние здоровья и агрессивное поведение студентов. Игра - это часть жизни и деятельности человека, которая направлена на условное воздействие развития человеческой деятельности. Для человека игра - это форма деятельности в различных ситуациях, благодаря которой приобретается социальный опыт, человек воспринимает себя более устойчиво, ощущает в социальной активности.

Игра можно сказать, один из видов выражение личности. В компьютерных играх каждый убитый противник, решая умственные проблемы, повышает самооценку компьютерного

игрока. Кроме того, игрок повторяет любые задачи, которые возникунуть в ходе игры, вплоть до нервозности. Когда повторные попытки терпят неудачу, это расстраивает игрока.

Основными видами компьютерных игр являются: 3D-шутеры, «Бродяги-стрелки», в таких формах игры, как обычно, игрок действует один с компьютером, уничтожая врагов холодным оружием и огнестрельным оружием для достижения цели.

Игры «Кровавые» шутеры, суть которых заключается в уничтожении наибольшего количества врагов с помощью компьютерных игр. Один игрок может быстро уничтожить большую группу людей, идущих к нему.

Другие формы игр - это Файтинги и аркады, основу которых составляет рукопашний бой. Молодой человек, который смотрит такие игры, получает удовольствие от них и всегда старается применить их на практике. Аркада - это форма игры, в которой игрок должен действовать быстро, в зависимости от результата ловкости и реакции игрока. Опасность этой игры состоит в том, что молодой человек хочет применить на практике ту же ловкость, которую он видел, и которой будет следовать в будущем.

Технические игры - это сложные объекты, которые происходят с помощью компьютерного поведения человека в управлении сложными техническими объектами, такими как воздушные истребители, танки и автомобили. Игрок может полностью и реалистично управлять этими объектами, автомобилями, кораблями, самолетами, подводными кораблями и другой техникой.

***Аркадные* игры**. В этом виде игры, прежде всего, необходимо адаптировать регуляторы космических кораблей и различных машин к физическим нагрузкам.

***Спортивные* игры**, основанные на самых распространенных играх в футбол, хоккей, баскетбол, волейбол, теннис, гольф, бильярд, бокс и бои без правила.

***Экономические* игры** - экономические регуляторы, иногда включаемые в жанр стратегии, который относится к экономическим, рыночным процессам, торговле, предпринимательству, в которых целью игрока является руководство предприятием и получение прибыли.

***Стратегическая* игра.** Игры, предполагающие планирование и разработку определенной стратегии действий для достижения определенной цели, то есть победы в военной операции. В этом случае развивается мышление, обсуждение игрока становится более чутким, а его знания и умения управлять ситуацией возрастают.

Игра *героический поступок, слава* - это форма популяризации, при которой игрок управляемый картиной (пейзажом) взаимодействует с игровым миром и показывает себя посредством использования предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач (или даёт о собе знать).

***Характерные черты ролевых игр*:** главный герой игры и другие участники, и враги обладают рядом качеств (навыков, характеристик, способностей, знаний), которые представляют силу и мощь.

Ролевые компьютерные игры: главное их качество состоит в том, что они максимально влияют на движение и поведение игроков. Особенно в период «входа» в ролевые игры игрок постепенно уходит от реального мира и попадает в мир фантазий.

Ученые в области педагогики и психологии придерживаются мнения, что «Стрелки» представлены как обычный сюжет, который основан на насилии и может оказать негативное воздействие на студентов и вызвать у них чрезмерную агрессивность.

Такие игры можно разделить на три группы: разделение происходит по трем признакам, по характеру воздействия на участников игры, по силе «засасывания» игры к себе и по степени проникновения в глубину игры и психологической зависимости.

Другой формой игры является игра лидерства, в которой участникам предоставляется право руководить действиями, которым подчиняются компьютерные герои. Играя в эту игру, молодой человек может стать лидером всех специальностей: командиром спецподразделения, главнокомандующим вооруженными силами, главой государства и даже Богом, возглавляющим всеми мировыми событиями. В результате этого участник не может видеть своего персонажа на мониторе. Напротив, скорее он думает о себе в таком положении, меч-

тает, чтобы это было действительно так, и пытается оказаться в таком положении, что его психика неминуемо станет уязвимой.

К неролевым играм относятся игры, требующие быстрой реакции и мозгового штурма. Что в этом процессе должен делать игрок или участник - быстро двигаться, быстро стрелять, удерживать поворот, управлять фантастическим героем, водить машину или мотоцикл.

В современных условиях существуют и популярны следующие виды игр:

Сетевые игры - это особая форма различных игр, которые включают в себя игру и непосредственное взаимодействие с одним или несколькими людьми. Таким образом, они привлекают внимание окружающих, многих пользователей привлекают к себе.

Азартные игры. К ним относятся компьютерные карточные игры, рулетка, игровые автоматы, казино и многое другое. Цель этой игры - это желание заработать, последствие которой является привычкой и неприятностью. Родители всегда должны соблюдать Закон Республики Таджикистан «Об ответственности родителей за обучение и воспитание детей» и строго контролировать время возвращения детей домой.

Прогнозирующие игры, ставки, различные виды биржевых игр - букмекерские игры, предсказывающие судьбу спортивных игр, ставки на лошадей, драка собак и т.д. стали очень распространенными. Юность и молодость - самый тяжелый и сложный период жизни. К сожалению, не все родители это понимают. Это период до становления личности молодежи, в котором нельзя оставлять их наедине с проблемами в жизни.

Негативными последствиями семейных отношений и компьютерных игр могут быть сужение сферы интересов молодежи, попытка создать свой мир, выйти из реальности в мир фантазий.

Немецкие ученые доказали, что мозг игрока в компьютерную игру воспринимает события в мире фантазий как реальные. Посредством компьютерных игр память, внимание, речь, целенаправленные действия, целостность восприятия ослабляются и нарушаются.

Современная педагогика требует найти пути и способы, чтобы предотвратить этот ужас. Неслучайно в компьютерных салонах мониторы покрываются прочным стеклом, стулья обычно легкие: иногда драки переходят с детской площадки в зал, и в процессе используются не только кулаки, но и другие предметы. Это уже давно стало привычкой в мире игр, примером для подражания для молодых людей.

На первый взгляд компьютер и вхождение молодежи в мир фантазий, на первый взгляд, кажутся безобидными, безвредными, но от этого молодые люди терпят как физический, так и моральный ущерб. Следует знать, что устранение силу гнева из организма молодежи зависит от его личностного развития и социальных и личностных качеств. Навыки, цели и задачи, которых молодые люди достигли в реальной жизни, позволяют им войти в мир фантазий и покинуть его без боли.

В своих экспериментах Лофтус пришел к такому выводу, что около 65% пользователей видеозаписей и компьютерных игр в результате длительного воздействия игры чувствуют усталость рук, ног, лап, кистей и ладоней, чего нельзя отрицать.

Наши исследования показали, что заняться непрерывно и длительно компьютерным играм в течение месяца, может привести к болям в суставах соединительной ткани. В процессе исследования темы мы сосредоточились на изучение различных областей воздействия компьютерных игр агрессивного характера и пришли к выводу, что чрезмерное использование таких игр вызывает различные заболевания в организме молодых людей. Примерами таких заболеваний могут быть заболевание суставов и тканей, усталость опорно-двигательного аппарата, усталость глаз и замедление кровообращения, и так далее.

Другая проблема компьютерных игр, по мнению врачей и многих судебно-медицинских экспертов, заключается в том, что молодые люди, которые проводят много времени перед монитором новых информационных технологий с компьютерными играми, подвержены риску близорукости. Следует отметить, что около 70% пожилых людей страдают различными заболеваниями глаз из-за чрезмерного использования компьютерных технологий и компьютерных игр.

Исследование, проведенное Антонитом и Меллоном в 2003 году, показало, что вовлечение молодых людей в компьютерные игры является основной причиной низкой грамотно-

сти, что препятствует их способности достигать личных целей и успеха в той или иной области.

Этим идеям следуют Паркер, Тейлор, Эстебрук, Шелл и Вуд в своих работах по компьютерным играм, имеющие реакционный характер. Педагогическая наука больше выступает за повышение педагогической осведомленности родителей, чтобы они могли наблюдать за изменениями в нравственном поведении и отношениях детей и поддерживать постоянную связь с образовательным учреждением. Родители должны знать и понимать, в чем причина разгневанности их детей?

