

**ПАЖЎҲИШГОҲИ РУШДИ МАОРИФ БА НОМИ АБДУРАҲМОНИ
ҶОМИИ АКАДЕМИЯИ ТАҲСИЛОТИ ТОҶИКИСТОН**

Ба ҳуқуқи дастнавис

УДК: 370+37.01

ББК 74.200

Б - 69

БОБОКАЛОНОВ СУҲРОБ НОЗИМОВИЧ

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

АВТОРЕФЕРАТИ

**диссертатсия барои дифои дараҷаи илмии номзади
илмҳои педагогӣ аз рӯи хтисоси 13.00.01 – Педагогикаи
умумӣ, таърихи педагогика ва таҳсилот**

ДУШАНБЕ – 2022

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

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

Муқарризи расмӣ: **Мирзоев Абдулазиз Раҷабович** - доктори илмҳои педагогӣ, профессори кафедраи системаи технологияҳои иттилоотии Донишгоҳи байналмилалӣ сайёҳӣ ва соҳибкорӣ Тоҷикистон

Аҳмедова Бунавша Саидмузаффаровна - номзади илмҳои педагогӣ, омӯзгори калони кафедраи забонҳои Донишгоҳи техникии Тоҷикистон ба номи академик М. Осимӣ

Муассисаи пешбар **Донишгоҳи давлатии Кӯлоб ба номи Абуабдуллоҳ Рӯдакӣ**

Ҳимояи диссертатсия 20 декабри соли 2022, соати 15⁰⁰ дар шурои муштараки диссертатсионии КАО-022 назди Донишгоҳи миллии Тоҷикистон ва Академияи таҳсилоти Тоҷикистон (734024, Ҷумҳурии Тоҷикистон, ш. Душанбе, к. Айнӣ, 126) баргузор мегардад.

Бо диссертатсия ва автореферат дар китобхона ва сомонаи Академияи таҳсилоти Тоҷикистон (<http://aot.tj>) шинос шудан мумкин аст.

Автореферат «соли 2022 тавзеъ шуд.

Котиби илмӣи шурои муштараки диссертатсионӣ, доктори илмҳои педагогӣ

М. Каримзода

МУҚАДДИМА

Мубрамии мавзуи таҳқиқот. Дар шароити тағйирёбандаи иҷтимоӣ-иқтисодии муосир барои тамоми инсоният пайдо намудани роҳ ва расонидани ёрӣ ба насли наврас, ки мубталои бозихои компютерии хусусияти зӯроваридошта гардидаанд, ба яке аз вазифаҳои мубрам табдил ёфтааст.

Мубрами мавзуи таҳқиқоти дассертатсионӣ дар он аст, ки агар соли 2009 даромади умумии ИМА аз фурӯши бозихои навори видеоӣ 20 млрд долларро ташкил карда бошад, даромади умумӣ аз савдои ҷаҳонӣ бештар аз 110 млрд долларро ташкил кардааст, ки даромад аз бозихои видеоӣ аз даромади умумии Голлевод ду баробар зиёд аст. Ба бозихои компютерӣ кӯдакону наврасон машғул шуда, на танҳо дар зери таъсири он мемонанд, балки бисёр чизҳои зараровар ва номатлубро ёд мегиранд.

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

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

Бозихои компютерӣ, ҳамчун зухуроти иҷтимоӣ, дар қатори дигар воситаҳои авдиёӣ ва фазоии ҷаҳони муосир, ҳарчи бештар дар инкишофи технологияи ахборотӣ таъсир расонида, ба ҳаёти насли наврас ворид мегардад.

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

Тамошои филмҳои телевизионӣ, аз як тараф ва дар бозорҳои байналхалқӣ мавҷуд будани рақобати саҳти технологӣ ва сершумории бозихои компютерии мазмуни агрессивидошта ташвиши аҳли ҷомеа ва волидонро ба вучуд овардааст. Бо афзоиши таъсири технологияи компютерӣ дар шуури инсонии муосир анъанаҳои мушоҳида карда мешаванд, ки торафт рафтори наврасон хусусияти агрессивиро дар худ мегирад, бо онҳо торафт муносибат душвор мегардад.

Бозихои компютерии хусусияти зӯроваридошта ба рафтору кирдор, ахлоқ ва муносибати ҷавонон таъсир расонида, онҳоро аз инсонии мӯътадил ба ҷаллод, қотил табдил медиҳад. Мубрамияти технологияи компютериро дар тамоми соҳаи ҳаёти инсонӣ дарк намуда, баъзе тарафдорони бозихои

компютерӣ ва сайтҳои Интернетӣ тасдиқ менамоянд, ки ин агентҳо метавонанд, агрессияро дар одамони сустирода ба вучуд оранд, аммо иктидоре надоранд, ки инсони муқарариро ба қотил табдил диҳанд.

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

Таҳқиқи ҷунин мавзӯҳо дар шароити муосир ба масъалаи мубрам табдил ёфта, ягон инсони солимақро нисбати тақдири насли наврас ва ояндаи ҷомеа дар қанор намегузорад. Ба ин қори муқаддас бояд Ҳукумати Ҷумҳурии Тоҷикистон, тамоми вазорату кумитаҳо дар якҷоягӣ мубориза баранд. Тамоми тадбирҳои заруриро андешанд, то бозииҳои компютерии дорои хусусияти зӯроварӣ, қатл, таҷовуз ва ташвику тарғиби ҷангу нооромӣ ба дӯконҳои савдои Тоҷикистон ворид нагардад ва ба саломатию тафаккури насли наврас осеб нарасонад.

Зиёд гардидани ҷинойткорӣ дар байни ҷавонон, ноболиғон ба таври айёни далели он мебошад, ки дар натиҷаи дилбастагии ҷавонон ба бозииҳои компютерии ҳаракати зӯроварӣ, хун, куштори бераҳмона, ҷанг дар ҷамъият амсилаи нави рафтори ҷавонон гардида ва пайдо намудани роҳу усули бартараф намуданро талаб менамояд.

Дарачаи таҳқиқи мавзӯи илмӣ. Дар солҳои охир дар Ҷумҳурии Тоҷикистон таҳқиқот оид ба тарзи ҳаёти солим ғайрарди, ки мисоли равшани он қонуни Ҷумҳурии Тоҷикистон «Дар бораи масъулияти падару модарон дар таълим ва тарбияи фарзанд» мебошад. Дар бораи бозииҳои компютерии хусусияти зӯроварӣдошта Сирус Аҳмадӣ дар соли 1999 таҳқиқот гузаронида таъсири онро ба рафтори агрессивии ҷавонон ошкор намуд.

Ин масъала инчунин аз ҷониби Ҷаъфар Дорой дар соли 2001 таҳқиқ гардид, ки ба омӯзиши фардии шахсият, рафтор ва хусусиятҳои оилавии кӯдакон ва наврасон дар он таваҷҷуҳ зоҳир намудааст. Натиҷаи таҳқиқот нишон дод, ки қисми зиёди ширкаткунандагони бозииҳои компютериро ҳонандагони аз 13 сола боло ташкил медиҳад.

Аз ҷониби Беҳноз Даврон дар соли 2002 зери унвони «Омӯзиши робитаи байни бозииҳои компютерӣ ва маҳорати иҷтимоии наврасон» таҳқиқот баргузор гардида буд, ки таъсири онро дар тобеъшавии инсон ниҳоят хуб ошкор намудааст.

Таҳқиқотчи дигар Насриддин Амин дар соли 2003 ба масъалаи «Таъсири бозииҳои компютерӣ ба дараҷаи инкишофи қаҳру ғазаб ва давомоти наврасон» қори арзандаро ба сомон расонидааст. Лекин қисми зиёди таҳқиқотҳо ба бозииҳои таҳайюлотии компютерӣ, ки дар Амрико ва Аврупои Ғарбӣ ниҳоят инкишоф ёфтааст бахшида мешаванд. Таҳқиқотчи асосии россиягӣ оид ба бозииҳои компютерии таҳайюлотӣ Игнатов М. Б. мебошад, ки ҳолати бозииҳои таҳайюлотии компютериро мавриди омӯзиш қарор додааст.

Инчунин, Степанцова О.А., хусусияти хоси бозингарони компютерӣ, Бурлаков И. В, Гудимов В. В. ва Петрусь (Кузнецов) Г. Г, сарчашма ва мазмуни бозиҳои компютери тахайюлотиро аз мавқеи психоанализм мавриди омӯзиш қарор доданд. Имрӯз оид ба таҳқиқоти тахайюлотии бозиҳои компютерӣ бештар кори олимони А. Р. Гэллоувэя, Г. Г. Рябова, Л. П. Тимофеевой ва дигарон хизмати шоиста карда метавонанд.

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

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

Ба ин масъала олимони рус, ба монанди Е. Б. Беспалько, Н. А. Бирюкова, В. Н. Гончарова, В. В. Давыдова, Г. К. Селевко, Д. Б. Элькони́на, В. П. Казначеева таваҷҷуҳ зоҳир намуда, технологияи педагогии солимнигоҳдориро мавриди омӯзиш қарор доданд.

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

- дар байни талаботҳои ҷамъияти муосир оид ба ташаккули шуури донишчӯён тавассути бозиҳои компютерӣ дар соҳаи худмаълумотгирӣ ва номавҷудияти низомнокӣ дар фаъолияти худомӯзӣ;

- байни зарурияти офаридани бозиҳои компютери ба ҷараёни таълим майлгирифта ва ташаккули шуури донишчӯёни дараҷаи нокифояи дониш, малака ва маҳорат дошта тавассути бозиҳои компютерӣ;

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

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

Робитаи таҳқиқот бо барнома ва мавзӯҳои 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 шӯъбаи таҳсилоти ибтидоӣ ва миёнаи касбии Пажӯҳишгоҳи 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 бозихои компютери хусусияти агрессивидошта ба донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ, коркарди усулҳои самарабахши пешгирии одаткунии донишҷӯён ба бозихои компютери хусусияти тобеъкунандадошта.

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

- омӯзиш ва баррасии асосҳои педагогии таъсири бозихои компютери хусусияти агрессивидошта ба донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ;

- таҳқиқ ва таҳлили муносибати назариявии таҷрибаи рамзӣ дар шароити бозихои компютери воқеӣ;

- муайян намудани нишонаҳои тахайюлотии бозихои компютери таъминкунандаи фаъолияти мӯътадили бозӣ ва омилҳои ҳосилкунандаи таҷрибаи рамзӣ ё одаткунӣ ба бозихои компютерӣ;

- ошкор кардани таъсири бозихои компютери хусусияти агрессивидошта ба ташаккул ва рушди ҷаҳонбинӣ ва омодагии психологӣ, шахсиятӣ, ахлоқӣ, муоширатӣ, таъмини беҳатарӣ ва ба худомӯзии ҷавонон;

- кушодани хусусияти бозихои компютери агрессивидошта ба иҷтимоишавӣ ва фаъолияти ҳаёти шахсиятии донишҷӯён;

- коркарди амсилаи самарабахши пешгирии одаткунии донишҷӯён ба бозихои компютери хусусияти тобеъкунандадошта.

Объекти таҳқиқот – таъсири бозихои компютери хусусияти агрессивидошта ба донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ.

Мавзӯи (предмети) таҳқиқот – асосҳои педагогии таъсири бозихои компютери хусусияти агрессивидошта ба донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ

Фарзияи таҳқиқот - таъсири бозихои компютери хусусияти агрессивидошта ба донишҷӯён бартаараф карда хоҳад шуд, агар:

- масъалаи таъсири бозихои компютери хусусияти агрессивидошта ба донишҷӯён ҳаматарафа аз нигоҳи илмӣ мавриди омӯзиш ва таҳқиқ қарор дода шавад;

- нишонаҳои тахайюлотии бозихои компютери таъминкунандаи фаъолияти мӯътадили бозӣ ва омилҳои ҳосилкунандаи таҷрибаи рамзӣ ё одаткунӣ ба бозихои компютерӣ ошкор карда шавад;

- мафҳуми «бозингари компютерӣ» ва ҳатарҳои аз он содиршаванда ба донишҷӯён фаҳмонда шавад;

– хусусияти бозиҳои компютери хусусияти агрессивидошта ба иҷтимоишавӣ ва ғаёлияти ҳаёти шахсияти донишҷӯён кушода шавад;

- пеш роҳи донишҷӯёне, ки вақти бештари хешро ба бозиҳои компютерӣ сарф менамоянд ва дар онҳо ҳолати ғазабнокӣ меафзояд, гирифта шавад;

- дараҷаи маълумотнокии волидон оид ба хусусияти агрессивӣ доштани бозиҳои компютерӣ баланд бардошта шавад;

- омӯзгорон ва волидон ба ғаёлияти донишҷӯён ҳангоми ба компютор машғул шудан мунтазам назорат баранд ва оқибатҳои ба бозиҳои хусусияти агрессивидошта машғул шудани онҳо фаҳмонида шавад;

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

Марҳилаҳои таҳқиқот. Таҳқиқот дар се марҳила гузаронида шуд:

Дар марҳилаи якум (солҳои 2016-2017), ки марҳилаи ҷустуҷӯӣ 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 компютери хусусияти агрессивидошта андешида шуд ва дастгоҳи илми таҳқиқот коркард карда шуд.

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

Асосҳои методологӣ ва назариявии таҳқиқот инҳоянд:

- Конститутутсияи Ҷумҳурии Тоҷикистон, қонунҳои Ҷумҳурии Тоҷикистон «Дар бораи маориф», «Оид ба сиёсати давлат дар бораи ҷавонон», «Оид ба сиёсати ҳуқуқӣ ва тарбияи ҳуқуқии шаҳрвандони Ҷумҳурии Тоҷикистон», «Барномаи рушди илмҳои табиатшиносӣ, риёзӣю техникаӣ 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, нерӯи зехнӣ ва ҷисмонии наврасон;

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

- асосҳои концептуалӣ ва равишҳои назариявӣ оид ба масъалаҳои иҷтимоишавии ҷавонон ва таъсири бозиҳои компютери 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 мешаад (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 менамоянд (М.Н.Берулава, И.Ю.Алексашина, Т.Н.Литвинова, И.А.Колесникова ва дигарон).