Почему дети избегают прямого общения с ними? Почему их отношения в семье такие холодные? В чем причина их рассеянности? Почему они не имеют интерес к чему-либо и предпочитают уединение?

Отдельные исследователи в области теории нравственности, в том числе З. Фрейд и Лоренц следуют идее, что гнев выражает поведение, которое также отражает инстинктивную природу предков.

Лоренс считает, что приложение энергии, накопленной в организме человека, приобретает конструктивный характер и исключается в спорте или различных играх, иначе оно приобретает деструктивный хусусият и наносит вред человеку. Выражаясь педагогическими и психологическими терминами, использование деструктивной энергии может отражаться в таких негативных проявлениях поведения молодежи, как война, воровство и убийство.

С этой точки зрения З. Фрейд выступая, утверждает, что гнев по своей природе неприятен и деструктивен, и что в этом процессе человек неспособен понять последствия своих действий. Педагоги и психологи считают, что основные стороны зависимости компьютерных игр равными с наркотическими средствами, спиртными напитками и другой традиционной зависимостью.

Выходя за рамки изучения данной проблемы, хотелось бы сказать, что динамика развития компьютерной зависимости имеет следующие формы: Вначале заняться к периоду привыкания, приводящие человека "входит во вкус" к вкусовым ощущениям, а затем наступает период интенсивного развития, формирующего эту зависимость.

Период подчинения. По мнению психологов, только 10-14% игроков компьютерных игр становятся зависимыми от компьютера. Зависимость может быть в одной или двух формах: в процессе социализации и личностной игры. Эта группа людей очень любит играть вместе в компьютерной сети. Такой статус их игры приобретает соревновательный характер. Эта форма зависимости менее вредна для психики человека, чем личностные игры.

Касательно образовательного характера компьютерных игр: Об особенностях и особых форм можно сказать, что компьютерные игры получили распространение в основном в 70-х годов XX века. Игра была древней формой человеческой деятельности, но до сих пор не раскрыты многие дидактические законы, требования, правила игры, чего требует современный процесс обучения и воспитания. Например, военные компьютерные игры целесообразно использовать для обучения офицеров, пейзажно-ролевые игры для обучения артистов театра и кино, а также специальные упражнения для бизнесменов и менеджеров с целью формирования деятельностных компетенций.

Обучающие компьютерные игры должны выполнять три основные функции:

- системная - развитие определенных учебных навыков и умений;
- познавательная - формирование знаний и развитие мышления студентов;
- социально-психологическая – выявление развития коммуникативных навыков и этичность.

По методу, цели и специфике обучающие игры делятся на следующие виды:

- в профессиональном образовании используются имитационные игры, цель которых - развитие производственных навыков;
- пейзажно-ролевые игры, в начале которых, есть определенные ситуации, которые представляют жизнь, работу, навыки, остающийся театральным репортажем, и каждый участник в нем играет определенную роль;
- инновационные игры - они отличаются от других форм игр динамической структурой, при которой в игру играют несколько учеников - разработчиков «космоса» - например, реа-

лизуется с помощью компьютерной программы. Инновационные игры направлены на получение знаний с использованием новейших педагогических и информационных технологий в организации педагогической деятельности.

Рабочая игра может быть одним из самых эффективных методов игры. В процессе моделирования выявляется проблемная ситуация, цель игры - найти пути решения проблемы. Рабочие игры проводятся как в средних общеобразовательных учреждениях, так и в профессиональном образовании. Суть этой формы игры в том, что она укрепляет отношения сотрудничества между преподавателем и студентами.

Думаем, деловые игры научат вас следующему:

- противоречие с мнением других участников игры;
- оценить свои цели и возможности;
- повысить уровень уважения и доверия со стороны группы;
- поиск выхода из ситуации на рабочем месте и межличностное общение;
- понять свою позицию;
- выполнение различных ролей.

По поводу позиции ролевых игр М. И. Махмудов подчеркивает, что суть этой технологии заключается в развитии осведомленности, стимулировании социальной и профессиональной активности, а также в усилении желания студентов участвовать в рабочих играх.

В современном мире игра широко используется не только в формальном образовании, но и за его пределами. «Серьезные игры» - это поучительные игры, разработанные для использования в образовании и имеющие четкую структуру.

Ученые сосредотачиваются на влиянии игры на образовательную, социальную и медицинскую деятельность игрока. Бен Сойер, один из основателей конференции «Серьезные игры», в сотрудничестве с Питером Смитом из Университета Центральной Флориды считает, что все игры можно назвать «серьезными». Конфликты между инспекторами, инструкторами, учителями и государственными чиновниками сбиваются с толку. Они пытаются определить, какие игры можно, а какие нельзя использовать для повышения качества образования.

В зависимости от состава игры ее мир должен быть целеустремленным, креативным и увлекательным. В нем должны присутствовать признаки неожиданности и символические, которые могут сделать игру интересной и желанной. Приглашение в игру должно учитывать, насколько оно полезно для человека. Игры, которые будут абсолютно не прибыльными для человека, они не смогут ничем обеспечить для его развития, и они столкнутся с социальным сопротивлением. Все задачи изучаются и поддерживаются обществом и разрешаются в процессе обучения или вне процесса обучения.

«Игра - одна из фундаментальных занятий живых существ, созданных вместе с человечеством. С самого начала человеческой культуры ясно, что либо люди изучали игру, либо игра овладевала людьми. В древности игра и ее развитие были внедрены во все сферы жизни и четко выражались в форме войны, политики, искусства, торговли, взаимоотношений между мужчиной и женщиной.

Знаменитый полководец Наполеон выступал за использование игры на карте, чтобы он мог планировать военные действия. В России Петр I ввел в жизнь военные игры и считался основателем «Тыловых частей». В его время «Потешные войска» для проведения тренировочных мероприятий и разработки манёвр проводили много тренировок.

В конце 18 века дети учили алфавит посредством игры, а 1886 году капитан Н.А. Сыкалов придумал игру «Учить солдат, рядовая пехота, устав царской армии», носившую воспитательно-патриотический характер.

В 1932 году в Советском Союзе были проведены первые рабочие игры: «Обновление производства в связи со значительным изменением производственных программ», автором которых была Мария Бирштейн. С другой стороны, в современных условиях, когда техника и информационные технологии развиваются, появились новые формы игр. С одной стороны, просмотр телевизионных фильмов и конкуренция на мировом рынке высоких технологий, а также доступность агрессивных детских игр увеличили беспокойство родителей, специалистов, работающих в области компьютерных игр и информационных технологий.

В середине 70-х 90 % молодых американцев и 60-90 % финских подростков, примерно в такой же степени, подростки и молодые люди со всего мира, утешали себя компьютерными играми. Вызывает беспокойство то, что в современном мире молодые люди больше времени проводят за компьютерными играми. Исследование, проведенное в 2005 году учеными Робертсом, Файером и Райдавтом в Америке показало, что дети в возрасте от 8 до 10 лет свое время проводят в компьютерные игры в среднем 65 минут в день. Согласно этому исследованию, дети в возрасте от 10-14 лет проводят 52 минуты в день, играя в компьютерные игры. Этот показатель составляет 15 минут в день для людей в возрасте от 18 до 33 лет.

История компьютерных игр связана с появлением в 1972 году первой версии компьютерной игры «Пинг» в виде компьютерной игры в теннис на двоих. Со временем разрабатывались компьютерные игры в виде различных программ и устойчивых (жестких) дисков.

В современных условиях игра стала болезнью, которая чаще встречается в общественном транспорте, молодые люди заняты своими телефонами и даже не подозревают, что перед ними стоят инвалиды и пожилые люди.

Вред телефонных игр ничем не отличается от компьютерных, но, несмотря на все средства указаний, у некоторых студентов можно видеть сразу два или три телефона. В 1980 году Нинг Тунд разработал новую систему с улучшенным расписанием, на основе которой были размещены игры с преобладанием признаков проявления сил.

Подводя итог первой главы работы, существование насилия и жестокости в компьютерных играх и информационных технологиях впервые было изучено доктором педагогических наук в Иране. Данный автор провел 22-летнее исследование в этой области и пришел к выводу, что люди, которые слишком любят смотреть телевизор, в возрасте восьми лет у них развиваются грубое поведение и моральное давление на людей.

Многочисленные исследования разных авторов показали, что любое недостойное поведение берет своё начало с имитации видеоигр с содержанием проявления сил. Такой просмотр компьютерных игр приводит к тому, что он копируется в поведении молодежи и остается в жизни молодых людей и подростков, что в конечном итоге ставит под угрозу здоровье и будущую жизнь молодых людей.

Во второй главе 2 «Педагогические условия пристрастия к компьютерным играм и его вред образованию и воспитанию» подробнее дается информация о влиянии агрессивных компьютерных игр на снижение посещаемости учащихся, что приводит к разрыву семейных отношений.

«Упасть» - это персидско-таджикское слово, означающее «Падение», «Упадок» (снижение). Под низкой посещаемостью можно понять, снижение общего показателя учебной деятельности студента, что не соответствует воспитательно-дидактическим требованиям учреждения.

Другими словами, «Падение» - это качественный переход от одного высокого уровня образования к другому качественно-количественному уровню. Это понятие, даже диалектное понятие является, представляющее соотношение между качеством и количеством.

Таблица № 1.

Связь между степенью использования компьютерных игр и посещаемостью занятий

Образовательный коэффициент	Уровень использования	Коэффициент	Степень
-.007	1 1	коэффициент корреляции Пирсона	Уровень использования
.837	.0	существенная степень	
9968	11194	число, количество	
11	-.007	коэффициент корреляции Пирсона	Образова- тельный коэффициент
.0	. 037	существенная степень	
9 982	9 968	число, количество	

С этой позиции мы хотим сказать, что может пострадать и посещаемость занятий активными и дисциплинированными студентами. Исходя из этого, можно подтвердить, что посещаемость занятий – это общее и относительное понимание. Точное использование концепции посещаемости или упадка образования вошло в педагогику из языка экономических экспертов и авторов экономических теорий. Их активное посещение играет главную роль в воспитании и развитии школьников и студентов.

Однако, если посмотреть на текущую проблему с точки зрения педагогики и психологии, то наблюдается, что ежегодно на образование выделяются большие суммы денег, а система образования остается одной из важнейших проблем национальной экономики.

Повторное обучение или удержание студента на второй год расценивается как низкий уровень успеваемости. Опыт показывает, что студенты с высокой посещаемостью никогда не уходят в академический отпуск. Как известно, каждый молодой человек от 16 до 18 лет хочет играть в компьютерные игры. Наблюдения показывают, что юноши чаще, чем девушки, играют в компьютерные игры.

В современных условиях широкое распространение игр агрессивного содержания, жестокости и бесчеловечности стало сигналом опасности для общества. Распространение того или иного вида компьютерных игр зависит от степени их популярности среди подростков и молодежи. Одними из наиболее влиятельных игр являются те, которые способствуют ловкости и спортивному развитию.

Таблица № 2.

Группа экстремальных и агрессивных игр.

Общая	**Оценка**					**Степень**	
	от 18 до 20	**от 15 до 18**	**от 12 до 15**	**от 10 до 12**	**Количество и процент**		
1132	1104	118	77	33	количество	меньше	степень использова-ния
1100,0%	778,8%	113,6%	55, 3%	22, 3%	процент		
1195	1 153	440	22	00	количество	больше	
100.0%	778,5%	20.5%	11, 0%	0 %	процент		
3327	2 257	558	99	33	количество	Всего:	
1100.0%	78,6%	117.7%	22.8%	9%	процент		

Таблица № 3.

Уровень содержания анкеты

Основной уровень	**Степень свободы**	**Количество**	**Примечание**
008	33	111.764	Последователи
-	-	4494	Количество

Содержательный уровень анкеты связи между использованием компьютерных игр и продолжительностью обучения составляет менее 0/05%, в связи с чем в подключении отказывается. Следовательно, использование компьютерных игр может сыграть значительную роль в посещаемости студентов.

Однако, в зависимости от подключения, люди, которые проводят больше времени за компьютерными играми, имеют высокую успеваемость, чем те, кто меньше времени проводит за компьютерными играми.

В средствах массовой информации появилось много информации, предупреждающей об опасности мобильных телефонов и компьютеров в целом и компьютерных игр в частности для психики, здоровья и поведения подростков и молодых людей. Специально 25 декабря 2020 года в рамках государственной телевизионной программы в Таджикистане была показана информационная передача о вреде мобильных телефонов для здоровья молодежи.

Но жаль, что наши подростки и молодежь редко практикуют подобные вещи.

Общеизвестно и имеются данные, что молодые люди, использующие компьютерные и фэнтезийные игры, испытывают повышенное эмоциональное состояние. Также у них наблюдается большое количество агрессивных мыслей по сравнению с молодежью контрольной группы, что может повлиять на их посещаемость и участие в занятиях.

В учреждениях среднего профессионального образования некоторые студенты не могут вести себя спокойно, они постоянно находятся в состоянии гнева, а значит, находятся под каким-то фактором. [98, с. 21.23].

К сожалению, сегодня мы не можем противостоять информационно-коммуникационным технологиям, а эти технологии занимают главное место во всех сферах жизни человека. Невозможно представить жизнь без этой технологии, но хотелось бы подчеркнуть вред компьютерных игр, которые, несмотря на молодость людей, вызывают ухудшение скорости (зрения), частую утомляемость игрока, обострение заболеваний сердца, замедление кровообращения, ожирения и т. д.

Мы подготовили анкеты и провели опрос по данному вопросу среди 150 студентов средних профессиональных учебных заведений разных отраслей, возраст студентов от 17 до 19 лет. Наш первый вопрос о том, у кого дома есть персональный компьютер. У кого дома нет компьютера? По ответу на этот вопрос выяснилось, что 24% студентов, обучающихся на разных факультетах, не имеют дома компьютера.

Мы провели анкетирование по этому поводу и опросили 300 студентов средних профессиональных учебных заведений из разных факультетов в возрасте от 17 до 19 лет. Наш первый вопрос был о том, у кого дома есть персональный компьютер? Ответ показал, что у 86% студентов дома есть компьютер. У кого нет дома компьютера? Согласно ответу на этот вопрос, 44% студентов не имеют дома компьютера и учатся на разных факультетах.

Их интерес к компьютерным играм также был разным: девочкам больше нравились познавательные игры, рисование, приключенческие игры, а мальчикам больше нравились игры с движением и действием, насилием и стрельбой.

Таблица № 4.

Использование компьютерных игр в зависимости от пола учащихся

Общее	**Пол**		**Количество и проценты**	**Активность**	
	Девочки	**Мальчики**			
300	170	130	количество	очень низкая	Уровень использования
44.4%	33.3%	66.4%	процент		
2224	1121	1103	количество	низкая	
223.0%	119.8%	228.6%	процент		
3360	2219	1141	количество	умеренная	
337.0%	335.8%	339.2%	процент		
2254	1179	775	количество	интенсивная	
226.1%	229.2%	220.8%	процент		
991	773	118	количество	предельно низкая	
99.4%	111.9%	55.0%	процент		
9972	6612	3360	количество	Всего:	
1100.0%	1100.0%	1100.0%	процент		

Таблица № 5.

Уровень важности анкеты

Уровень важности	**Степень свободы**	**Количество**	**Примечание**
.000	44	331.140 (а)	Адаптация (кайэскор Пирсон)
-	-	9972	Количество: 0/ 0, 05

Существенный уровень анкет склонностей составляет около 0/05 между уровнем использования компьютерных игр в зависимости от пола, чтобы отрицать отсутствие ссылки для подтверждения гипотезы. В результате исследования выяснилось, что мальчики больше интересуются компьютерными играми, чем девочки. На основании полученных данных можно подтвердить, что существует значимая взаимосвязь между уровнем использования компьютерных игр и уровнем пола игроков. Диаграмма соответствия процента пользователей компьютерных игр среди мальчиков и девочек показывает, что родительский контроль над этим процессом неуклонно ослабевает.

Мы проанализировали посещаемость студентов средних профессиональных учебных заведений Таджикистана и пришли к выводу: Посещаемость также снижается по мере увеличения возраста ученика. Если на первой секции посещаемость студентов снижается на 21%, то на третьей секции этот показатель составляет 40%. Главным фактором этого процесса является слабость или безразличие руководящих органов учреждения.

Многие исследователи и эксперты виделяют основные причины и факторы образовательной неудачи в двух категориях:

1. Внутренние факторы, связанные с образовательной системой учреждения;
2. Внешние факторы, которые, в свою очередь, можно разделить на две группы:

а) социально-семейные; б) индивидуальные; личные причины.