Сарчашмаи маълумот. Осори фалсафию таърихӣ ва психологию педагогии олимону муҳаққиқон: Л.С. Выготский, 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. Гуссерль, К. Ясперс, М. Хайдеггер, М. Мерло-Понти оид ба мушкилоти умуминазариявии мантиқӣ-методологияи бозихи компютери хусусияти агрессивидошта ва оид ба ҷараёни эҷодӣ ҳамчун тафаккури ноҳамвори ҳаяҷонӣ-фаъолияти мантиқии инсон; санадҳои меъёрии танзимкунандаи фаъолияти касбӣ 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 ҳамкориҳои бевоситаи амалӣ бо объекти таҳқиқшаванда: таҳияи барномаи таҳқиқот, ташкили мушоҳида ва гузаронидани озмоиш, тавсиф ва натиҷагирӣ аз маълумоти таҷрибавӣ-озмоишӣ, таснифи онҳо ва ҷабдакунӣ бо истифода аз усулҳои омӯрӣ – дараҷаҳои бисёрҷанбаи Фишер, дараҷабандӣ, ҷамъоварӣ ва таҳлили маълумоти ҷанбаи эмпирикӣдошта, методи коркарди иттилоот; усулҳои эмпирикӣ – таҳлили мазмун, таҷрибаи педагогӣ, мушоҳидаи педагогӣ, пурсишнома, таҳлили таҷрибаи педагогӣ; усулҳои умуминазариявӣ – ҷамъбад, муқоисаи назарияҳо оид ба проблемаҳои баррасишаванда, омӯзиши ҳуҷҷатҳои меъёрии ҳуқуқӣ, таҳлили адабиёти илмӣ 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 техникаи ДТТ ба номи академик М. Осимӣ, Коллеҷи омӯзгорӣ ба номи Х. Махсумоваи ДДОТ ба номи С. Айни ва Коллеҷи омӯзгорӣ-техникаи н. Рӯдакӣ гузаронида шуда, ба таҳқиқот 300 нафар донишҷӯён ҷалб карда шудаанд.

Навгониҳои илмӣ таҳқиқот:

- асосҳои педагогии таъсири бозихи компютери хусусияти агрессивидошта ба донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ аз ҷиҳати илмӣ мавриди омӯзиш ва таҳлилу таҳқиқ қарор дода шуд;

- ошкор карда шуд, ки ҳамагӯза ба шабакаҳои бозихои компютерӣ барномаҳои нави бозихои гуногун ворид мегарданд ва афзоиши теъдоди ҳодисаҳои рафтори иҷтимоии агрессивидоштаи наврасон ва ҷавонон ба мушоҳида мерасад, ки ташвишу изтиробро дар байни тамоми аъзоёни ҷамъият ба вучуд овардааст;

- муайян карда шуд, ки яке аз сабабҳои паст рафтани рафтору ахлоқ ва паст гардидани давомоти донишҷӯён мунтазам машғул шудани онҳо ба бозихои компютерии хусусияти агрессивидошта мебошад ва вобаста ба он хусусияти бозихои компютерии агрессивидошта ба иҷтимоишавӣ ва ғайолияти ҳаёти шахсиятии донишҷӯён аниқ карда шуд;

– ошкор карда шуд, ки бозихои компютерии хусусияти агрессивидошта ба ташаккул ва рушди ҷаҳонбинӣ, омодагии психологӣ, шахсиятӣ, ахлоқӣ, муоширатӣ, таъмини беҳатарӣ ва ба худомӯзии ҷавонон таъсири бевосита доранд;

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

Нуктаҳои ба ҳимоя пешниҳодшаванда:

1. Таъсир расонидан ба шуури донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ оид ба оқибати бозихои компютерӣ ҳамчун яке аз вазифаҳои фанни таълимӣ дар ҷараёни педагогӣ;

2. Ошкор намудани таъсири бозихои компютерии хусусияти агрессивидошта ба ташаккул ва рушди ҷаҳонбинӣ ва омодагии психологӣ, шахсиятӣ, ахлоқӣ, муоширатӣ ва таъмини беҳатарӣ ва ба худомӯзӣ ҳалал ворид хоҳад кард;

3. Ташвиқи муносибати бошууруна ба бозихои компютерӣ, баҳои воқеӣ додан ба маданияти беҳатарии донишҷӯён барои тобеъ нагардидан ба бозихои компютери тахайюлотӣ.

4. Ташаккули муносибати бошууруна ба бозихои компютерӣ, ки ташаккулдиҳандаи тафаккури донишҷӯён мебошанд ва метавонанд омилҳои назоратӣ-натиҷанокиро таъмин намоянд.

5. Одаткунонӣ, майлгирии донишҷӯён ба бозихои компютерии хусусияти агрессивидошта метавонад ба саломатии онҳо таъсири манфии худро расонад.

Аҳамияти назариявӣю амалии таҳқиқот дар он зухур меёбад, ки:

- дар асоси хулоса ва муқаррароти назариявӣ, ки дар мазмуни диссертатсия инъикос ёфтаанд, барои омӯзгорон тавсияҳои методӣ оид ба роҳу воситаҳои пешгирӣ намудани гаравидани наврасон ба бозихои компютерии хусусияти агрессивидошта таҳия карда шудаанд. Ҳамзамон маҷмӯи махсуси вазъиятҳои проблемавӣ қор карда шудаанд, ки омӯзгорон метавонанд дар ҷараёни қорҳои таълимиву тарбиявӣ ҷиҳати ҷилавгирӣ аз таъсири бозихои компютерии қастакунандаи ахлоқу аънвиёти толибилмон истифода баранд;

- маводи таҳқиқоти мазкурро метавон дар муассисаҳои таълимии ҳама гуна зинаҳои таҳсилоти истифода намуд. Тавсияҳои илмӣ-методи омодакардашуда тасаввуроти омӯзгорону волидон ва аҳли ҷомеа оид ба масъалаи мазкур ғайраравона метавонанд, зеро:

- асосҳои педагогии таъсири бозҳои компютери хусусияти агрессивидошта ба донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ омӯхта, таҳлил карда шуданд;

- ҷараёниҳои педагогии пешгирикунандаи бозҳои компютери хусусияти зӯрваридошта дар байни ҷавонон таҳия ва пешниҳод шуданд;

- таҳлили иҷтимоӣ педагогии бозҳои компютери хусусияти реаксионӣ дошта дар рафтор, ахлоқ ва психологияи насли наврас гузаронида шуд;

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

- натиҷаи таҳқиқоти диссертатсионӣ ва тавсияҳои пешниҳодшударо метавон дар иттилоотикунории донишҷӯён ва падару модарон дар бораи зарару оқибатҳои бозҳои компютери 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 бозҳои компютерӣ ба солимии ҷисмонӣ ва равонии насли наврас марида истифода қарор дод.

Дарачаи эътимоднокии натиҷаҳои таҳқиқот. Муқаррароти дар таҳқиқот пешниҳодшуда бо нуқоти назариявӣ ва методологӣ бо асоснокии худ қиматли мувофиқ ва бо мавзӯ ва предмети таҳқиқот яқин буда, муқимолшавии ҷавонро ба бозҳои компютери хусусияти агрессивидошта пешгирӣ менамоянд;

- натиҷаи корҳои таҷрибавӣ-озмоишӣ бо тариқи омӯзиш, таҳлил ва қиматбаҳо бо истифода аз маҷмӯи методҳо, ки аз мақсаду вазифаҳои таҳқиқот бо ҷӯра қиматли методикаҳои гуногун дар таҳқиқот бо таҷрибаи ҳосилшуда дар фаъолияти таълимиву тарбиявии муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ҳангоми гузаронидани ҷараёниҳои таҷрибавӣ 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 бозҳои компютери хусусияти агрессивидошта то озмоиш ва баъди озмоиш асос ёфтанд;

- асоснок будани натиҷаҳои таҳқиқот дар муқаррарот ва ҳулосаву тавсияҳо ифода гардида, онро муносибати маҷмӯӣ оид ба мушкилот, шоидагии усули таҳқиқот, мақсаду вазифаҳо, ҳамбастагии усули сифатӣ ва миқдории таҳқиқот, корҳои таҷрибавӣ озмоишӣ ташкил додаанд.

Мутобиқати диссертатсия бо шиносномаи ихтисоси илмӣ. Мавзӯ ва мазмун диссертатсия ба шиносномаи ихтисоси илмӣ 13.00.01 –

Педагогикаи умумӣ, таърихи педагогика ва таҳсилот, аз ҷумла ба *банди 3* – Антропологияи педагогӣ (консепсияи тарбия, таълим ва иҷтимоисозии шахс тавассути таълим; низомҳои /шароитҳои/ рушди шахс дар чараёни таълим, тарбия, омӯзиш;), *банди 5* – Назария ва консепсияҳои тарбия (омилҳои иҷтимоӣ-фарҳангии тарбия; шаклҳо, принсипҳои тарбияи кӯдак дар марҳилаҳои гуногуни ба камол расидани ӯ; асоҳҳои арзишии ташаккули раванди таълим, низоҳои педагогии тарбия;) мувофиқат мекунад.

Саҳми шахсии довталаби дарачаи илмӣ дар таҳқиқот дар таҳлили ҳамаҷонибаи масъала; дар омезиши дурусти таҳқиқотҳои назариявӣ ва таҷрибавӣ, таҳлили миқдорӣ ва сифатии маводҳо; дар истифодаи маҷмӯи усулҳо вобаста ба мавзӯ, мақсад ва вазифаҳои таҳқиқот; дар барузори таҳқиқоти таҷрибавӣ ва тасдиқи амалии муқаррароти қори илмӣ дар давоми озмоиш, таҳлили натиҷаҳои қорқарди маълумоти таҷрибавӣ, таҳия ва нашри мақолаҳои илмӣ, иштирок дар чорабиниҳои илмӣ, амалӣ, ҷаъбасти 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 қониби муаллиф таҳия ва нашрқардашуда дарҷ гардидаанд. Натиҷаҳои таҳқиқот дар конференсияҳои илмию амалӣ ва илмию назариявии сатҳҳои гуногун, семинарҳои илмӣ-методӣ ва ҷаласаҳои шӯъбаи таҳсилоти ибтидоӣ ва миёнаи касбии Пажӯҳишгоҳи рушди маориф ба номи А. Қомии Академияи таҳсилоти Тоҷикистон ироа шуда, мавриди муҳокима ва тасвиб шудаанд. Маводи таҳқиқотӣ дар раванди чорабиниҳои таълимиву тарбияи муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбие, ки пойгоҳи таҳқиқот буданд, қорӣ ва роҳандозӣ қарда шудаанд.

Интишорот аз рӯйи мавзӯи диссертатсия. Аз рӯйи мавзӯи диссертатсия зиёда аз 31 мақолаву дастурҳои илмӣ-методӣ, аз ҷумла 8 мақолаи илмӣ дар мақолаҳои тақризшавандаи феҳристи тавсиянамудаи ҚОА-и назди Президенти ҚТ ва 4 номгӯй мақолаҳо дар маҷмуаи маводи конференсияҳо нашр шудаанд.

Соҳтор ва ҳаҷми диссертатсия. Соҳтор ва ҳаҷми диссертатсия бо мантиқи он мувофиқ буда, аз муқаддима, ду боб, ҳулосаву тавсияҳо ва рӯйхати адабиёти истифодашуда иборат аст. Мазмуни диссертатсия дар 177 саҳифаи қопи компютерӣ дарҷ шуда, дорои 10 ҷадвал ва 6 расм мебошад.

МАЗМУНИ АСОСИИ ДИССЕРТАТСИЯ

Дар муқаддима зарурияти аҳамияти мавзӯи таҳқиқот ва дараҷаи омӯзиши он, асосҳои назариявӣю методологӣ, аҳамияти назариявӣю амалӣ ва нағзониҳои илмӣ таҳқиқот асоснок карда шуда, фарзия, мақсаду вазифаҳо ва объекту предмети таҳқиқот муайян гардидаанд. Инчунин, маълумот дар бораи марҳилаҳои таҳқиқот, тасвир ва татбиқи натиҷаҳои он оварда шуда, нуқтаҳои асосии ба ҳимоя пешниҳодшавандаи таҳқиқот мушаххас гардида, сохтору ҳаҷми рисола нишон дода шудааст.

Дар боби якум - **«Оид ба асосҳои назариявии бозихҳои компютерӣ хусусияти агрессивидошта дар паст гардидани давомоти донишҷӯён»** - тамоми диққати хешро ба таърихи пайдоиши бозихҳо ва минбаъд барои ҷавонон хатарнок гардидани он равона намудем. Таъкид карда шудааст, то даме, ки инсоният вучуд дорад, ҳамин қадар бозихҳои умумӣ вучуд доранд, аммо қисме аз бозихҳо дар инкишофи ҷисмонии инсон ва қисме дар таназули он ёрӣ мерасонанд.

Ҳамин буд, ки бозихҳо такмил ёфта, то ба бозихҳои компютерӣ, Интернетӣ ва видеоӣю таҳаюллотӣ расиданд. Мутобиқи андешаи психолог Иванов М. С., динамикаи инкишофи тобешавии компютерӣ аз худ чор зинаро дар ҷунин 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 тобешавӣ зуд ташаккул меёбад (**давраи одаткунии**).

3. Дараҷаи тобешавӣ ба ҳад расида, ба хусусиятҳои фардии шахсият ворид мегардад, ки ин зинаро тобешавӣ меноманд (**дараҷаи тобешият**).

4. Дар натиҷа, дар давраи муайяни вақт, тобешавӣ устувор гардида, баъзан поён меравад ва боз дар давраи дурру дароз устувории хешро нигоҳ медорад.

Ҳаёти мо чист? Бозӣ! - кадом вақте гуфта буд Шекспир. Драматурги бузург медонист, ки баъди садсолаҳо наслҳои нав ин гуфтаро ба ҳаёт муқобил мегузоранд, на баръакс? Имрӯз миллион нафар одамон бо хоҳиши худ ба бозихҳои компютерӣ машғул гардида, худро бо клавиатура мепайванданд ва тобеи воқеияти таҳаюллотӣ мегарданд.

Тамошои ҷангҳои ғоратгаронаи таҳаюлӣ, зуроварӣ, қатл, азоб ва шиканча, ҷавонони ноогоҳро тобеи бозихҳои 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 даҳлати педагогӣ ва психологиро ҳамагон мебошад. Дар натиҷаи одаткунии ва тобешавӣ ба бозихҳои компютерӣ ҷисми онҳо ба беморшавӣ, фарбеҳшавӣ сар карда, баъзан системаи фаъолияти ҳаётии онҳо фаъолиятро қатъ намуда, ҷавонро ба марг мерасонад.