После этого мы разделили молодых людей по степени гнева и получили **следующий** результат:

Таблица № 6.

Уровень гнева молодых людей или студентов

Виды игр	**Степень гнева**		
	Высокая	**Средняя**	**Низкая**
Играют в экстремальные игры	50	34	16
Не играют в экстремальные игры	27,5	16,6	5,9

Из этого материала следует, что среди студентов средних профессиональных учебных заведений очень высокий показатель среди молодежи, желающей участвовать в жестоких компьютерных играх, составляет 91%.

В подразделе 2.2. основное внимание уделяется адаптации к агрессивным компьютерным играм и ее влиянию на семейные отношения.

Неудовлетворительная посещаемость и регулярные неуспехи учащихся в период учебного процесса очень болезненно воспринимаются семьей. Во многих случаях этот фактор заставляет родителей и других членов семьи менять свои прежние установки и взгляды на ученика или студента, а семейные отношения становятся все более напряженными.

Какие действия должны предпринять родители в этом процессе:

- на основе взаимного доверия найти способ решения проблемы и не допустить подчинения;
- понятным языком должны открыто объяснить, что XXI век – это век, в котором никто не может жить без образования и профессии;
- чтобы не ухудшать семейные отношения, мы дадим тебе две-три недели на корректировку учебы, - объясняют родители;
- мы возлагаем на вас большие надежды и верим, что вы с гордостью справитесь с этой задачей;
- подойти к куратору и преподавателям и вместе найти решение проблемы;
- ласковыми воспитательными словами, типа, ты моя единственная надежда, пожалуйста, не подведи нас. Такое отношение пробуждает в ребенке огонь стыда и чести и направляет его к качественному образованию.

Лоуренс в этологическом подходе рассматривал гнев как результат борьбы за существование. Ученые А. Бандур, Л. Берковец, Д. Доллард, Н. Мюллер же связывали грубое и агрессивное поведение с общественными отношениями, что, на наш взгляд, не очень совместимо.

Стоит отметить, что в среде обитания человека наблюдается ряд социальных факторов, которые играют важную роль в формировании агрессивного поведения молодежи. Некоторые из этих факторов можно перечислить в данном исследовании:

1). Проживание на большом расстоянии от уровня моря и недостаток пищи. Данное исследование проводилось учеными среди краснокожих племен «Куло» в «Мияле Андроперу», члены этого общества считаются самыми агрессивными людьми. Это указывает на то, что в данном регионе (местоположении) имеется особая причина:

а) проживание на большой высоте над уровнем моря, недостаток питательных веществ и нездоровый состав продуктов питания;

б) жевание листьев кокона, содержащих кокаин, является причиной гнева;

в) в результате употребления листьев кокаина человек ощущает временное состояние легкости. Однако длительное жевание листьев кокаина плохо влияет на процесс обмена веществ и злит человека;

д) в обществе, где под понятием насилия понимается «обыкновенное нормальное социальное поведение».

2) Поддержка и поощрение насилия с целью причинения социально-культурного ущерба. Иногда в изолированных ситуациях, например, во время войны или других чрезвычайных ситуаций, может быть мотивировано проявление чувства насилия в поведении человека в обществе. Конечно, в таких случаях в мыслях, действиях и поведении членов общества имеются свидетельства, поддерживающие агрессивное поведение. В такие моменты само общество в силах вызвать у людей в целом чувство гнева и ярости.

3) Различные социальные ситуации и явления, заставляющие людей проявлять гнев. Примерами могут служить такие социальные оппозиции, как ограничения, препятствия, нарушения правовых норм и беззаконие. Все это в целом создает основу для формирования модели насилия в обществе.

4) Позиция СМИ. В качестве еще одного социокультурного фактора, играющего ключевую роль в возникновении и росте гнева, следует упомянуть средства массовой информации, в том числе телевидение, газеты и журналы.

5) Роль компьютерных игр в формировании насилия. Родители всегда должны прилагать усилия, чтобы не воспитывать своих детей так, чтобы их баловали. Родители не должны быть послушными своим детям, а держать детей в своем послушании. Однако упрямство и непокорность молодых людей в развитии их личности чрезвычайно важны и необходимы для формирования их независимости.

По мнению З. Фрейда, существует три основных метода достижения психологического облегчения или освобождения от гнева:

а) за счет увеличения различных форм физической активности, спортивных игр, в том числе бокса, бега, прыжков;

б) наличие недеструктивных агрессивных чувств путем воображения нереальных ситуаций ярости и гнева;

в) прямые акты гнева против созданного субъекта с целью причинения физического вреда.

Родители должны сотрудничать со своими детьми в решении различных социальных проблем, поощрять молодых людей, склонных к грубому и агрессивному поведению. Родители также должны обеспечить участие детей в совместной и групповой работе на мероприятиях и, как следствие, не должны воздерживаться от высказывания воспитательных слов. Все эти меры приводят к тому, что высокая гневливость молодых людей исчезает и они возвращаются к нормальной жизни. С другой стороны, все эти общие сложности в семейных отношениях эффективны для выявления основных причин гнева и формирования эмоциональных тенденций у детей и молодежи.

Сегодня под воздействием компьютерных игр и других факторов семейные отношения стали крайне слабыми. Необходимо наладить отношения с детьми таким образом, чтобы никакие наши действия не затрагивали их самоуважение. Такое поведение может создать доверие и помешать молодым людям стать молчаливыми и скрытными. Компьютерная зависимость – одна из бед XXI века, и в современных условиях можно отметить, что это явление находится на одном уровне с наркоманией и алкоголизмом.

Средства массовой информации предупреждают нас, что пристрастие к компьютерным играм угрожает и ставит под угрозу жизнь всех людей на земле. В 2005 году родители нашли мёртвую китаянку, которая несколько дней и ночей не отходила от компьютерной игры. В 2007 году молодой британец застрелил своих родителей, потому что родители запретили ему играть в компьютерную игру Halo 3. Это произошло в городе Уфа, Россия.Перед монитором компьютера погиб молодой человек, который играл в свою последнюю игру в Доту, и из-за длительного пребывания за монитором у него произошел разрыв органов (тромб) и он умер.

Обращаясь к истории возникновения и развития увлекательных игр, можно познакомиться со многими поговорками народов Индии, Филиппин, Китая и Японии. В них говорится, что в таких играх мужчины теряли своих жен, дочерей, сестер, матерей или любую часть своего тела в качестве залога. Высокое желание и желание играть в компьютерные игры порождают зависимость, повышают содержание кортизола (гормона, находящегося в почках), влияют на обмен веществ. Выброс кортизола происходит под влиянием дофамина – вещества, вызывающего удовольствие. Дофамин также участвует в формировании пристрастия к алкоголю и наркотикам, в связи с чем компьютерные игры стоят в одном ряду с наркотиками и алкогольными напитками.

Исследования показывают, что никакие профилактические меры не могут помешать нашим детям весело играть в игры, если семьи, школы и сообщества не будут работать вместе. Основная причина, по которой молодые люди попадают в мир фантазий, заключается в том, что в семье существует конфликт между молодыми людьми и близкими людьми, нет здоровой атмосферы в семье, у молодого человека нет хороших и надежных друзей в семье, сложные взаимоотношения между членами семьи и неумение самопрезентации молодого человека в обществе толкают его к компьютерным играм.

По подразделу 2.3. «Эффективные методы работы со школьниками, увлекающимися компьютерными играми», хочу сказать, что интернет-зависимость или зависимость от Интернета и компьютерных игр агрессивного характера понимается как глобальное средство общения, вовлечения, усилий и заинтересованности в получении различной информации и т.п.

Первая классификация интернет-зависимости, предложенная К. Янгом в 1998 году, состоит из шести форм:

- компьютерная зависимость, которая привлекает игрока;
- навязчивые новички сети;
- перегруженность информацией;
- зависимость от киберкоммуникации и киберсексуальности.

М. Гриффитс выделил два типа зависимости от компьютерных игр:

- пассивная зависимость, примером которой может служить просмотр телепередач;
- активная зависимость, к которой относятся компьютерные игры.

В специальном исследовании, проведенном В.А. Лоскутовой, на основе выборки, проведенной в России, определен возраст интернет-зависимых и компьютерных игр с 21 года, что соответствует возрасту студентов средних профессиональных учебных заведений.

Как известно, одной из самых распространенных форм интернет-зависимости является зависимость от компьютерных игр. В этом процессе С.К. Бондарев отмечает, что «играя в компьютерные игры, человек пользуется всеми возможностями воображаемого мира: он находит время, находит пространство, в котором расположены предметы, и может делать с ними все, что захочет.

Всем известно, что если движение абсолютно, постоянно и является источником развития, то отдых — понятие относительное, кратковременное и преходящее, и пребывание в состоянии длительного покоя приводит к возникновению физических заболеваний.

Таблица № 7.

Симптомы вспышек компьютерных заболеваний среди студентов средних профессиональных учебных заведений

Вспышка заболеваний	**Экспериментальная группа**		**Контрольная группа**	
	Количество	**Процент %**	**Количество**	**Процент %**
Зависимость и привыкание	37	29,8	45	30,0
Признаки забывчивости	23	10,5	30	20,0
Страх и паника	27	11,9	33	20, 3
Характер грубости и насилия	26	12,3	10	6,8
Интенсивность нервозности	20	13,0	26	17.8
Психическая нестабильность	11	7,1	14	9,6
Всего	154	100,0	146	100,0

Наш опыт и тесты доказали, что среди учащихся средних профессиональных учебных заведений Республики Таджикистан у 29,8% учащихся наблюдаются симптомы компьютерной и интернет-зависимости, у 20% - забывчивость, у 11,9% - паника и страх, у 12,3% - грубость и насилие, у 13% ощущается интенсивность нервозности и у 7,7% психическая неустойчивость, что не очень опасно.

В процессе знакомства и общения со студентами экспериментальной и контрольной групп мы выяснили, что студенты хорошо знакомы с компьютерами и Интернетом. Эта современная технология очень хорошо известна и используется при решении образовательных задач. Сафармохи Хамдам в ходе разговора сказала: «В 10 часов вечера мне нужно было найти что-нибудь о Саади Ширази и подготовиться, моим верным помощником в этой работе был компьютер и Интернет.

Шадибек Ахмад активный студент, знает практическую природу компьютера, ценит эту современную технологию в контексте своих знаний, но в то же время отметил, что обращение к агрессивным играм вызывает беспокойство, чувство неустойчивости, снижение способности самообладание, бегство от людей, оно порождает одиночество и уединение.

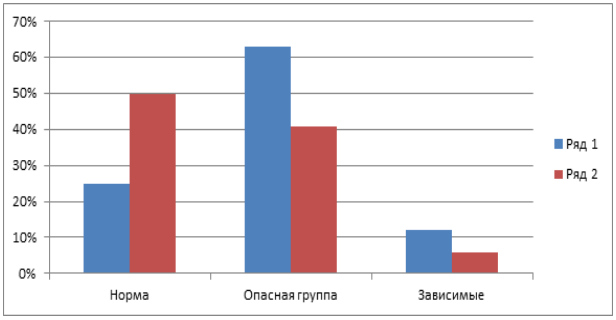
Студентка 3-го отделения педагогического колледжа Хосият Махсумова имени С.Айни Садафмо Умед рассказала, что стратегия «убегания» от «принятия на себя ответственности» более распространена среди игроков в компьютерные игры. Это делает отношения человека с членами семьи холодными, и хочется, чтобы вся семья слушалась вас и делала то, что вы говорите, без всякого повода.

Основной целью нашего исследования, которое я проводил в 2019-2020 годах в средних профессиональных учебных заведениях Душанбе и близлежащих районах, было выявить влияние компьютерных игр на грубое поведение учащихся по отношению к окружающим.

Анализ степени (уровня) вовлеченности студентов в компьютерные игры позволяет представить следующую картину: 58% студентов проводят время за играми для избавления от жизненных проблем, 18% для ощущения победы, 16% для выхода из реальности и входа в мир своего воображения, 8% играют в игры в зависимости от различных обстоятельств семейной ситуации.

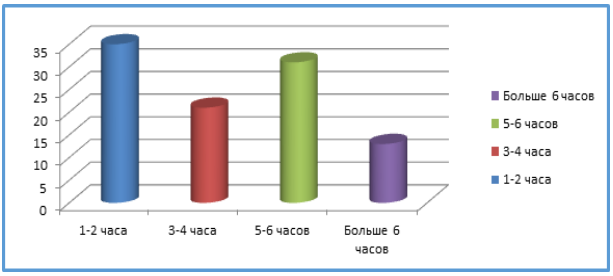
В исследовании приняли участие более 300 студентов учреждений среднего профессионального образования, из них 230 юношей и 70 девушек, их возраст 19-21 год.

Рисунок 1. Выявление зависимости учащихся от компьютерных игр



Исследование студентов с целью выявления пристрастия к компьютерным играм показало, что 12% студентов имеют развитую привычку играть в компьютерные игры, 51% студентов относятся к опасной группе, 37% не имеют признаков зависимости. Если знания семьи, классных руководителей или кураторов высоки, в результате активизации разъяснительной, воспитательной и разъяснительной работы молодые люди могут быть отвернуты от этого нежелательного поведения.

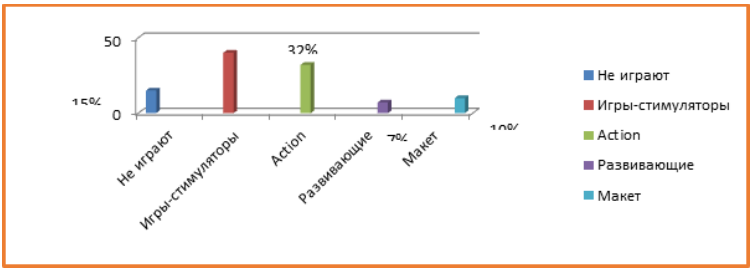
Рисунок 2. Анализ результатов проведения студентами времени за игрой



В процессе тестирования выяснилось, что 25% мальчиков и 50% девочек проводят в игре минимальное количество времени, т.е. 1-2 часа в день. Но 40% мальчиков и 35% девочек проводят за игрой более 3-4 часов своего времени. Почти 30% мальчиков и 30% девочек играют более 5-6 часов. В то же время можно найти мальчиков и девочек, которые проводят за компьютерными играми более 6 часов своего времени. Можно сказать, что в массовые многопользовательские онлайн-игры (MMO) и экшен-игры больше вовлечены мальчики, что составляет 17% мальчиков и 15% девочек. Девочки же больше интересуются развивающими играми, что составляет 4-8%.

Рисунок 3.

Распределение учащихся средних профессионально-учебных заведений в соответствии с их предпочтениями к различным формам компьютерных игр



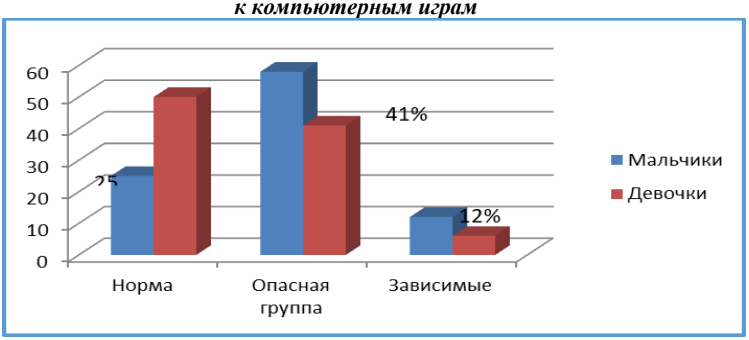
В начале исследовательской и экспериментальной работы мы предполагали, что мальчики больше интересуются компьютерными играми, чем девочки, а зависимость чаще встречается среди мальчиков, чем среди девочек. В ходе тестирования выяснилось, что 15% юношей и

девушек не интересуются никакими играми. Среди компьютерных игр наибольший интерес у мальчиков и девочек вызывают онлайн-игры, в которые играют почти 40% школьников. На втором месте – экшн-игры, которые привлекают более 32% студентов.

В развивающие игры больше всего играют девочки – 7%. Модельные игры привлекают внимание 10% мальчиков и девочек. В этом процессе самое главное – совместная работа учителей-предметников, кураторов, родителей, которые вместе смогут предотвратить эту опасность.

Рисунок 4.