Бозихҳои компютерӣ дорои хусусияти бераҳмӣ, ки инсонро тобеи худ мегардонанд, ба олами таҳаюллотӣ ворид месозанд, дар натиҷаи он инсон таҳкурсии инстинктиро аз даст медиҳад: фазаю вақт ва ҳаёту марг барои

онҳо фарқ надоранд. Онҳо қариб гӯё ба касе кор надорад, танҳо ҳангоми пайваст гардидан бо компютер ва Интернет ва оғоз кардани бозӣ худро тавоно, зӯр, 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 менамуданд, ки дар шуури ҷавонони мубталогардидаи бозӣҳои компютерӣ тағйирот рӯй медиҳад. Педагог ва психологҳо андеша доранд, ки ҳар қадар инсон саҳттар ба бозӣ дилбастагӣ пайдо намояд, ҳамон қадар таъсиррасонандаҳои берунӣ дар ӯ қаҳру ғазабро ба вучуд меоранд.

Аз ҷиҳати педагогӣ ва психологӣ чизи заруритарин барои инсон ва барқароршавии қувваю нерӯи харҷгардидаи ӯ хоб мебошад, аммо барои бозингари тахайюлотӣ қотилони ин олам хобро нороҳат мегардонанд. Ақлу хиради бозингари олами тахайюлотӣ, бозӣҳои компютери даҳшатнок дигар сигналҳои ҷисмашро шунида наметавонад. Ӯ охишта-охишта аз ин олами воқеӣ берун шуда, дар олами тахайюлотӣ ба худ ҷой пайдо менамояд.

Дар натиҷа - дил ва рағҳои хунгард вазифаашонро гум карда, ҷисм хароб, шуур ва худидоракуни гум гашта, бофтаҳо ба ҳалокат мерасанд. Таъсири бозӣҳои компютери хусусияти агрессивидоштаро олимони соҳаи педагогика ва психология бо май ва маводҳои муҳхадир наздик ва баробар меҳисобанд. Агар дар шароити муосир ба муқобили маводҳои мадҳушкунанда тамоми ҷаҳон мубориза барад, ба муқобили мубталошавии бозӣҳои компютери як қисми ночизи ғайилои кор мебаранд ва проблемаи асосии таҳқиқоти педагогӣ - психологӣ мегардаду ҳалос.

Дар шароити муосир яке аз ҳолатҳои мураккаб барои тамоми давлатҳои ҷаҳон - ин тобеъшавии геймерии насли наврас мебошад, ки аз ҳама зиёд дар Россия дар шакли «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 қаҳрамони тахайюлоти фарзандонашонро тарафдорӣ менамоянд, аҳсану офарин меғӯянд аз оқибати ин амал оғаҳ нестанд. Аксар волидон, содалавҳона гумон мекунанд, ки ин амали фарзандонашон нисбат ба вақтро дар кӯча дар сарсонӣ саргардонӣ гузаронидан беҳтар мебошад. Онҳо ҳатто намефаҳманд, ки компютер барои кӯдаки онҳо на танҳо бозича, балки сарчашмаи дониш аст. Аз нофаҳмии волидон охишта - охишта компютер ба воситаи ивазкуандаи волидону наздикон табдил ёфта, ҷойи онҳоро ишғол менамояд. Баъзан дарк наменамоиянд, ки кӯдаки онҳо нисбати падару модари ба қору иҷрои вазифаи қорӣ ба компютер бештар дилбастагӣ пайдо намудааст.

Агар донишҷӯ ба бозӣҳои компютери 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 ӯро

фаҳмида нахостани волидон қабул гардида, ба ҳолати пинҳон намудани сиру асрор ва бадбинию нафрат оварда мерасонад.

Бозиҳои компютерӣ ним аср пеш дар Университети Технологии Массачусетсияи ИМА пайдо гардидаанд. Аллакай дар соли 1961 барномасозон дар яке аз мейнфрэймҳо аввалин шуда дар ҷаҳон бозии кампютериро ихтиро карданд ва сар доданд, ки ин номи Space War - ро дар худ гирифт. Моҳияти бозӣ дар он зоҳир мегардид, ки гӯё ду киштии кайҳонӣ дар фазои монитор парвоз намуда, ҳамдигарро зерӣ зарба қарор медоданд. Бозиҳои аввалини компютерӣ дар жанри ихтироъ гардида буданд, ки онҳо машҳур гардида натавонистанд. Зеро, кӣ дар он давраҳо дар бораи компютери шахсӣ сухан намерафт. Ҳар техникаи компютерӣ қариб қоркарди махфӣ ҳисобида шуда, арзиши зиёди пулиро ноил буд. Ин бозиҳоро барномасозон махсус барои худ омода карда буданд, то рӯзи қориро дар бозӣ кӯтоҳ кунанд.

Компютер торафт тавоно гардида, бозиҳои компютерӣ равшантар гардида, вазифаҳояшонро иҷро мекардагӣ шуданд. Дар бораи бозиҳои компютерӣ сухан ронда, мо ба ҳулосае омадем, ки компютер дар таълиму тарбияи насли наврас омилӣ 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 педагогу психологҳо ба ин воқеият, ки қисми таркибӣ ва ҷудонашавандаи ҳаёти ҷавонон мебошад, мутаъсифона, диққати зарурӣ дода намешавад.

Бисёриҳо ба бозӣ ҳамчун воситаи вақтгузаронӣ, дигарон ҳамчун воситаи қаноатманд гардонии майлу хоҳиши ҷавонон менигаранд. Агар ба машғул шудани ҷавонон ба бозиҳои гуногун монеъ шавем, педагогика ва психология онҳоро тавсия медиҳанд, бача дар синни ҷавонӣ ба бӯҳрони шахсиятӣ гирифта мегардад. Бозӣ то кадом андоза дар ташаккули ҷисмонӣ, шахсиятӣ, ахлоқӣ, маъдани ҷавонон таъсир мерасонад илми педагогика ва психология онро собит намудаанд.

Альфред Адлер - психолог машҳур мегӯяд: «ба бозӣ ҳамчун воситаи вақтгузаронӣ нигоҳ кардан нашоуд, балки бозиро ҳамчун воситаи инкишоф бояд донист». Мувофиқи андешаи психолог дигар Кайнст, бозӣ барои бачагон баробар вазни сӯҳбат 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 ҳамеша омода бошанд, ки муносибати номатлуб ва рафтори бераҳмонаи байни ҳамдигарии фарзандонашонро пешгирӣ намојанд. Волидоне, ки нисбати фарзандон ҷазои саҳтро амалӣ менамоянд, фарзанди онҳо саркаш, ноитоаткор, дуруғгӯй ва ҷохил ба воя мерасанд. Тамоми

шаклҳои агрессивият як аломати умумӣ доранд: ҷавонони ба он майл дошта, кӯшиш менамоянд, ки вазъиятро зер назорати хеш нигоҳ доранд, ва дар маҷмӯъ ба он таъсир расонанд, худ ё атрофиёни хешро такмил диҳанд, одамони наздикро ба доира фаро гиранд.

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

Ба сифати оқибати нангини бозихҳои компютери хусусияти реаксионидошта, метавон торафт танг гардидани доираи ҳавас, кӯшиши тарк намудани олами воқеиро таъкид намуд. Ҷавонони мубталои бозихҳои 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 ҳалосӣ аз ташвишҳои олами воқеӣ мебошад.

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

Соҳаи васеътарини таҳқиқоти моро таъсири бозихҳои компютерӣ ба давомоти донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ва зоҳир гардидани рафтори агрессивии бисёр ҷавонон тавассути бозихҳои компютерӣ ташкил медиҳад. Мутобиқи назарияи психоаналитикон баръакс, бозихҳои 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 бозихҳои компютерӣ ба ҳамон минтақаи мағзи сар таъсир ворид менамоянд, ки вазифаи биниш ва ҳаракатро ба танзим мебарорад. Аммо инкишофи дигар қисматҳои муҳими ҷисмро тавоно намегардонад. Бозихҳои инкишофи қисмати пешонаи мағзро манъ намуда, рафтори инсон, тамрини хотира, ҳаяҷон ва таълиму душвор мегардонад.

Масъалаи нигоҳдории солимии насли наврас дар ҳама давраи замон таҳқиқотчиёро ба ташвиш оварда буд ва масъалаи асосии илми педагогика ба ҳисоб мерафт. Бозихе, ки таҳқиқотчиён ба онҳо ҳамчун дорои мазмуни зӯроварӣ, зоҳиркунандаи нафрат ва фишор баҳогузори менамоянд, чун анъана, хати аввали рейтингҳои бозихҳои машҳурро дар байни наврасон ишғол менамоянд.

Ҷавонони ба бозихҳои компютерӣ завқдошта, бештар ба ҳаёлот рафта ҳаяҷон дар ҷисмашон афзоиш меёбад, ва аз ин ҳолат роҳи баромаданро ёфта натавониста, аз ҳаёт ва зиндагӣ дилхунук гардида, ягона роҳи озодиро дар даромадан ба олами тахайюлотӣ мебинанд.

Дар шароити муосири ҷаҳонишавӣ ин мавзӯи таҳқиқоти мо оид ба масъалаи зӯроварӣ, қаҳру ҳашм, бадбинӣ ва зухуроти агрессивӣ ба яке аз

масъалаҳои мубрам табдил ёфтааст, қариб ҳамеша дар шакли ошкор ва рӯйпӯшӣ дар ҷамъият зоҳир мегардад, ки ин омил ташвишовар аст.

Таҳқиқот собит менамояд, ки донишҷӯёни гирифтори тобеъшавии бозиҳои компютерӣ, дар дарсҳо аз ноилоҷӣ ширкат варзанд ҳам, майлу хоҳиш зоҳир наменамоянд, ки аз раванди дарс чизеро фаҳманд ва фикру ҳаёлашон ҳамеша дар 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 – ин қисми ҳаёт ва фаъолияти фард мебошад, ки ба шартан амсиласозии инкишофи фаъолияти инсон равона гардидааст. Бозӣ барои инсон - як шакли фаъолият дар ҳолати вазъиятӣ ба ҳисоб меравад, ки тавассути он таҷрибаи ҷамъиятӣ ҳосил гардида, инсон хешро бештар устувор дарк намуда, дар фаъолияти иҷтимоӣ сабт менамояд.

Бозӣ – ин гуфтан мумкин аст, ки шакли худро зоҳир намудани фард мебошад. Дар бозиҳои компютерӣ ҳар як душмани кушташуда, ҳал кардани масъалаҳои фикрӣ, андешаи худбаҳодиҳии бозингарӣ компютериро баланд мегардонанд. Ғайр аз ин, бозингар аз ўҳдаи кадом мушкилоте дар бозӣ набарояд, такроран иҷро менамояд, то дараҷаи асабоният. Дар ҳолате, ки кӯшиши муқаррар натиҷа надихад ба асабоният мерасад.

Шаклҳои асосии бозиҳои компютерӣ инҳоянд: 3 D - шутерҳо, «Оворагон - тирандозҳо», ки дар чунин шаклҳои бозӣ, чун анъана, бозингар бо компютер дар танҳои 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 бозингар бо ҷусту ҷолокӣ метавонад гурӯҳи сершумори ба сӯяш ҳаракаткунандаро нест созад.

Шакли дигари бозиҳо Файтингҳо ва аркада мебошанд, ки асоси онро ҳарбузарби ҷанги дастӣ ташкил медиҳад. Ҷавонони чунин бозиҳоро тамошокарда, лаззати онро ҷашида, ҳамеша кӯшиш мекунад, ки онро дар амал татбиқ намояд. Аркада - як шакли бозиест, ки дар он бозингар бояд тез амал намояд, ки аз натиҷаи ҷолокӣ ва реаксияи бозингар вобаста мебошад. Хатари он низ дар он мебошад, ки ҷавон ҳамон ҷусту ҷолокии дидаашро меҷӯяд 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 монандӣ: қирқунандагони ҳавоӣ, танк, автомобилҳо сураат мегирад. Бозингар метавонад, бо пуррагӣ ва воқеъӣ ин объектҳо, мошин, кишти, тайёра, киштии зеробӣ ва дигар техникаро идора намояд.

Бозиҳои Аркадӣ. Пеш аз ҳама ба фаъолияти ҷисмонӣ мутобик намудани танзимбахшандаҳои киштиҳои кайҳонӣ ва мошинаҳои гуногун зарур мебошад.

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

Бозиҳои Иқтисодӣ - танзимбахшандаи иқтисод, ки баъзан ба жанри стратегия ворид гардида, ба ифодаи иқтисодӣ, чараёнҳои бозоргонӣ, тичорат, соҳибкорӣ меравад ва дар он мақсади бозингар 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 бозингар нозук гардида, донишу маҳорати ӯ барои вазъиятро зерӣ назорат қарор додан боло мегирад.

Бозии қорнамоӣ, овоза - як шакли машҳургардӣ мебошад, ки дар он бозингари идоракунандаи манзара бо олами бозӣ ҳамкорӣ намуда, тавассути истифодабарии ашёҳо, муошират бо дигар персонажҳо ва ҳалли вазифаҳои мантиқӣ, ҳешро намоён мегардонад.

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

Бозиҳои компютерии нақшӣ: сифати асосии онҳо - дар он зоҳир мегардад, ки таъсири максималиро ба раво ва рафтори бозингарон мерасонад. Махсусан, дар давраи ба бозиҳои нақшӣ «воридгардидан», дар нақш мақом гирифтани бозингар торафт аз олами воқеъ дур гардида, ба олами тахайюлотӣ роҳ меёбад.

Олимони соҳаи педагогика ва психология бар он андешаанд, ки «стреляки» ҳамчун сюжети оддӣ тавсиф карда мешаванд, ки онҳо дар зӯрварӣ асос ёфта, метавонанд ба донишҷӯён таъсири манфӣ намуда, 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 дараҷаи воридшавӣ ба умқи бозӣ ва тобеъшавии психологӣ.

Шакли дигари бозӣ бозии роҳбарӣ мебошад, ки ба иштирокчиён ҳуқуқ дода мешавад, ки ба фаъолияти роҳбарӣ намоянд, ки қаҳрамонони компютерӣ ба он итоат кунанд. Ба бозӣ машғул шуда, ҷавон метавонад сардори тамоми таҳассусҳо: командири отряди таъйиноти махсус, сарфармондеҳи қувваҳои мусаллаҳ, Президенти кишвар, ҳатто Худо, ки тамоми ҳодисаҳои оламо сарварӣ менамояд гардад. Дар натиҷаи он иштирокчӣ дар монитор персонажи ҳудашро дида наметавонад. Балки, ҳудаш дар бораи чунин мавқеъ андеша намуда, орзу менамояд, ки дар ҳақиқат чунин бошад ва барои дар чунин мавқеъ қарор гирифтани талош меварзад, ки хоҳ но хоҳ равони ӯ осебпазир мегардад.