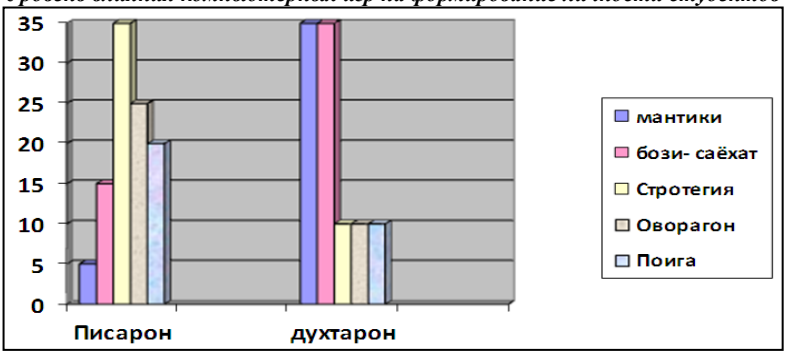
Показатели зависимости студентов средних профессиональных учебных заведений к компьютерным играм



Эксперимент показал, что минимальное количество времени, то есть 1-2 часа в день, проводят в игре 25% мальчиков и 53% девушек, но 40% юношей и 35% девушек тратят более 3-4 часов в игре. Около 30% юношей и 30% девочек проводят в игре более 5-6 часов. При этом можно найти 12% юношей и 6% девушек, которые проводят за компьютерными играми более 6 часов.

Рисунок 5.

Уровенв влияния компьютерных игр на формирование личности студентов



В процессе экспериментов и педагогических практик, проведённых в средних профессиональных учебных заведениях, выяснилось, что студенты, интересующиеся компьютерными играми, от природы авантюристы, жестокие люди и пытаются решать все свои проблемы суровыми методами.

Разработка полученных данных показывают, что у всех проверенных молодых людей, играющих в компьютерные игры, их враждебность на окружающих увеличина вдвое, гнев – 88%, сверх меры 22% проявляли злость. В 67 % молодых людей наблюдается не умение контролировать свои качества, а в остальных 33% склонность к грубости.

Более 38 % молодых людей склоны к насилию по сравнению с 33% в предыдущих опросах. В последующем эксперименте выяснилось, что 29% молодежи не проявляли признаков

гнева в семье. Исследование также обратило внимание на посещаемость студентов, у которых дома есть персональный компьютер. В ходе исследования по влиянию компьютерных игр на личность студентов нами был разработан ряд тестов.

В процессе исследования приняли участие 250 студентов и 35 преподавателей. Более 45% из них имеют дома компьютер, а у 13% нет компьютера дома.

Было обнаружено, что интерес к играм также различается у юношей и девушек по принадлежности пола: девушки предпочитают логические игры, развивающие и игры-путешествия, а юноши предпочитают игры со скоростью, насилием, стрельбой и убийством.

Процесс исследования показало, что молодые люди, увлекающиеся компьютерными играми, эмоционально слабые, интеллектуальная деятельность слабая, теряют силу воли, этот процесс не позволяет им отказаться от игр.

Эксперимент, проведенный со студентами начальных и средних профессиональных учебных заведений, показал, что рост преступности среди молодежи свидетельствует о том, что насилие стало новым образцом поведения в современном обществе. Эти мнения подтверждает сюжеты еженедельной телепередачи «От пресс-дневника МВД».

Следует из этого сделать такой вывод, если не будут приняты эффективные меры, появится поколение, для которого понятия «война», «убийство», «терроризм» и «экстремизм» не отличаются. Эксперименты привели нас к выводу, что между компьютерными играми и грубостью, жестокостью со стороны молодежи существует почти 90% взаимосвязи. Необходимо, чтобы к этому вопросу общество, все социальные и имеющие отношения к этому вопросу органы и обратили совместное внимание органов к этому вопросу органов к этому вопросу органов к этому вопросу.

ОБЩИЕ ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Результаты исследования способствовали разработке и представлению следующих выводов:

1. Результаты исследования и опытно-экспериментальной деятельности выявили появление традиции, свидетельствующей о правильности гипотезы исследования: компьютерные игры вызывают гнев у молодежи. Изучая литературу по вопросу о влиянии компьютерных игр на гнев молодежи, из процесса бесед и анкетирования мы пришли к выводу, что молодежь очень наивна по отношению к воображаемому миру, быстро убеждается и подчиняется.

2. Определено, что психика и личность подростков находятся на грани выздоровления, и в свободной продаже продаются многие компьютерные игры в виде шутеров, которые вызывают у молодежи грубое поведение. Молодые люди днем играют в компьютерные игры и накапливают такие чувства, что надо их как-то убрать и облегчить. Этот молодой человек ищет способ облегчить это тяжелое бремя, которое во многих случаях вредит ему. Если его нельзя удалить в течение дня, он осядет глубоко в теле и разрушит организм.

Возможно, иногда компьютерные игры для молодежи становятся источником высвобождения накопленных в организме эмоций, что проявляется в виде внутренней активности, гнева, неудовлетворенности. Во-первых, ничего нового в копилку горя игра не добавляет.

3. Выяснено, что никто не может выступить против компьютерной техники, потому что компьютер является высшим достижением научно-технической революции, он облегчает жизнь, но в результате неосознанного использования может вызвать множество проблем и проблем. Общеизвестно одно, что все хорошо в меру и каждый современный человек должен понимать ответственность за свою жизнь.Молодежь должна стараться использовать компьютер не как средство развлечения, а как активный образовательный инструмент.

4. Выявлено, что нетерпение, тревожность, как эмоциональные факторы, оказывают неблагоприятное влияние на ход индивидуального обучения. Наличие эмоциональной тревожности и чрезмерного страха в процессе воспитания вносит опасность. В такой ситуации молодые люди не понимают прочитанного и ничего не могут вспомнить из прочитанного.

5. Определено, что яркое проявление формы эмоциональной неустойчивости во многих случаях является причиной формирования учебной отсталости студентов. Когда человек находится в плохом душевном состоянии, с точки зрения эмоционального принятия он не в силах эффективно и целенаправленно использовать свои умственные способности.

6. Доказано, что наличие повышенного чувства тревожности снижает развитие посещаемости и устойчивости в целом. Можно утверждать, что одной из основных причин низкой посещаемости и отсталости учащихся учреждений среднего профессионального образования является предэкзаменационная тревожность.

7. Изучение и исследование темы и результаты исследования заставили нас представить в виде заключения программу по компьютерным играм, которая представлена в тексте заключения диссертации и включает в себя ряд универсальных операций. Если все эти меры, представленные в програме, будут реализованы, уверены, постепенно будет ликвидировано как пристрастие к агрессивным компьютерным играм, так и разрыв отношений в семейной жизни молодых людей.

8. Четко установлено, что игра является основой жизни детей, и без игры невозможно представить детство, отрочество и юность. Молодежь может выразить себя только через игру, и они почти неотделимы от игры. Но в компьютерных играх ребенок убивает врага, наблюдает кровь и насилие, а на его деятельность влияют жестокость, грубость и насилие.

С другой стороны, в процессе игры игрок не выходит из проблемы, повторяет ее снова, не открывается, в такой ситуации он достигает уровня нервозности, что наносит ущерб организму. Молодые люди, играющие с компьютерами, чувствуют очарование и притягательность компьютерных игр. Игра охватывает всю человеческую природу, и все игры сопровождаются желанием.

9. Доказано, что в современных условиях процесс глобализации, нравится вам это или нет, способствует распространению новых компьютерных игр. Больше компьютерных игр типа 3D-шутеров, "стрелялок" и т.д. привлекают внимание молодежи. В таких формах игр молодые люди действуют в одиночку и уничтожают врагов холодным и огнестрельным оружием, в результате чего в их сознании, организме и характере заменяется это состояние, и они становятся ориентиром своих дальнейших действий и поведения в работе и жизни;

10. Исследование подтвердило правильность гипотезы и доказало, что включение в план учебно-воспитательной деятельности дополнительных мероприятий познавательного характера позволяет лучше знакомить студентов учреждений среднего профессионального образования с правильными традициями использования компьютерной техники и предотвратить побуждать молодых людей играть в агрессивные игры.

В заключение можно сказать, что компьютерные игры могут быть как полезными, так и вредными, что является предметом многих мнений, размышлений, анализов и предложений в нашем диссертационном исследовании.

Рекомендации по практическому использованию результатов исследования

1. Включение в план учебно-воспитательной деятельности дополнительных мероприятий и мероприятий воспитательного характера будет способствовать более полному ознакомлению студентов учреждений среднего профессионального образования с традициями использования компьютерных игр и предупреждению пристрастия молодежи к играм агрессивного характера.

2. Все возрастающее состояние пристрастия молодежи к агрессивным компьютерным играм вызывает необходимость разработки, издания и рспространения методических пособий и руководств по безопасному использованию компьютерной техники в процессе обучения и воспитания в учреждениях начального и среднего профессионального образования и вредному воздействию пристрастия студентов к агрессивным компьютерным играм.

3. Практический показ студентам и учащимся способов безопасного использования компьютерных игр в учебном заведении, дома и в организованных для этого местах

должен стать постоянной и расширенной деятельностью образовательных учреждений, семьи, правоохранительных органов, общественных и социальных учреждений.

4. Подготовка и издание методического пособия для учителей о способах, методах и технологиях организации самостоятельной работы и внеаудиторной деятельности студентов и игроков в компьютерные игры будет способствовать формированию знаний и осведомленности учителей по рассматриваемому вопросу.

5. При поступлении студентов в учреждениях среднего профессионального образования необходимо провести медико-психологическое обследование с целью предупреждения пристрастия студентов к компьютерным играм.

6. Чтобы «стабилизировать» отношение подростков и молодежи к компьютерным играм:

- родители должны иметь информацию о последствиях компьютерных игр в жизни их детей;
- они должны педагогическим образом понять отношение к контролю, что контроль для ребенка так же неприятна, как смерть;
- свобода для молодежи старше 14 лет должна быть осознанной, рациональной, целенаправленной и основываться на желании;
- молодые люди должны иметь возможность использовать свое свободное время в компьютерных играх, основанных на «самоконтроле»;
- молодые люди должны помнить, что они выбирают при выборе компьютерных игр, задумывались ли они о личном здоровье, гигиене и сне или нет, знают ли они, что продолжительность компьютерных игр для 16-17-летних подростков не должна превышать более 2 часов;
- молодые люди должны стараться как можно быстрее выйти из игры, соблюдать гигиену и рабочее место за компьютером;
- молодые люди должны как можно больше проводить свободное время за чтением книг, прогулками на свежем воздухе, занятиями спортом, просмотром фильмов и театральных постановок.

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ ДИССЕРТАЦИИ ОТРАЖЕНЫ В СЛЕДУЮЩИХ ПУБЛИКАЦИЯХ АВТОРА:

I. Статьи, опубликованные в рецензируемых научных журналах, рекомендованных ВАК при Президенте Республики Таджикистан:

[1-А] Бобокалонов, С.Н. Таъсири психологӣ - педагогӣ ба афзоиши рафтори агрессивии хонандагони муассисаҳои таҳсилоти миёнаи умумӣ. // Паёми Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 2020. - №3 (31). - С. 95-105. (ISNN 2617-5620)

[2-А] Бобокалонов, С.Н. Озмоиш ва мушоҳидаҳои педагогӣ оид ба кор бо донишҷӯёни мубталои бозиҳои компютерӣ.// Паёми Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 2022. - №3 (37). – С. 128-133. (ISNN 2617-5620)

[3-А] Бобокалонов, С.Н., Маҳкамов Д. Нақши бозиҳои компютерӣ дар ташаккули зӯроварӣ дар донишҷӯён ва роҳҳои пешгирии он. // Паёми Донишгоҳи омӯзгорӣ, 2021. - №2 (6). – С. 63 - 67. (ISNN 2617-5620)

[4-А] Бобокалонов, С.Н. Пешгири зарари бозиҳои компютерӣ ба наврасон. // Паёми Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 2023. - №2 (42). – С. 73-77. (ISNN 2617-5620)

[5-А] Бобокалонов, С.Н. Проблемаҳои муосири истифодабарии захираҳои оби Тоҷикистон. // Паёми Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 2018. - №3(23). С. 95-99. (ISNN 2617-5620)

[6-А] Бобокалонов, С.Н. Асосҳои салоҳиятнокӣ дар таълими географияи иқтисодӣ ва иҷтимоии Тоҷикистон // Паёми Донишгоҳи миллии Тоҷикистон (Бахши илмҳои геологӣ ва техникӣ), 2020. - №1. С. 84-87. (ISNN 2074-1847)

[7-А] Бобокалонов, С.Н. Омӯзиши манобеъ ва мушкилоти оби водии Зарафшон дар дарсҳои география. // Паёми Академияи таҳсилоти Тоҷикистон, 2019. - №2 (27). С. 97-102.

[8-А] Бобокалонов, С.Н. Таърихи инкишофи методикаи география. // Паёми Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 2020. - №1 (29). – С. 195-199. (ISNN2222-9809)

[9-А] Бобокалонов, С., Икромов Ғ., Раҳматзода, С. Ҷавонони Тоҷикистон дар масири таҳаввулоти сиёсии интиҳои қарни ХХ. // Паёми Донишкадаи забонҳо, 2019. - №2(34). - С. 95-105.

II. Материалы, опубликованные в других журналах и изданиях:

[10-А] Бобокалонов, С.Н., Боев Б. “Таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта // Маҷмуаи мақолаҳои Конференсияи ҷумҳуриявии илмӣ-амалӣ // Пажуҳишгоҳи рушди маориф, 27.09.2021. – Душанбе, 2021. – С. 64-67.

[11-А] Бобокалонов, С.Н. Омилҳои таъсири бозиҳои кампютерӣ // Маҷмуаи маводи Конференсияи ҷумҳуриявии илмӣ - амалӣ дар мавзуи “Проблемаи муосири рушди фанҳои табиатшиносӣ. Пажуҳишгоҳи рушди маориф, – Душанбе, 27.11.2021. – С. 17-19.

[12-А] Бобокалонов, С.Н. Зарари истифодаи барзиёди телфон ва компютер. // Маҷмуаи маводи Конференсияи ҷумҳуриявии илмӣ - амалӣ дар мавзуи “Корҳои риёзии ниёгони тоҷику форс Умари Хайём” Донишгоҳи байналмилалии сайёҳӣ ва соҳибкории Тоҷикистон, – Душанбе, 03.12.2022. – С. 60 - 67.

[13-А] Бобокалонов, С.Н. Таъсири манфии бозиҳои компютерӣ ба фаъолияти хонандагон // Маорифати омӯзгор. - №12, 2021. – С. 25-27.

[14-А] Бобокалонов, С.Н**.** Тарзи гузаронидани дарси тарбиявӣ / Дастури методӣ барои омӯзгорони муассисаҳои таҳсилоти миёнаи умумӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 12.02.2019, №2) ба чоп тавсия шудааст. – Душанбе, 2019. - 112 с.

[15-А] Бобокалонов, С.Н. Инноватсия дар таълими фанни биология / Дастури методӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 30.02.2017, №8) ба чоп иҷозат дода шудааст.–Душанбе, 2017.–51 с**.**

[16-А] Бобокалонов, С.Н. Роҳу усулҳои гузаронидани корҳои амалӣ дар таълими география / Дастури методӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ ба чоп тавсия карда шудасаст). – Душанбе, 2017. – 100 с.

[17-А] Бобокалонов, С.Н. Корҳои амалӣ аз фанни география / Дастури методӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 30.08.2016, №7 ба чоп тавсия шудааст). – Душанбе, 2016.- 38 с.

[18-А] Бобокалонов, С.Н. Муносибати босалоҳият дар таълим / Маҷмуаи маводи конференсияи илмӣ - амалӣ дар мавзуи “Об барои рушди устувор” // Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ, 30.10.2018. – Душанбе, 2016. – С. 47-49.

[19-А] Бобокалонов, С.Н. Низоми дугона // Ҷумҳурият. - №74 (22-896), 16.04.2016. - С. 3.

[20-А] Бобокалонов, С.Н., Мастова, Г. Захираҳои обӣ - рекреатсионии Тоҷикистон. // Маорифи Тоҷикистон. - №11, 2021.

[21-А] Бобокалонов, С.Н. Беҳтарин макон барои сайёҳон // Паёми Донишкадаи забонҳо. – Душанбе, 2018. - №6(62). – С. 10.

[22-А] Бобокалонов, С.Н. Ташаккули салоҳиятҳои истифодаи оқилонаю сарфакоронаи об дар хонандагон ҳамчун омили рушди устувор / Дастури методӣ (Бо Қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 27.02.2020 ба чоп тавсия шудааст). – Душанбе, 2020. – 92 с.

[23-А] Бобокалонов, С.Н. Сайёҳӣ ва рушди ҳунарҳои мардумӣ (тавсия барои сайёҳон). – Душанбе, 2020. - 80 с.