Ба бозиҳои ғайринақшӣ бозиҳоро ворид намудан мумкин аст, ки тезии реаксия, ва майнаобкуниро талаб менамоянд. Дар ин раванд бозингар ё иштирокчӣ чиро бояд татбиқ намояд, - тез ҳаракат намояд, тез

паронида навбатро дар даст нигоҳ дорад, қаҳрамони тахайюлотиро идора намояд, мошин ва мототсикло идора карда тавонад.

Бар зами ин дар шароити муосир чунин шаклҳои бозиҳо мавҷуданд ва машҳур гардидаанд:

Бозиҳои шабакавӣ – ин шакли махсуси бозиҳои гуногун мебошанд, ки дар худ бозӣ ва муоширати бевосита ро 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 (Азартные игры). Ба он бозиҳои компютери карта, 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 таълим ва тарбияи фарзандон» пайравӣ намуда, вақти ба хона бар гаштани фарзандонро зери назорати саҳт қарор диҳанд.

Бозиҳои пешгӯикунанда, пулгузорӣ, намудҳои гуногуни бозиҳои биржавӣ - бозиҳои букмекерии пешгӯии тақдирӣ бозиҳои спортӣ, пулгузори дар дави аспҳо, ҷанги сағҳо ва ғайраҳо хело паҳн гардидааст. Давраи наврасӣ ва ҷавонӣ – ин мушкилтарин ва мураккабтарин давраи ҳаёт мебошад. Лекин, афсӯс, ки на ҳама волидон инро дуруст дарк менамоянд. Ин давра давраи 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 тахайюлотӣ шуда метавонад.

Олимони олмонӣ исбот намуданд, ки мағзи бозингари бозиҳои компютерӣ ҳодисаҳои дар олами тахайюлоти рӯйдихандаро ҳамчун ҳодисаҳои воқеӣ қабул менамоянд. Тавассути бозиҳои компютерӣ хотира, диққат, нутқ, амалҳои мақсадноки фаъолиятӣ ва бутунии қабул суст ва заиф мегарданд.

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

Компютер ва ба олами тахайюлотӣ 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 иҷтимоӣ шахсияташ вобаста мебошад. Маҳорат, мақсад ва ҳадафҳое, ки ҷавонон дар ҳаёти воқеӣ ноил гардидаанд, ба онҳо имконият

медихад, ки бо олами тахайюлотӣ ворид гардад ва онро бе дардмандӣ тарк намояд.

Табибон ва ташхисгарони соҳаи тандурустӣ дар ин бора пешгӯӣ менамоянд ва ташвиши хешро оид ба раванди тобеъшавии ҷавонон ба бозихои компютерӣ иброз медоранд. Компютер ва бозихои компютерӣ мушкилотро дар қисми скелетӣ ва бофтаҳои организми инсон ба вуҷуд меоранд. Лофтус дар озмоишҳои худ ба хулосае омад, ки қариб 65% истифодабарандагони сабтҳои видеоӣ ва бозихои компютерӣ, дар натиҷаи 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 бозихои компютерӣ дар давоми як моҳ, ба дарди бофтаҳои пайвандҳо оварда мерасонад. Дар раванди таҳқиқи мавзӯи диққати асосии хешро ба омӯхтани соҳаҳои гуногуни таъсири бозихои компютери хусусияти агрессивдошта, муттамарказ намуда, ба хулосае омадем, ки аз меъёр зиёд машғул шудан ба чунин бозихо, сабаби пайдоиши бемориҳои гуногун дар қисми ҷавонон мегардад. Ба чунин бемориҳо мисол шуда метавонад, бемории пайвандҳо, бофтаҳо, мондашавии дастҳои таъя ва ҳаракат, мондашавии чашмҳо ва суст гардидани гардиши хун ва ғайраҳо.

Мушкилоти дигари бозихои компютерӣ мутобиқи андешаи табибон ва бисёр муоинагарони тиббӣ, дар он ҷавононе мебошанд, ки вақти зиёди худро дар пеши манитори технологияи нави ахборотӣ бо бозихои компютерӣ мегузаронанд, онҳоро хатари гирифтورشавӣ ба бемории наздикбинӣ (близорукостью) таҳдид менамояд. Бояд қайд кард, ки дар ҳудуди 70% одамони калонсол бо сабаби аз ҳад зиёд истифода бурдан аз технологияи компютерӣ ва бозихои 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 бозихои 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 андешаҳо дар асарҳои хеш оид ба бозихои компютери хусусияти реаксионидошта олимони Паркер, Тэйлор, Эстебрук, Шелл, Вуд пайравӣ менамоянд. Илми педагогика бештар тарафдори баланд бардоштани маърифати педагогии волидон мебошад, ки тағйиротҳои ахлоқӣ ва муносибатҳои фарзандонро мушоҳида намуда, бо муассисаи таълимӣ дар робитаи доимӣ қарор гиранд. Донанд ва дарк намоянд, ки сабаби хашмгинии фарзандонашон дар чист? Чаро фарзандон аз рӯи рост бо онҳо муошират кардан мегурезанд? Чаро муносибаташон дар оила сард аст? Сабаби парешонхотии онҳо дар чист? Чаро ба чизе хавас надоранд ва бештар танҳоиро меписанданд?

Таҳқиқотчиёни ҷудогона дар соҳаи назарияи ахлоқ, аз он ҷумла З. Фрейд ва Лоренц, андешаеро пайравӣ менамоянд, ки мутобиқи он, хашму

ғазаб аз худ рафтореро ифода менамоянд, ки хусусияти инстинктивӣ ачдодиро низ ифода менамоянд.

Лоренс андеша дорад, ки татбиқ намудани энергияи дар ҷисми инсон ғунгардида, хусусияти конструктивиро дар худ пайдо намуда, дар машғулиятҳои варзишӣ спортӣ ё бозӣҳои 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 мазмунӣ деструктивидошта метавонад дар ҷунин рафтори манфии ҷавонон ба монанди ҷанг, дуздӣ, куштор зоҳир гардад. Аз ин мавқеъ З. Фрейд баромад намуда, пешниҳод менамояд, ки ҳашмигинӣ табиати нохуш ва деструктивӣ дошта, инсон дар ин раванд қобилияти дарк намудан оқибати амалашро надорад. Педагогон ва психологҳо самтҳои асосии мубталоии бозӣҳои компютериро бо маводҳои муҳаддир, нӯшокиҳои спиртӣ ва дигар мубталогиҳои анъанавӣ дар муқоиса баробар медонанд.

Аз доираи таҳқиқоти проблемаи мазкур баромад намуда, гуфтан мехоҳам, ки динамикаи инкишофи тобеъшавии компютерӣ дорои шаклҳои зерин мебошад:

Дар аввал машғулшавӣ ба давраи одаткунӣ бурда, инсонро ба ҷашидани лаззат ("входит во вкус") ворид менамояд, пас давраи инкишофи шаддид рӯй медиҳад, ки ин тобеъиятро ташаккул медиҳад.

Давраи тобеъият. Мутобиқи андешаи психологҳо, ҳамагӣ 10-14 % бозингарони бозӣҳои компютерӣ ба компютер тобеъгӣ пайдо менамоянд. Тобеъиятро 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 бозӣҳои шакли шахсиятӣ.

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

Бозӣҳои компютериҳои таълимӣ бояд 3 вазифаи асосиро иҷро 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, бозихои омӯзишӣ ба чунин гуногуниҳо тақсим мешаванд:

- бозихои тақлидӣ дар таҳсилоти касбӣ истифода бурда мешаванд, ки мақсади он ташаккул додани маҳоратҳои истеҳсоли мебошад;

- бозихои манзаравӣ – нақшӣ - дар ибтидои онҳо ҳолатҳои мушаххас қарор доранд - онҳо ифодакунандаи ҳаёт, қор, маҳоратанд, ки гузориши театро мемуранд ва ҳар як ширкаткунанда нақши муайянро мебозад;

- бозихои 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. Бозихои инноватсионӣ сафарбар мегарданд ба ҳосил намудани дониш бо истифодаи наватарин технологияи педагогӣ ва ахборотӣ дар ташкили фаъолияти педагогӣ.

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

Ба фикри мо бозихои қорӣ чунин амалхоро ёд медиҳанд:

- муқобил гузоштани андешаи худ, бо андешаи дигар иштирокчиёни бозӣ;

- баҳо додан ба мақсад ва имкониятҳои ҳеш;

- афзоиши дараҷаи эҳтиром ва боварӣ аз ҷониби гурӯҳ;

- пайдо намудани роҳи баромадан аз ҳолати мочаро дар фазои қорӣ ва муоширати байнишахсиятӣ;

- дарк намудани мавқеи рафтории ҳеш;

- иҷро намудани нақшҳои гуногуни вазифавӣ.

Оид ба мавқеи бозихои нақшӣ М. И. Маҳмудов таъкид менамояд, ки моҳияти ин технология аз он иборат аст, ки маърифатро инкишоф дода, фаъолияти иҷтимоӣ ва касбиро бедор намуда, дар донишҷӯён хоҳиши ширкат варзидан дар бозихои қориро тақвият мебахшад.

Дар ҷаҳони муосир бозӣ на танҳо дар таълими расмӣ истифода бурда мешавад, балки берун аз таълими расмӣ, ба монанди савдо, соҳаи тандурустӣ ва қувваҳои мусалаҳ аз бозихои гуногун барои бартараф намудани ҳастагӣ ва фаъол гардонидани донишҷӯён истифода мебаранд.

«Бозихои ҷиддӣ» - бозихои ёддиҳанда мебошанд, ки барои истифода дар таълим қоркард гардида, таркиби аниқӣ ҳешро доро мебошанд.

Олимон аз ҳама диққати бештарро ба таъсири бозӣ ба фаъолияти таълимӣ, иҷтимоӣ ва солимии бозингар равона менамоянд.

Бен Сојер, яке аз асосгузори Конференсияи бозихои Ҷиддӣ, дар ҳамкорӣ бо Питер Смит, ки дар Университети Марказии Флорида фаъолият менамояд, чунин меҳисобанд, ки тамоми бозихоро «ҷиддӣ» номидан мумкин аст. Муҳолифати байни муоинагарон, тамринчиён, омӯзгорон ва мансабдорони давлатро қас қада 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 номуайяни ҷой дошта бошанд, ки бозиро метавонад ҷолибу дилхоҳ гардонад. Даъват ба бозӣ, бояд онро дар назар дошта бошад, ки барои инсон то кадом андоза манфиатовар аст. Бозие мутлақо ба инсон манфиатовар набошад чизро дар инкишофи ӯ таъмин карда натавонад ба муқовимати ҷомеа гирифта мегардад. Тамоми вазифаҳо ҷараёни бозиро ҷомеа омӯхта онро дастгирӣ ва дар таълим иҷозат медиҳад ё аз ҷараёни таълим берун менамояд.

«Бозӣ, яке аз фаъолияти фундаменталии мавҷудоти зинда буда, бо инсоният дар якҷоягӣ ба вучуд омадааст. Аз ибтидои маданияти инсоният маълум аст, ки ё одамон бозиро аз худ намуданд, ё бозӣ одамонро аз худ намудааст. 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 пухта нақшабандӣ намояд. Дар Россия бозиҳои ҳарбиро Петр I дар ҳаёт татбиқ намуд, ӯ ташкилкунандаи «Қисмҳои ақибгоҳӣ» махсуб меёфт. Дар замони ӯ «Потешное войско» барои гузаронидани ҷорабиниҳои машқӣ ва коркарди манёвраҳо машқҳои зиёде мегузарониданд.

Дар охири асри 18 кӯдакон тавассути бозӣ алфавитро аз худ менамуданд, дар соли 1886 капитан Н. А. Сыкалов бозiero «Барои ёд додани аскарон, пехотаи қаторӣ, устави армияи подшоҳӣ» ихтироъ намуд, ки хусусияти маърифатӣ ватандӯстӣ доштанд.

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

Дар миёни солҳои 70-ум, 90% амрикоӣони 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 баргузор намудаи олимони Робертс, Файер ва Райдавт дар Амрико нишон дод, ки категорияи кӯдакони аз 8 то 10 сола ба таври миёна ҳамаҷуза то 65

дақиқаи вақти хешро дар бозиҳои компютерӣ сарф менамоянд. Мутобики ин таҳқиқот, кӯдакони сини 10- 14 сола ҳар рӯз 52 дақиқаи вақти хешро сарфи бозиҳои компютерӣ мегардонанд. Ин нишондод дар байни одамони аз сини 18 то 33 сола 15 дақиқаро ҳаррӯз ташкил медиҳад.

Таърихи пайдоиши бозиҳои компютерӣ, ба пайдоиши версияи ибтидоии бозиҳои компютери «Пинг» дар соли 1972 дар шакли бозиҳои компютери 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 чамъиятӣ мушоҳида мегардад, ҷавонон бо телефонашон банд шуда, ҳатто дарк наменамоянд, ки дар рӯ ба рӯяшон маъюбу солхурдае 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 бозиҳои бо бартарияти аломатҳои зӯрварӣ ҷой дода шуд. Даромади умумии ИМА дар соли 2009 аз ҳисоби фурӯши бозиҳои компютерӣ ба 20 млрд. доллар расид, ки дар шароити имрӯза ин нишондодро дар ҳаҷми ҷаҳонӣ гирем 110 млрд. доллар аз даромади умумии Голливуд ду баробар зиёд мебошад.

Агар бо ҳулоса боби якуми корро ҷамъбааст намоем мавҷудияти зӯрварӣ ва бераҳмӣ дар бозиҳои компютерӣ ва технологияи ахборотӣ аввалин шуда, аз ҷониби доктори илмҳои педагогӣ Ерон таҳқиқ карда шуд. Муаллифи мазкур дар давоми 22 сол дар ин самт таҳқиқот гузаронида, ба ҳулосае омад: одамоне, ки аз ҳад зиёд дилбохтагиро ба тамошои барномаҳои телевизор ҳис мекунанд, дар сини ҳашт солагӣ, рафтори дағал ва хусусияти фишоровариро ҳосил менамоянд.