[24-А] Бобокалонов, С.Н. Экология дар рушди истеҳсолот ва солимӣ / Дастури методӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 28.03.2019, №3) тасдиқ шудааст. – Душанбе, 2019. – 76 с.

[25-А] Бобокалонов, С.Н. Муносибати босалоҳият дар таҳсилоти умумӣ / Дастури методӣ (Бо қарори Шурои олимони Пажуҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 26.02.2018, №2) тасдиқ шудааст. – Душанбе, 2018. – 171 с.

[26-А] Бобокалонов, С.Н. Ҳимояи об вазифаи мост // Паёми Донишкадаи забонҳо. - Душанбе, 2017. - №6 (52). – С. 9-10.

[27-А] Бобокалонов, С.Н. Пешниҳоди манфиатбори Пешвои миллат // Паёми Донишкадаи забонҳо. – Душанбе, 2017. - №5(51). – С. 9.

[28-А] Бобокалонов, С.Н. Пешгирӣ ва табобати ВИЧ-СПИД душвор нест // Омӯзгор. - №48 (12117), 30.11.2017. – С. 3.

[29-А] Бобокалонов, С.Н. Инсон ва табиат // Ҷумҳурият. - 16.04.2016, №74. – С. 5.

[30-А] Бобокалонов, С.Н. Обҳои минералӣ аз омилҳои муҳими рушди туризм ва рекреатсия // Ҷумҳурият. - 21.01.2020, №15. – С. 7.

[31-А] Бобокалонов, С.Н. Дарёҳои Кӯлоб // Тоҷикистон. - 08.04.2020, №14. – С. 3.

[32-А] Бобокалонов, С.Н. Водный туризм - возможность покорить природу // Народная газета. - 04.03.2020, №10. – С. 4.

АННАТАТСИЯ

ба диссертатсияи Бобокалонов Сӯҳроб Нозимович дар мавзуи «Асосҳои педагогии таъсири бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ба рафтори донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ»

Калидвожаҳо: *бозиҳои умумӣ, бозиҳои компютерӣ, бозиҳои Интернетӣ, тобеъшавӣ ба бозӣ, тобеъшавии психологӣ, хусусияти зӯроварӣ, куштор ва бераҳмӣ, тобеъшавӣ ба геймерӣ, пешгирии тобеъшавӣ, офлайни бисёристифодашаванда, зери назорат гирифтани вазъият, 3D- шутерҳо, «оворагардон- тирандозҳо», файтингҳо, аркада, бозиҳои техникӣ, бозиҳои ҷисмонӣ, бозиҳои худзоҳиркунӣ ё машҳуршавӣ, олами тахайюлӣ.*

Дар таҳқиқоти диссертатсионӣ ҷанбаҳои назариявӣ ва амалии пешгирии донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ аз тобеъшавӣ ба бозиҳои компютерии хусусияти зӯроваридошта мавриди омӯзишу таҳқиқ қарор дода шуда, аз ҷиҳати илмӣ асоснок карда шудааст, асосҳои консептуалӣ ва методии таъсири бозиҳои компютерӣ ба ҳолати солимии донишҷӯён муайян ва усулҳои канорачӯӣ аз одаткунӣ бо бозиҳои компютерӣ ва тобеъшавии донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ба он коркард ва пешниҳод шудааст.

Ҳамчунин, ҷиҳати баланд бардоштани маърифати волидон оид ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта ва зарару оқибатҳои машғул шудани бачагон ба он тавсияҳо судманд пешниҳод шуда, барои роҳбарон ва омӯзгорони муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ оид ба истифодаи самараноки технологияи компютерӣ дар раванди таълим андешаҳои ҷолиб таҳия ва ироа шудааст.

Арзиши амалии таҳқиқот дар он аст, ки дар он асосҳои методӣ ва методологии татбиқи методҳои пешгирии мубталошавии донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ба бозиҳои компютерии хусусияти зӯроварӣ дошта мавриди таҳлил қарор дода шуда, технологияи самараноки методҳои пешгирии донишҷӯён аз одаткунӣ ба бозиҳои компютерӣ ва воридшавӣ ба олами тахайюлӣ коркард ва мавриди озмоиш қарор дода шудаанд.

Натиҷаи таҳқиқоти диссертатсионӣ ва тавсияҳои методиву барномаи аз ҷониби муаллиф таҳия ва пешниҳодшударо метавон барои коркарди курсҳои махсус оид ба баланд бардоштани маҳорати касбии омӯзгорони муассисаҳои таҳсилоти ибтидоӣ ва миёнаи касбӣ ҷиҳати пешгирии мубталошавии донишҷӯён ба бозиҳои компютерии хусусияти агрессивидошта васеъ истифода кард.

АННОТАЦИЯ

на диссертацию Бобокалонова Сухроба Нозимовича на тему «Педагогические основы влияния компьютерных игр агрессивного характера на студентов средних профессиональных учебных заведений»

Ключевые слова: *общие игры, компьютерные игры, интернет-игры, игровая зависимость, психологическая зависимость, характер насилия, убийства и жестокость, игровая зависимость, профилактика игровой зависимости, мультиплеер офлайн, ситуационное управление, 3D-шутеры, стреляки», файтинг игры, аркадные игры, технические игры, физические игры, притворные игры или игры со знаменитостями, мир воображений.*

В диссертационном исследовании изучены и исследованы теоретические и практические аспекты профилактики подчинения студентов учреждений среднего профессионального образования компьютерным играм агрессивного характера, научно обоснованы концептуальные и методологические основы влияния компьютерных игр на здоровье человека. Определены и представлены методы предотвращения пристрастия к компьютерным играм и подчинения им студентов учреждений среднего профессионального образования.

Также в целях повышения осведомленности родителей об агрессивном характере компьютерных игр, вреде и последствиях вовлечения в них детей предложены полезные советы, разработаны и представлены интересные идеи для руководителей и педагогов средних профессиональных учебных заведений по эффективному использованию компьютерных технологий в учебном процессе.

Практическая ценность исследования заключается в том, что в нем анализируются методические основы средств и технологии профилактики пристрастия студентов учреждений среднего профессионального образования к компьютерным играм агрессивного характера, а также эффективные методы предупреждения пристрастия студентов к компьютерным играм агрессивного характера.

Результаты диссертационного исследования, а также методические и практические рекомендации, разработанные и представленные автором, могут быть широко использованы для разработки специальных курсов по повышению квалификации педагогов учреждений начального и среднего профессионального образования с целью профилактики пристрастия и зависимости студентов к компьютерным играм агрессивного характера.

ANNOTATION

on the dissertation of Bobokalonov Sukhrob Nozimovich on the topic "Pedagogical foundations of the influence of computer games of an aggressive nature of students of secondary vocational schools"

Key words: *general games, computer games, online games, game addiction, psychological addiction, nature of violence, murder and cruelty, game addiction, prevention of game addiction, offline multiplayer, situational management, 3D shooters, shooting games, fighting games, arcade games, tech games, physical games, pretend games or celebrity games, fantasy world.*

In the dissertation research, the theoretical and practical aspects of preventing the submission of students of institutions of secondary vocational education to computer games of an aggressive nature are studied and investigated, the conceptual and methodological foundations of the influence of computer games on human health are scientifically substantiated. Methods for preventing addiction to computer games and subordinating them to students of institutions of secondary vocational education are defined and presented.

Also, in order to raise parents' awareness of the aggressive nature of computer games, the dangers and consequences of involving children in them, useful tips were offered, interesting ideas were developed and presented for managers and teachers of secondary vocational schools on the effective use of computer technologies in the educational process.

The practical value of the study lies in the fact that it analyzes the methodological foundations of the means and technology for preventing the addiction of students of institutions of secondary vocational education to computer games of an aggressive nature, as well as effective methods for preventing students from becoming addicted to computer games of an aggressive nature.

The results of the dissertation research, as well as the methodological and practical recommendations developed and presented by the author, can be widely used to develop special courses to improve the skills of teachers in primary and secondary vocational education institutions in order to prevent students from becoming addicted to computer games of an aggressive nature.

Подписано в печать 19.04.2024 г. Бумага офсетная.
Гарнитура литературная. Печать офсетная.
Формат 60х84 $^{1}/_{16}$. Тираж 60 экз. Заказ №15.

Отпечатано в типографии“Сифат”,
г. Душанбе, ул. Адҳамов11/2.