Бисёр таҳқиқотҳо, ки аз тарафи муаллифони гуногун гузаронида шудаанд, аз он шаҳодат медиҳанд, ки тамоми рафтори номатлуб, аз тақлид ба бозиҳои видеои мазмуни зӯравари дошта 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 ҷавон 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 компютери хусусияти агрессивидошта дар паст гардидани давомоти донишҷӯён, ки таъсири он ба вайроншавии робитаҳои байниоилавӣ оварда мерасонад, ибрази назар шудааст.

«Афтидан» - калимаи форсӣ - тоҷикӣ буда, «Паст гардидан», «Паст рафтан» (падение, упадок, снижение)-ро ифода менамояд. Дар зер мафҳуми паст гардидани давомоти таълимӣ, паст гардидани

нишондиҳандаи умумии фаъолияти таълимӣ фаҳмида мешавад, ки ба талаботи тарбиявӣ ва дидактикии муассиса мувофиқат наменамоянд.

Агар дигархелтар карда гӯем, «Афтидан»- ин гузариши сифатие мебошад, ки аз як дараҷаи баланди таълимӣ донишчӯ ба дараҷаи дигари сифатӣ ва миқдорӣ мегузарад. Ин мафҳум ҳатто мафҳуми диалектикӣ буда, робитаи мутақобилаи сифат ва миқдорро муаррифӣ менамояд. Дараҷаи моҳиятии саволномаи майли байни дараҷаи бозихои компютерӣ ва давомоти таълим бештар аз 0/05 - ро ташкил диҳад, дар чунин ҳолат натиҷаи он мавҷуд будани робита инкор карда мешавад.

Аммо, агар ба проблемаи мавҷуда аз нуқтаи назари педагогика ва психология назар андозем, мебинем, ки ҳар сол маблағҳои калон ба соҳаи таълиму тарбия ҷудо карда мешаванд ва низоми таълим ва тарбия яке аз муҳимтарин проблемаи иқтисоди миллӣ боқӣ мемонад.

Таҷрибаи нишон медиҳад, ки ҳеҷ гоҳ донишчӯёни дорои давомоти хуб ба рухсатии академӣ намеравад. Ба ҳамагон маълум аст, ки ҳар як ҷавони аз 16 то 18 сола хоҳиши бозӣ карданро дар бозихои компютерӣ дорад. Мушоҳидаи нишон медиҳад, ки писарон нисбати духтарон бештар ба бозихои компютерӣ сару кор мегиранд.

Паҳн гардидани ин ё он намуди бозихои компютерӣ аз дараҷаи ба наврасону ҷавонон маъқул будани онҳо вобаста мебошад. Пас аз он ҷавонон бештар ба бозихои «ҳарбӣ», инчунин ба бозихои аломати зӯроварӣ ва миллатчигӣ майл пайдо менамоянд, ки ин ниҳоят хатарнок аст.

Дар байни истифодаи барандагони бозихои компютерӣ ва давомоти пасти таълимӣ робитаи муайяне вучуд дорад. Дараҷаи моҳиятии саволномаи дараҷаи робитамандии истифодаи бозихои компютерӣ бо давомоти таълимӣ пасттар аз 0/05% ташкил медиҳад, ки вобаста ба он робита инкор карда мешавад. Аз ин рӯ истифодаи бозихои компютерӣ дар давомоти донишчӯён нақши намоён дошта метавонанд. Аммо вобаста ба робитаи мавҷуда, шахсоне, ки вақти зиёди ҳафта дар бозихои компютерӣ мегузаронанд, дар муқоиса ба онҳое, ки бо бозихои компютерӣ камтар машғул мешаванд нишондоди беҳтари таълимӣ доранд.

Дар раванди таҳқиқот ҳатто ба масъалаи мансубияти ҷинсии донишчӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ дар муносибат бо бозихои компютерӣ таваҷҷӯҳ зоҳир намуда шуд. Таҳқиқот ошкор сохт, ки ҷавонон нисбати духтарон бозихои компютериӣ ҷангӣ, зӯроварӣ ва бераҳмӣ баҳогузори баландтар менамоянд.

Як қатор маълумотҳо ба андеша мебаранд, ки аз ҷониби донишчӯён интиҳоб намудани компютер ҳамчун, ҳоббӣ дар дараҷаи баланд аз мавқеи волидон вобаста мебошад. Ба андешаи мо, волидон дорои маърифати баланд хатари бозихои компютериӣ дар ташаккули шахсиятии фарзандони хеш баландтар дарк менамоянд, аммо ҷазоиро муҳайё менамоянд, ки ин фаъолиятро фарзанди онҳо сармашқи кори худ менамояд.

Дар воситаҳои ахбори омма бештар дар бораи хатари телефонҳои мобилӣ ва компютер дар маҷмӯъ ва бозихои компютерӣ хусусан ба равоӣ,

солимӣ ва рафтори наврасону ҷавонон огоҳкунӣ мушоҳида мегардад. Махсусан 25 уми декабри соли 2020 дар барномаи телевизиони Тоҷикистон, ки муассисаи давлатӣ мебошад, дар бораи зарари телефонҳои мобилӣ ба ҳолати солимии ҷавонон ниҳоят намоишҳои хуби маърифатӣ баргузор карда шуд, ки тамоми паҳлӯҳои зарарро ошкор намуд.

Дар кори таҳқиқотии мазкур, чунин хатарҳо қайд карда мешаванд: дар зери таъсири бозихҳои компютерӣ ҷавонон кундзехн «оболванивание» шуда, кунд шудани фазои эҳсосотии онҳо ошкор мегардад. Бозингар чӣ қадаре хоҳиши ғалаба кардан дошта бошад, ҳамон қадар ҳиссиёти хешро пахш намуда, ба хунукхун монанд мегардад. Қисмате аз бозихҳои компютерӣ ба рафтори дағалона ҳидоят менамоянд, қисми дигарашон ҷанг ва зӯровариро талкин менамоянд. Ба сифати оқибатҳои нохуши бозихҳои компютери хусусияти агрессивдошта, онро ишора намудан мумкин аст, ки дар натиҷаи майл пайдо намудани донишҷӯён ба бозихҳои компютерӣ доираи майлу хоҳиш ба таълим танг гардида, кӯшиши бунёд намудани олами хеш, берун гардидан аз воқеият бештар зоҳир мегардад.

Мутаассифона, имрӯз мо ба технологияи иттилоотӣ - коммуникатсионӣ муқобил баромада наметавонем, аммо зарари бозихҳои компютериро гуфтани ҳастем, ки дар вучуди ҷавонон вайроншавии тезии биной, мондашавии бозингар, ба бемориҳои дил, гардиши хун, фарбеҳшавӣ ва дигар бемориҳо гирифтор гардидани онҳо сабаб мегардад.

Таҳлили адабиёт ва сарчашмаҳои ҷамъоварда нишон медиҳанд, ки дар гурӯҳи ҷавонони бо компютер сару кор дошта, вайроншавии ҷиддии фаъолияти психологӣ ё аломатҳои тобешавии компютерӣ мушоҳида нагардид. Аммо дар байни донишҷӯёне, ки ба бозихҳои компютери хусусияти агрессивӣ сару кор дошта, ошкор гардид, ки бисёри ҷавонон аломатҳои тобешавии «компютерӣ» доранд.

Ман ҳамчун таҳқиқотчии масъала ба ин андеша мувофиқ буда наметавонам. Таҷриба нишон медиҳад, ки донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ, ки ба бозихҳои компютерӣ дилбастагӣ доранд, дар зери таъсири он дар онҳо дағалӣ, ширкат наварзидан дар корҳои ҷамъиятӣ, ҳавас надоштан ба ҷорабиниҳои оммавии муассиса ҳис карда мешавад.

Мо саволномаҳо тартиб дода оид ба ин масъала бо 300 нафар донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ аз бахшҳои гуногун пурсиш гузаронидем, ки синни донишҷӯён аз 17 то 19 соларо ташкил менамуд. Саволи авали мо дар бораи кӣҳо дар хона компютерӣ шахсӣ доранд. Ҷавоб ошкор сохт, ки 56% - и донишҷӯён дар хона компютер доранд. Кӣҳо дар хона компютер надоранд? Аз рӯи ҷавоб ба ин савол маълум гардид, ки 44% донишҷӯён дар хона компютер надоранд, ки дар бахшҳои гуногун таҳсил менамоянд.

Саволнома ошкор намуд, ки мароқ зоҳир намудани онҳо низ гуногун буд: духтарон бештар бозихҳои маърифатӣ, расмкашӣ, бозӣ- саёҳат ва писарон бошад бозии суръат, зӯроварӣ ва тирпарониро меписандиданд.

Ҷадвали 1. Дарачаи майлкунӣ ба истифодаи бозихҳои компютерӣ

вобаста ба мансубияти ҷинсии донишҷӯён

Умумӣ	Ҷинс		Миқдор ва фоизҳо	Эзоҳ
	Мард	Зан		
300	170	130	Миқдор	Бисёр кам
100 %	54.3%	45.7%	Ҷоиза хат	
300	170	89	Миқдор	Кам
22.0%	11.8%	23.6%	Ҷоиза хат	
300	85	65	Миқдор	Қаноатбахш
100 %	50%	50%	Ҷоиза хат	
300	170	130	Миқдор	Бисёр
100%	60.2%	39.8%	Ҷоиза хат	
300	22	18	Тӯйдод	Ниҳоят кам
100%	34.9%	26.0%	Ҷоиза хат	
9972	6612	3360	Миқдор	Ҳамагӣ
100.0%	100.0%	100.0%	Ҷоиза хат	

Дараҷаи моҳиятии саволномаҳои майлқунӣ байни дараҷаи истифодаи бозҳои компютерӣ вобаста ба мансубияти ҷинсӣ дар доираи қариб 0/05 қарор мегирад, ки барои тасдиқ намудани фарзияи қор мавҷуд набудани робитаҳо рад намояд.

Дар асоси маводҳои ҳосилнамуда тасдиқ намудан мумкин аст, ки байни дараҷаи истифодабарии бозҳои компютерӣ ва дараҷаи ҷинсии бозингарон робитаи моҳиятӣ вуҷуд дорад. Диаграммаи мутобиқати ҷоизии истифода барандагони бозҳои компютерӣ дар байни писарону духтарон нишон медиҳад, ки назорати волидон ба ин раванд торафт суст гардида истодааст.

Донишҷӯёни баҳши яқум нисбат ба донишҷӯёни баҳши дуюм ва сеюм бештар зери назорат қарор мегиранд. Донишҷӯёни баҳши яқум ва дуюми муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ дар компютер камтар мешинанд ва вақтро риоя менамоянд. Аммо донишҷӯёни баҳши сеюм ва хатмқунанда вақти бештари худро дар компютер ва бозҳои компютерӣ мегузаронанд.

Давомоти донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбии Тоҷикистонро таҳлил намуда, ба хулосае омадем: ки давомот инчунин бо боло рафтани синну соли донишҷӯ паст мегардад. Агар дар баҳши яқум 21 % давомоти донишҷӯён паст гардад, дар баҳши сеюм ин нишондиҳанда 40 % мерасад. Омили асосии ин раванд дар қучое сустӣ зоҳир намудани мақомоти идорақунандаи муассиса мебошад. Дар солҳои таҳсил, наврасону ҷавонон дар марҳилаи инкишофи ҷисмонӣ ва маърифатӣ қарор доранд ва ин солҳо барои онҳо солҳои бештарини ҳаёташон ба шумор мераванд.

Таҳқиқотчиён ва таҳлилогарони 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) сабабҳои фардиятӣ.

Барои муайян кардани робитаи байни қаҳру ғазаб ва шаклҳои бозиҳои компютерӣ, ки бачаҳо интиҳоб менамоянд, тамоми озмудагон ба ду гурӯҳ тақсим карда шуданд.

- бачаҳое, ки дар бозиҳои бераҳмона бозӣ мекунанд;
- онҳое, ки мутобиқи риояи вақт бозӣ мекунанд.

Ҷадвали 2. Робитаи байни қаҳру ғазабнокии ҷавонон ва шаклҳои бозиҳои компютерӣ

Намуди бозӣ	Дараҷаи агресивӣ		
	Баланд	Миёна	Паст
Дар қиморбозиҳои бераҳмона бозӣ мекунанд	85	46	19
Дар бозиҳои бераҳмона бозӣ намекунанд	26,4	15,6	5,8

Аз ин маводҳо бар меояд, ки дар байни донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ҷавононе, ки хоҳиши дар бозиҳои компютери хусусияти зӯрварӣ дошта бозӣ кардан доранд, 85% - ро ташкил медиҳад. Дар раванди суҳбат донишҷӯён бозиҳои машхуртаринро, ки бо он сару кор доранд ин тавр номиданд: GTA, Doom, Counter - Strike, Mortal Kombat. мебошанд. Мушоҳида намудем, ки дар байни донишҷӯёне, ки тамошои бозиҳои компютери «ором ва озоишта» бештар меписанданд дараҷаи қаҳру ғазаб пасттар мебошад.

С. А. Шапкин қайд менамояд, ки яке аз шаклҳои асосии расонидани таъсири ислоҳкунӣ ба бачаҳо, дар оила муҳайё намудани муносибати муттадил ва ҳамдигарфаҳмӣ мебошад. Дар ин ҳолат зарур мешуморем, ки волидон ҳам аз истифода бурдани методҳои зӯрварӣ нисбати ҷавонон даст кашанд ва манфиатҳои онҳоро низ ба инобат гиранд.

Озмоишҳои педагогӣ ва таҳқиқотҳое, ки мо баргузор намудем собит менамояд, ки таъсири бозиҳои компютерӣ ба ҳама донишҷӯён якхел нест. Донишҷӯёне, ки аз минтақаҳои Хучанд ва Бохтар ҳастанд, дар рафтори онҳо дағалию зӯрварӣ ва зоҳир гардидани эҳсосот камтар мушоҳида карда мешавад. Аммо дар рафтори донишҷӯёне, ки аз ноҳияҳои кӯхистонанд ин зухурот бештар мушоҳида мегардад.

Воситаҳои ахбори омма моро огоҳ менамоянд, ки тобешавӣ ба бозиҳои компютерӣ ба ҳаёти тамоми одамони рӯи замин таҳдид менамоянд. Дар соли 2005 волидон мурдаи духтари хитоiero пайдо намуданд, ки якчанд шабу рӯз аз бозии компютерӣ набаромада буд. Дар соли 2007 ҷавони британи аз сабаби волидон ба ӯ манъ кардани бозии компютери Halo 3, волидонро паронида ба марг расонид. Ба наздики дар ш. Уфай Россия дар назди монитори компютер ҷавон чон дод, ки бозии охири худро дар DotA мегузaronид ва аз сабаби дурру дароз беҳаракат

дар паси монитор қарор гирифтан узвҳои ӯ канда гардида ӯро (тромб) ба марг расид.

Имрӯз дар мамлакати мо муҳимияти ин масъаларо дарк намуда, Ҳукумати Ҷумҳурии Тоҷикистон қонуни Ҷумҳурии Тоҷикистонро «Дар бораи масъулияти падару модар дар таълиму тарбияи фарзанд» қабул намуд, ки яке аз мақсадҳои марказии он ба танзим даровардани масъулияти рисолати волидон дар тарбияи фарзанд ва беназорат нагузоштани фарзандон дар бозихои дилхушӣ мебошад.

Илман исбот карда шудааст, ки бозихои дилхушӣ дар ҷисми инсон реаксияҳои химиявиро ба вуҷуд меоранд. Майлу хоҳиши баланд ба бозихои компютерӣ тобеъгиро ба вуҷуд оварда, таркиби кортизолро баланд бардошта (гормони зери гурдаҳо), ба табаддулотӣ моддаҳо таъсир ворид менамояд. Ҷошидани кортизол дар зери таъсири дофамин – ашӯи тавлидкунандаи фараҳмандӣ мебошад. Дофамин инчунин дар ташаккул ёфтани тобеъшавии нӯшокиҳои спиртӣ ва маводҳои муҳаддир ширкат меварзад ва аз ин рӯ бозихои компютерӣ бо маводҳои муҳаддир ва нӯшокиҳои мадхушкунандаи спиртӣ дар як қатор гузошта мешавад.

Масалан, дар мамлакатҳои пешрафтаи технологияи компютерӣ, ба монанди Гонконг, аз рӯи маълумоти А. Е. Войскунский дар соли 2004, 37 % ҷавонони тобеи бозихои компютерӣ ошкор карда шуд, дар байни хонандагони Кореяи Ҷанубӣ шумораи тобеиён ҳамроҳи гурӯҳи хатарнок 40 % - ро ташкил медод.

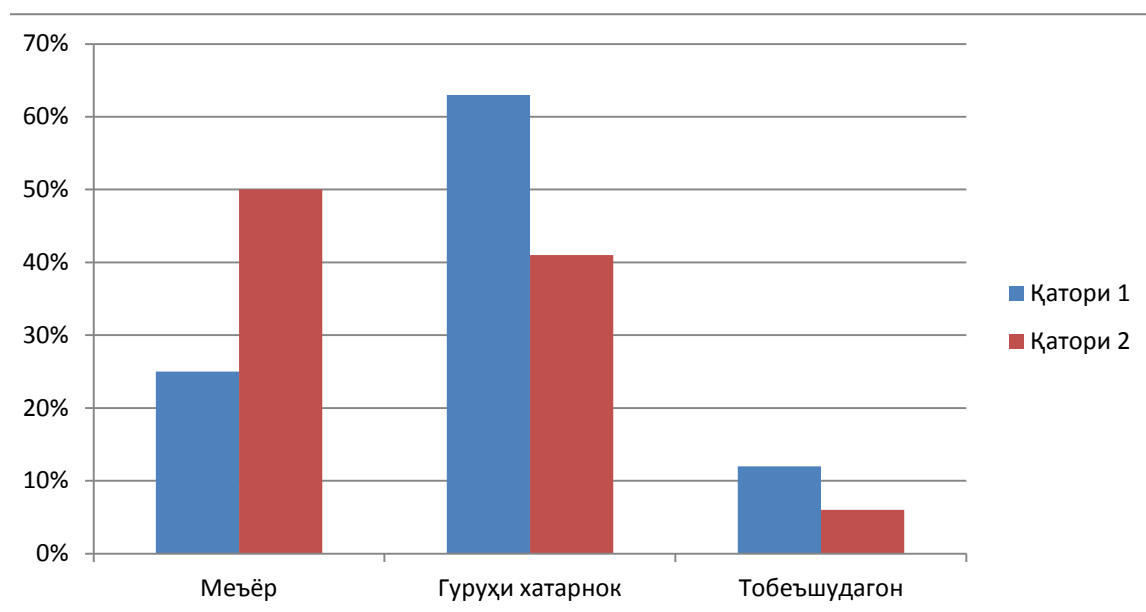
Таҷриба ва озмоишҳои мо собит менамоянд, ки дар байни донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбии Ҷумҳурии Тоҷикистон дар 29,8% нишонаҳои тобеъшавӣ доштан аз интернет, дар 19,3% аломати фаромӯшхотирӣ, дар 11,9 % ваҳму, тарсу воҳима, дар 12,3% хусусияти дағалӣ ва зӯроварӣ ҳис карда мешавад.

Дар раванди озмоиш ҳар чӣ бештар диққат ба ноустувори психикии донишҷӯён дода шуд, ки чунин донишҷӯён 7 % ва шиддати асабонияти онҳо 5,3 % - ро ташкил дод, ки ин чандон хатарнок нест.

Таҳлили мақоми рӯй овардани донишҷӯён ба бозихои компютерӣ имкон медиҳад, ки манзараи зеринро пешниҳод намоем: 58% донишҷӯён барои он вақтро дар бозӣ мегузaronанд, ки аз проблемаҳо озод гарданд, 18% барои хешро ғолиб ҳис кардан, 16 % барои хориҷ гардидан аз воқеият ва ворид гардидан ба олами хеш, 8 % вобаста ба вазъияти оилавӣ.

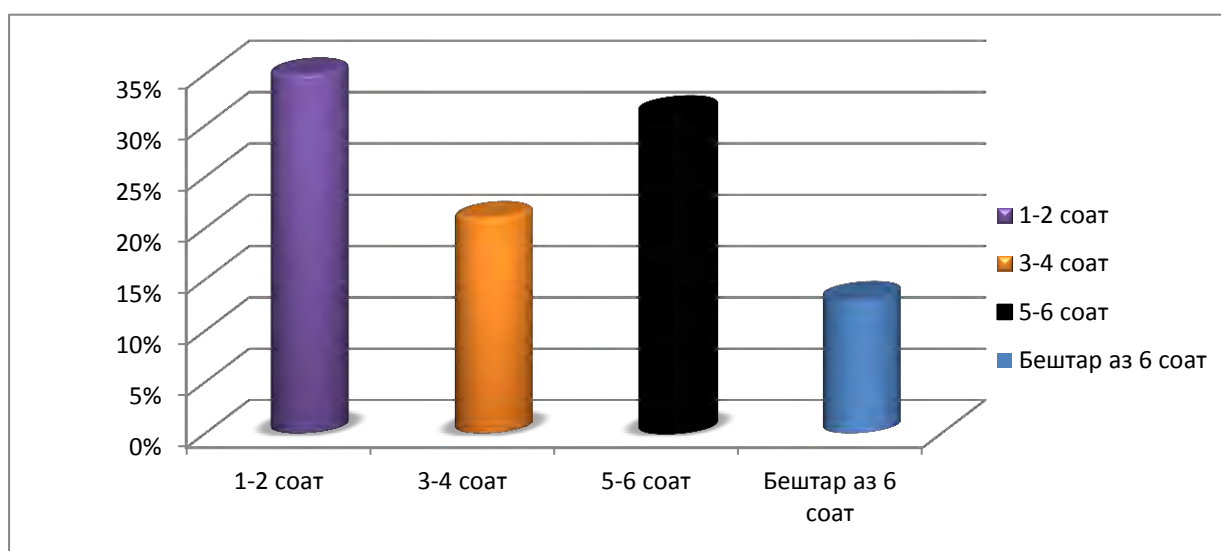
Дар таҳқиқот бештар аз 300 нафар донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ҷалб карда шуданд, ки 230 нафарашро писарон ва 70 нафарро духтарон ташкил медоданд, ки синну соли онҳо 19-21 сола мебошад. Таҳқиқи донишҷӯён бо мақсади ошкор намудани тобеъшавии онҳо аз бозихои компютерӣ собит намуд, ки дар 12 % донишҷӯён одати ташаккулёфта ба бозихои компютерӣ мавҷуд аст, 51 % - и донишҷӯён ба гурӯҳи хатарнок мансубанд, дар 37 % ягон нишонаи тобеъшавӣ мушоҳида карда нашуд. Ин маънои онро дорад, ки дар муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ҳатто донишҷӯёне мавҷуданд, ки компютерро ҳамчун воситаи маърифатӣ истифода мебаранд. Дар компютер ва Интернет танҳо

бо маводҳои манфиатовар ва зарури сару кор мегиранд.



Расми 1. Нишондиҳандаи аломатҳои зоҳиргардидаи тобеъшавии ҷавонон ба бозиҳои компютерӣ

Маводҳои дар натиҷаи озмоиш ба даст омада аз он шаҳодат медиҳанд, ки бисёрии ҷавонон, тахминан 35% онҳо дар як рӯз 1-2 соат вақти хешро дар бозиҳои компютерӣ мегузаронанд. Дар байни бачаҳои ба озмоиш фарогирифта 31% дар як рӯз 5-6 соати вақти хешро дар бозии компютерӣ мегузаронанд, 21% донишҷӯёни ҷавон 3-4 соат, бештар аз 6 соат 13% ҷавонон бо бозӣ машғул мешаванд.



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

Таҳлили намудҳои бозиҳои ба ҷавонон маъқул нишон дод, ки зиёдтар аз 36 % бачаҳо ба бозиҳои оммавии бисёрестифодашавандаи онлайн

(ММО) таваҷҷӯҳ зоҳир менамоянд. Ин яке аз намудҳои машҳуртарини бозиҳои видеоӣ мебошад. Моҳияти ин бози дар он мебошад, ки ин бозиҳо беохир ва адонашаванда мебошанд. Ин шакли бозӣ ҷавонро ба тобеъшавӣ ворид менамояд, ки ояндаи ҳузнангез дорад.

Чунин бозӣ таъсири психологӣ дошта донишҷӯро барои анҷом додани бозӣ бештару бештар домангирӣ менамояд, ки дар натиҷаи он тобеъшавии бозӣ ба вуҷуд меояд.

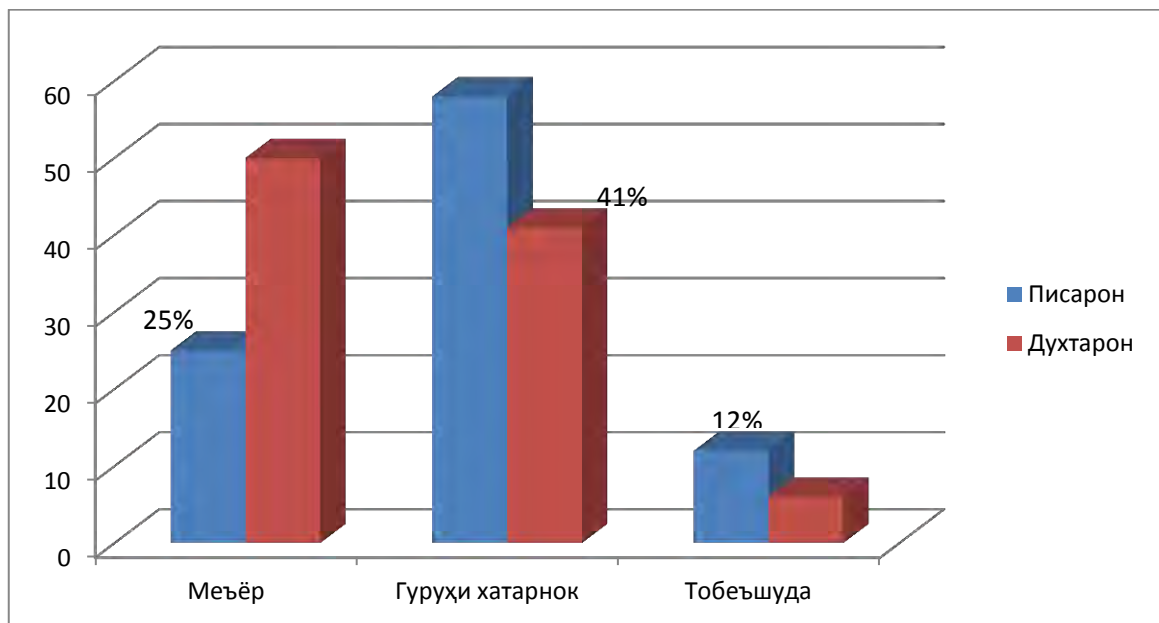
Аз он каме камтар, яъне 32 % - и бачаҳо бозиҳои компютери жанри «action»- ро маъқул медонанд. Ин жанр бо он тавсиф карда мешавад, ки қисми зиёди ин бозӣ барои калонсолон истехсол карда мешавад. Бозиҳои видеои жанри action метавонанд мазмуни зӯрварӣ, гуфтори қабех дошта бошанд, ки ба ҷавонон таъсири манфӣ мерасонад. Қариб 15 % ҷавонони мавриди озмоиш қароргирифта бозиҳои стимуляториро дӯст медоранд, ки идоракунии ким кадом ҷараён, дастгоҳ, таҷҳизот, воситаҳои нақлиётро нишон медиҳад. танҳо 7%-и ҷавонон бозиҳои инкишофдиҳандаро меписанданд, ки бештари онҳо духтаронанд.



Расми 3. Тақсими 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 тобеъшавӣ дар байни ҷавонон нисбат ба духтарон бештар мебошад. Дар 25 % писарон ва 53 % духтарон аломату нишонаи тобеъшавӣ ба компютерӣ ошкор карда нашуд.

Ба гурӯҳи хатарнок (риск) бештар аз 58 % писарон ва 41 % духтарон мансубият доранд. Дар 12 % писарон ва 6 % духтарон тобеъшавии ташаккулёфтаи бозиҳои компютерӣ мушоҳида гардид. Таҳқиқоти мо тасдиқ намуд, ки дар бачагон майл ба тобеъшавии бозиҳои компютерӣ бештар мушоҳида карда мешавад.



Расми4. Нишондиҳандаҳои тобеъшавии донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ ба бозиҳои компютерӣ

Дар раванди озмоиш ошкор гардид, ки миқдори минималии вақт, яъне 1-2 соатро дар як рӯз дар бозӣ 20% писарон ва 50% духтарон мегузаронанд, Аммо 40 % писарон ва 35 % духтарон бештар аз 3-4 соати вақти худро дар бозӣ мегузаронанд. Қариб 30% писарон ва 30% духтарон бештар аз 5-6 соат ба бозӣ машғул мешаванд. Дар баробари ин 12% писарон ва 6% духтаронро низ пайдо намудан мумкин аст, ки аз 6 соат бештари вақти хешро дар бозиҳои компютерӣ мегузаронанд.

Тестҳо ё саволномаҳои гузаронидашуда оид ба тобеъшавии интернетӣ нишон доданд, ки аз нисф зиёди духтарон аз рӯи интихобашон ба гурӯҳи ягон нишонаи тобеъшавӣ надошта мансубанд. Дар навбати худ қисми зиёди бачагон ба гурӯҳи хатарнок мансубанд ё тобеъшавии ташаккулёфта аз бозиҳои компютерӣ доранд.

Асри мо, натавонем асри фишор, балки асри бо суръати тез татбиқ гардидани технологияи компютерӣ ва рақамӣ дар ҳаёти одамони одӣ мебошад. Аз як тараф, агар технологияҳои гуногун ҳаёти моро сабук сохта, касбу ҳунароҳои зиёде ба вуҷуд орад, ки одамони дорои ақлу хиради математикӣ, химиявӣ, техникӣ тавонанд хешро пурра зоҳир намоянд, аз ҷониби дигар бо онҳо низ ҳодисаҳои гуногун рӯй медиҳад.

Ба ҳамагон маълум аст, ки дар раванди бозӣ бозингар метавонад ба рақибон чизеро, ки раво бинад кунад, ки ин ҳоҳ ноҳоҳ ҷавобонро ба майдони бераҳмию бешавқатӣ ворид менамояд. Омӯзгорон, падару модарон ва шахсони таҷрибадор бояд аз методҳои истифода баранд, ки замири ҷавобонро инсонпарвар гардонанд, торақибро низ эҳтиром карда тавонанд.

Дар раванди озмоиш ва таҷрибаҳои педагогӣ, ки дар муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ баргузор намудем, ошкор гардид, ки донишҷӯёне

бо бозиҳои компютерӣ мароқ доранд, ки табиатан одамони мочарочӯ, зӯровар ва тамоми проблемаҳои худро мекӯшанд бо методи дағал, фишороварӣ ҳал намоянд.

Коркарди маводҳои ба даст омада нишон медиҳанд, ки дар тамоми ҷавонони озмудашуда, ки бо бозиҳои компютерӣ машғуланд, душманбинии атрофиён ду баробар, ғазабнокӣ 88%, аз меъёр зиёд зоҳир намудани қаҳру ғазаб 22% мушоҳида карда мешавад. Дар 67 % ҷавонон сифатҳои хешро идора карда натавонистан, дар боқимонда 33 % майл ба дағалӣ мушоҳида карда мешавад.

Бештар аз 38 %-и ҷавонон майл ба зӯроварӣ доранд, ки дар муоинаи пештар 33% бароварда шуда буд. Дар озмоиши баъдин муайян гашт, ки дар 29% ҷавонон аломатҳои қаҳру ғазаб дар оила мушоҳида нагардид. Таҳқиқот инчунин диққати моро ба давомоти донишҷӯёне ҷалб намуд, ки дар хонаҳояшон компютери шахсӣ доранд. Дар давраи омӯзиши масъалаи таъсири бозиҳои компютерӣ ба шахсияти донишҷӯён аз ҷониби мо як қатор тестҳо коркард гардиданд.

Дар раванди пурсишномагузаронӣ бештар аз 250 нафар донишҷӯ ва 35 нафар омӯзгорон ширкат варзиданд. Аз онҳо бештар аз 45%-ашон дар хона компютер доранд, 13% дар хона компютер надоранд.

Ошкор сохта шуд, ки ба бозӣ мароқ доштан низ байни писарону духтарон аз рӯи мансубияти ҷинсӣ фарқ мекунад: духтарон бештар бозиҳои мантиқӣ, инкишофдиҳанда ва сайёҳатиро меписанданд, аммо писарон бозиҳои бо суръат, зӯроварӣ, тирпаронӣ, кушторо дӯст медоранд.

Раванди таҳқиқот ошкор намуд, ки ҷавонони ба бозиҳои компютерӣ саҳт дилбохтагӣ дошта, эҳсосоташон кунд, фаъолияти ақлонашон паст гардида, иродаро аз даст медиҳанд, ки ин раванд онҳоро аз даст кашидан аз бозӣ намегузорад.

Озмоиши баргузорнамуда бо донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти ибтидоӣ ва миёнаи касбӣ собит намуд, ки зиёд гардидани ҷинояткории ҷавонон, аз он шаҳодат медиҳад, ки зӯроварӣ дар ҷамъияти муосир ба мудии нави рафтор табдил ёфтааст. Ин андешаҳоро сюжетҳои барномаи телевизионии «Аз дафтари матбуоти ВКД» тасдиқ менамояд, ки ҳар ҳафта намоиш дода мешавад.

Хулосаи кор ба он далолат менамояд, ки агар тадбирҳои судбахш андешида нашаванд, насл ба воя мерасад, ки барои онҳо мафҳуми «чанг», «куштор», «терроризм», «экстремизм» фарқияте надорад. Озмоишҳо моро ба хулосае оварданд, ки байни бозиҳои компютерӣ ва дағалию бераҳмӣ ҷавонон тахминан 90% робитаи мутақобила мавҷуд аст. Заруру аст, ки ба ин масъала аҳли ҷомеа, амоми ниҳодҳои иҷтимоӣ ва мақомоти дахлдор таваҷҷуҳи аввалиндараҷаи дастҷаъмона зоҳир намоянд.

ХУЛОСАИ УМУМӢ

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

1. Натиҷаҳои таҳқиқот ва ҷорабиниҳои таҷрибавӣ-озмоишӣ зоҳиршавии анъанаеро ошкор сохтанд, ки аз дурустии фарзияи таҳқиқот шаҳодат медиҳад: яъне бозихҳои компютерӣ дар ҷавонон ғазабнокиро ба вучуд меоранд. Омӯзиши адабиёт оид ба масъалаи таъсири бозихҳои компютерӣ ба ғазаболудии ҷавонон, аз раванди сӯҳбат ва саволномаҳо хулоса баровардем, ки ҷавонон дар робита бо олами таҳаюлотӣ ниҳоят хому сода мебошанд ва тез дар онҳо боваркунӣ ва тобеъшавӣ рӯй медиҳад.

2. Муайян карда шуд, ки психика ва шахсияти наврасон дар арафаи барқароршавӣ қарор дорад, бисёр бозихҳои компютериӣ шакли шутерҳо бошад, дар фурӯши озоданд, ки рафторҳои дағалро дар ҷавонон ба вучуд меоранд. Ҷавонон дар давоми рӯз ба бозихҳои компютерӣ машғул шуда, ҷунун ҳиссиётеро дар худ ҷамъ менамоянд, ки онро бо ягон роҳ хориҷ намуда сабук шудан даркор аст. Барои ин ҷавон роҳу усуле мекобад, ки ин бори гаронро ҳолӣ кунад, ки дар бисёри ҳолат ба ӯ зарар ворид менамояд. Агар дар давоми рӯз онро бароварда натавонад, дар умқи ҷисм ҷой гирифта, ҷисмро вайрон мекунад.

Мумкин, баъзан бозихҳои компютерӣ барои ҷавонон манбаи хориҷ кардани эҳсосоти дар ҷисм ҷамъгардида гардад, ки дар шакли ғайриқонунии дохилӣ, ғазаб, норозигӣ зоҳир гардад. Пеш аз ҳама, бозӣ ягон ҷизи навро дар ҳазинаи андӯхмандӣ 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 натиҷаи истифодаи бешуурина метавонад мушкilot ва проблемаҳои зиёдро ба бор оварад. Як ҷиз маълуму машҳур аст, ки ҳамачиз дар ҷенаку андозааш хуб аст ва ҳар як инсон муосир бояд ҷавобгариёро барои ҳаёти хеш дарк намояд. Ҷавонон бояд кӯшиш намоянд, ки кампютерро на ҳамчун воситаи дилхушӣ, балки ҳамчун воситаи дастгоҳи ғайриқонунии таълим истифода баранд.

4. Ошкор карда шуд, ки бетоқатӣ, 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 ҷунун вазъият ҷавонон ба маводи мутолианаи мураккаб намераванд ва ҷизро аз маводи хонда дар хотир нигоҳ дошта наметавонанд.

5. Муайян карда шуд, ки равшан зоҳир гардидани шакли ноустувории эҳсосотӣ, дар бисёр ҳолат сабаби ташаккул ёфтани қафомонии таълимии донишҷӯён мегардад. Дар ҳолати дар инсон мавҷуд будани ҳолати нохушӣ, аз нуқтаи назари қабули эҳсосотӣ, ӯ қудрате надорад, ки самаранок ва мақсаднок аз иқтидори амалии худ истифода барад.

6. Собит шудааст, ки мавҷудияти ҳиссиёти баланди ташвиш инкишофи давомоти таълимӣ ва муттадилиро дар маҷмӯъ 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 мавзӯ ва натиҷаҳои таҳқиқот водор сохт, ки дар шакли хулоса оид ба бозихои компютерӣ барономаеро пешниҳод намоем, ки дар матни хулосаи диссертатсия оварда шудааст ва як қатор амалиётҳои универсалиро дар бар мегирад. Агар тамоми ин тадбирҳои дар лоиҳа овардашуда андешида шаванд, фикр мекунам, ки ҳам тобеъшавӣ ба бозихои компютери хусусияти агресивидошта 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 бозихои компютерӣ бача душманро мекушад, хуну зӯровариро мушоҳида намуда, дар фаъолияти ӯ бераҳмӣ, дағалӣ ва зӯроварӣ таъсири худро расонида ташаккул меёбад.

Аз ҷониби дигар бозингар 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 бозихои компютериро ҳис менамоянд. Бозӣ тамоми табиати инсонро фаро мегирад ва тамоми бозихоро майлу хоҳиш ҳамроҳӣ менамояд.

9. Событ шуд, ки дар шароити муосир раванди ҷаҳонишавӣ, хоҳ ноҳақ, ба паҳншавии бозихои нав ба нави компютерӣ мусоидат менамояд. Бештар бозихои компютери ба монанди 3D-шутерҳо, «оворагон-тирандозҳо» ва ғ. дикқати ҷавононро ба худ ҷалб менамоянд. Дар чунин шаклҳои бозӣ ҷавонон дар танҳои амал намуда, душманонро тавассути аслиҳаи хунук ва оташфишон нест мекунанд ва дар натиҷа ин ҳолат дар зехну вучуд ва хулқу атвори онҳо ҷойгузин шуда, роҳнамои кирдору рафтори минбаъдаи онҳо дар қору зиндагӣ мешаванд;

10. Таҳқиқот дурустии фарзиро тасдиқ намуд ва событ сохт, ки дар нақшаи қорҳои таълимӣ-тарбиявӣ ворид намудани аргузории машғулиятҳои иловагӣ ва ҷорабиниҳои хусусияти маърифатидошта барои боз ҳам беҳтар ошно гардонидани донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ бо анъанаҳои дуруст истифода аз технологияи компютерӣ ва гирифтани пеши роҳи мубталошавии ҷавонон ба бозихои хусияти агресивидошта ҳаматарафа мусоидат мекунад.

Хулоса, бозихои 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 натиҷаҳои таҳқиқот дар амал

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

2. Вазъи рӯзафзун зиёдшавандаи мубталошавии ҷавонон ба бозҳои компютериҳои хусусияти агресивидошта водор месозад, ки дастурҳои методӣ ва роҳнамоҳо дар бораи беҳтариҳои истифодаи технологияи компютерӣ дар таълиму тарбия дар муассисаҳои таҳсилоти ибтидоиву миёнаи касбӣ ва зарару оқибатҳои ҳузангези ба бозҳои компютериҳои хусусияти агресивидошта машғул шудан таҳия, нашр ва дастраси наврасону ҷавонон гардонидани шаванд.

3. Амалан ба донишҷӯён ва хонандагон нишон додани роҳ ва тарзи истифодаи беҳтариҳои бозҳои компютерӣ дар муассиса, хона ва дар 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 таъбиқ расонидани дастури методӣ барои омӯзгорон оид ба роҳу усул ва технологияҳои ташкили корҳои мустақилона ва машғулиятҳои беруназсинфӣ барои донишҷӯён ва бозингарони бозҳои 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 гирифтани набуданашон ба тобеъияти бозҳои компютерӣ.

6. Барои «муъттадил» гардонидани муносибати наврасону ҷавонон ба бозҳои компютерӣ:

- волидон бояд дар бораи оқибати бозҳои компютерӣ дар ҳаёти фарзандонашон маълумот дошта бошанд;
- онҳо бояд муносибат ба назоратро ба таври педагогӣ фаҳманд, ки назорат барои бача ба монанди марг нофориам аст;
- озодаҳои барои ҷавонони аз 14 сола боло бояд шуурона, ақлона, мақсаднок ва дар заминаи хоҳиш бошад;
- ҷавонон бояд вақти холи хешро дар бозҳои компютерӣ дар асоси «худназоратӣ» истифода бурда тавонанд;
- ҷавонон бояд дар хотир дошта бошанд, ки дар лаҳзаҳои интиҳоби бозҳои компютерӣ чиро интиҳоб карда истодаанд, оё дар бораи саломатии шахсӣ, гигиена ва ҳаёти 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 тезтар аз бозӣ хориҷ шаванд, гигиена ва масоҳати кор бо компютерро риоя кунанд;
- ҷавонон бояд аз рӯи имконият бисёртар вақти холи худро дар мутолиаи китоб, сайру гашт дар ҳавои кушод, машғул шудан ба варзиш, тамошои филму намоишномаҳои театри гузаронанд.

МУҚАРРАРОТИ АСОСИИ ДИССЕРТАЦИЯ ДАР ИНТИШОРИ ЗЕРИНИ МУАЛЛИФ ИНЪИКОС ЁФТААНД:

I. Мақолаҳои дар маҷаллаҳои илмӣ тақризшавандаи фехристи пешниҳоднамудаи ҚОА назди Президенти Ҷумҳурии Тоҷикистон батабърасида:

[1-М] Бобокалонов С.Н. Таъсири психологӣ-педагогӣ ба афзоиши рафтори агрессивии хонандагонӣ муассисаҳои таҳсилоти миёнаи умумӣ. // Пайёми пажӯҳишгоҳи рушди маориф, №3(31). - Душанбе, 2020 №3(31) - с. 95-105.

[2-М] Бобокалонов С.Н. Озмоиш ва мушоҳидаҳои педагогӣ оид ба кор бо донишҷӯёни мубталои бозихи компютерӣ. // Пайёми Пажӯҳишгоҳи рушди маориф (маҷалаи илмӣ), №3(31), 2020. –с. 95-105.

[3-М] Бобокалонов Сухроб Нозимович. Бобокалонов С.Н., Маҳкамов Д. Нақши бозихи компютерӣ дар ташаккули зӯроварӣ дар донишҷӯён ва роҳҳои пешгирии он. // Пайёми Донишгоҳи омӯзгорӣ (маҷалаи илмӣ), №2(6), 2021. – с. 63-67.

[4-М] Бобокалонов С., Икромов Ғ., Раҳматзода С. Ҷавонони Тоҷикистон дар масири таҳавулоти сиёсии интиҳои қарни ХХ. // Пайёми Донишқадаи забонҳо. №2(34) 2019). - с. 95-105.

[5-М] Бобокалонов С.Н. Проблемаҳои муосири истифодабарии захираҳои оби Тоҷикистон // Пайёми Пажӯҳишгоҳи рушди маориф, №3(23). – 2018. С. 95-99.

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

[7-М] Омӯзиши манобеъ ва мушкилоти оби водии Зарафшон дар дарсҳои география. // Пайёми академияи таҳсилоти Тоҷикистон, №2(27). – Душанбе, 2019.- с. 97-102.

[8-М] Бобокалонов С.Н. Таърихи инкишофи методикаи география. // Пайёми пажӯҳишгоҳи рушди маориф, №1 (29). – Душанбе, 2020. – с. 195-199.

II. Маводи дар маҷалаю нашрияҳои дигар ҷопшуда:

[9-М] Бобокалонов С.Н. Ташаккули салоҳиятҳои истифодаи оқилонаю сарфакорона об дар хонандагон ҳамчун омили рушди устувор. // Дастури методӣ / Қарори Шӯрои олимони Пажӯҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 27.02.2020 ба ҷоп тавсия шудааст. – Душанбе, 2020. – 92 с.

[10-М] Бобокалонов С.Н. Сайёҳӣ ва рушди ҳунари мардумӣ (тавсия барои сайёҳон). - Душанбе: 2020. - 80 с.

[11-М] Бобокалонов С.Н. Тарзи гузаронидани дарси тарбиявӣ (Дастури методӣ барои омӯзгорони муассисаҳои таҳсилоти миёнаи умумӣ) // Бо қарори Шӯрои олимони Пажӯҳишгоҳи рушди маориф ба номи

А.Ҷомии АТТ аз 02.2019, №2 ба чоп тавсия шудааст. – Душанбе, 2019. - 112 с.

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

[13-М] Бобокалонов С.Н. Муносибати босалоҳият дар таҳсилоти умумӣ / Дастур методӣ // Бо қарори Шӯрои олимони Пажӯҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 26.02.2018, №2 тасдиқ шудааст. – Душанбе, 2018. – 171 с.

[14-М] Бобокалонов С.Н. Инаватсия дар таълими фанни биология / Дастури методӣ // Бо қарори Шӯрои олимони Пажӯҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ аз 30.02.2017, №8 ба чоп иҷозат дода шудааст. – Душанбе, 2017. – 51 с.

[15-М] Бобокалонов С.Н. Роҳу усулҳои гузаронидани корҳои амалӣ дар таълими география // Дастури методӣ // Бо қарори Шӯрои олимони Пажӯҳишгоҳи рушди маориф ба номи А.Ҷомии АТТ ба чоп тавсия карда шуд. – Душанбе, 2017. – 100 с.

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

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

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

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

[20-М] Бобокалонов С.Н. Пешниҳоди манфиатибори Пешвои миллат // Паёми Донишқадаи забонҳо, №5(51). - Душанбе: 2017. – С. 9.

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

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

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

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

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

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

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

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

[29-М] Бобокалонов С.Н., Боев Б. “Таъсири бозиҳои компютери хусусияти агресивии дошта // Маҷмуи мақолаҳои Конференсияи ҷумҳуриявии илмӣ-амалӣ // Пажӯҳишгоҳи рушди маориф, 27.09.2021. – Душанбе, 2021. – С. 64-67.

[30-М] Бобокалонов С.Н. Омилҳои таъсири бозиҳои компютерӣ // Маҷмуи мақолаҳои Конференсияи ҷумҳуриявии илмӣ-амалӣ дар мавзӯи “Проблемаи муосири рушди фанҳои табиатшиносӣ. – Душанбе, Пажӯҳишгоҳи рушди маориф, 27.11.2021. – С. 17-19.

[31-М] Бобокалонов С.Н. Маҷмуи саволҳои тестӣ аз фанҳои географияи иқтисодии Тоҷикистон бо асосҳои демографияи он / Бо қарори Шӯрои олимони донишқадаи давлати забонҳои Тоҷикистон ба номи С. Улуғзода ба ҷоп иҷозат шудааст. – Душанбе, 2022. – 152 с.

**ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ИМЕНИ АБДУРАХМОНА
ДЖОМИ АКАДЕМИИ ОБРАЗОВАНИЯ ТАДЖИКИСТАНА**

На правах рукописи

**УДК: 370+37.01
ББК 74.200
Б - 69**

БОБОКАЛОНОВ СУХРОБ НОЗИМОВИЧ

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

АВТОРЕФЕРАТ

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

ДУШАНБЕ – 2022

Диссертация выполнена в отделе начального и среднего профессионального образования Института развития образования им. А. 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: **Мирзоев Абдулазиз Раджабович** - доктор педагогических наук, профессор кафедры системы информационных технологий Международного университета туризма и предпринимательства Таджикистана

Ахмедова Бунавша Саидмузаффаровна - кандидат педагогических наук, старший преподаватель кафедры языков Таджикского технического университета им. академика М. Осими

Ведущая организация: **Донишгоҳи давлатии Кӯлоб ба номи Абуабдуллоҳ Рӯдакӣ**

Защита состоится 20 декабря 2022 года, в 15⁰⁰ часов на объединённом диссертационном совете КОА-022 при Таджикском национальном университете и Академии образования Таджикистана (734024, Республика Таджикистан, г. Душанбе, ул. Айни, 126).

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке и на сайте Академии образования Таджикистана (www.aot.tj).

Автореферат разослан « » 2022 года.

Учёный секретарь объединённого диссертационного совета,
доктор педагогических наук

М. Каримзода

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 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 видео-роликов, имеющих фантастическое или агрессивное содержание, не является главным фактором и порождает агрессивного поведения в обществе.

Актуальность 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 их влечение 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.

С одной стороны, просмотр телевизионных фильмов, а с другой стороны, 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 современного человека наблюдаются традиции, в которых в поведение подростков проявляется агрессивность, и с ними всё более трудно становится связываться.

Компьютерные игры, имеющие жесткий хусусият, 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 неспособны 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 хусусията, 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 хусусията, 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 про компьютерных игр насильственного хусусията 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 (хусусиятистик) детей и подростков. Результат исследования показало, что большинство участников компьютерных игр составляют учащиеся старше 13 лет.

По проблеме исследования, с общетеоретической и теоретико-отраслевой позиции активно работали таджикские учёные, такие как: М. Лутфуллозада, И.Х.Каримова, Ф. Шарифзода, Х. Рахимзода, С.И. Сулаймони, Б.К. Кодиров, Б.Р. Кодиров и другие. В 2002 году Бехноз Даврон провел исследование под названием «Изучение взаимосвязи между компьютерными играми и социальными навыками у подростков», в результате которого выявило его влияние на человеческую зависимость.

Другой исследователь, Насреддин Амин в 2003 году, выполнил ценную работу над вопросом «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 рассматривали, Степанова О.А.- 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. Гэллоуэя, Г. Рябова, Л.П. Тимофеева и другие могут оказать достойную услугу.

В другом исследовании, проведенном в 2004 году под руководством А. Давахи, 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 рассматривали педагогические здоровьесберегающие 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 недисциплинированности 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;
- отсутствия 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 программами (проектами) или научными темами. Данное исследование имеет непосредственную связь с Государственной программой реформирования и развития начального и среднего профессионального 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 ХАРАКТЕРИСТИКА ДИССЕРТАЦИИ

Цель исследования. Выявление педагогических основ воздействия агрессивных компьютерных игр на обучающихся учреждений среднего профессионального образования, разработка эффективных методов профилактики формирования у обучающихся зависимости от компьютерных агрессивных игр.

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

- изучение и рассмотрение педагогических принципов воздействия агрессивных компьютерных игр на обучающихся учреждений среднего профессионального образования;
- 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 психологического, личностного, нравственного, коммуникативного и безопасного поведения молодежи;
- раскрытие хусусията агрессивных компьютерных игр для социализации и личной жизнедеятельности студентов;
- разработка эффективной модели предупреждения пристрастия обучающихся к компьютерным играм аддиктивного хусусията.

Объект исследования. Влияние агрессивных компьютерных игр на студентов учреждений среднего профессионального образования.

Предмет исследования. Педагогические основы воздействия агрессивных компьютерных игр на обучающихся учреждений среднего профессионального образования.

Гипотеза исследования. Воздействие агрессивных компьютерных игр на учащихся будет устранено, если:

- вопрос о влиянии агрессивных компьютерных игр на обучающихся будет тщательно изучен и исследован с научной точки зрения;
- будут выявлены мнимые признаки компьютерных игр, обеспечивающие нормальную игровую деятельность, и факторы, вызывающие символическое переживание или привыкание к компьютерным играм;
- будут объяснены учащимся понятие «компьютерный геймер» и вытекающие из него риски;
- будет раскрыт хусусият агрессивных компьютерных игр для социализации и личной жизнедеятельности обучающихся;
- не допускать учащихся, которые большую часть времени проводят за компьютерными играми и у них усиливается агрессивность;

- повысить уровень просвещения родителей об агрессивном хусусияте компьютерных игр;
- учителя и родители будут регулярно контролировать деятельность учащихся во время компьютерных игр и объяснять детям последствия и вред агрессивных игр;
- будут разработаны, апробированы и научно обоснованы модель формирования сознания обучающихся через компьютерные игры и программа взаимодействия образовательного учреждения с семьей и обществом по профилактике 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, проведена профилактика процесса пристрастия молодежи к компьютерным играм агрессивного хусусията, 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 связях, интеллектуальной и физической силе подростков;

- педагогическая теория И. Я. Лернера; теория культурологии по гуманитарному знанию А. С. Запесоцкий, М. С. Коган, В. ГРАММ. Марансман; 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. Выготский, В.Е. Лепский, В.П. Лефевр, Р. Арнхейм, синергия И. Пригожин, И. Стенгерс, С.П. Курдюмов, Э. Янч, В.И. Тасалов, В.И. Аршинов, Д.С. Чернавского, феноменология Э. Гуссерль, К. Ясперс, М. Хайдеггер, М. Мерло-Понти об общетеоретических логико-методологических проблемах компьютерных игр агрессивного хусусията 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 основаны 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 обучающихся 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 снижения поведения, нравственности и посещаемости студентов является их регулярное вовлечение в агрессивные компьютерные игры, а также определено, что хусусият агрессивных компьютерных игр влияет на социализацию и личную 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 обучающихся через компьютерные игры и программа сотрудничества образовательного учреждения с семьей и обществом по профилактике пристрастия молодежи к компьютерным играм.

Положения, выносимые на защиту:

1. Воздействие на сознание учащихся 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 и самовоспитание студентов;

3. Поощрение осознанного отношения к компьютерным играм, дающее реальную оценку культуре безопасности учащихся, чтобы не подвергаться воображаемым компьютерным играм.

4. Формирование сознательного отношения к компьютерным играм, которое формируют мышление учащихся и могут обеспечить факторы контроля и эффективности.

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, ослабляющих нравственность и нравственность обучающихся;

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

- результаты диссертационного исследования и предложенные рекомендации могут быть использованы для информирования учащихся 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 статей, 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 хусусия;

- 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;

- экспериментальная работа основывалась на тестировании, оценке и сравнении полученных данных по организации процесса профилактики занятий учащимися учреждений среднего профессионального образования от агрессивных компьютерных игр до эксперимента 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 Таджикистана. 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 31 научно-методической статьи и пособия, в том числе 8 научных статей изданы в рецензируемых журналах, рекомендованного перечня ВАК при Президенте Республики Таджикистан и 4 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 177 страницах компьютерного набора и содержит 10 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 хусусият в снижении 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 помогают в физическом развитии 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:

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

6. Второй этап хусусиятизуется быстрым формированием привыкания (**период привыкания**).

7. 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 снижается и снова остается стабильной в течение длительного периода времени.

«Что такое наша жизнь? Игра!»- когда-то сказал 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 могут уходить из игрового мира. Этот процесс и привыкание молодежи всегда требует педагогического и психологического вмешательства. В результате их привыкания и подчинения к компьютерным играм их тела заболевают, страдают ожирением, а иногда их жизненно важные органы перестают работать, что приводит к смерти молодого человека.

Компьютерные игры, имеющие жестокий хусусият, зависящие к себе человека, входящие в фантастический мир, в результате чего человек теряет основу своего инстинкта: 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 сон - самое главное 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 хусусият 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 о последствиях. Многие родители наивно думают, что их детям лучше проводить время на улице, оказавшие в затруднительном положении, в блуждание. 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 привязан к компьютеру, чем к выполнению работы и должности родителей.

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 и запустили ее, 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.

Компьютеры стали мощнее, компьютерные игры стали понятнее, 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 молодых людей. 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, вырастут 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.

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 хусусият можно выделить 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 развитие других важных частей тела его не укрепляет. Игры тормозят развитие лобной доли мозга, усложняя человеческое поведение, тренировку памяти, концентрацию и обучение.

Проблема сохранения здоровья подрастающего поколения всегда волновала исследователей и была ключевой в педагогической науке. Игры, которые исследователи оценивают как жестокие, ненавистные и деспотические, традиционно были в авангарде популярных игр среди подростков.

Молодые люди, которые любят компьютерные игры, больше воображая – волнение растет в их телах, они не могут найти выхода из этой ситуации, они становятся равнодушными к жизни и видят, что единственный путь к свободе - это войти в мир фантазий.

В современных условиях глобализации наша тема является одной из самых актуальных проблем нашего исследования насилия, гнева, ненависти и агрессии, которые почти всегда проявляются в обществе.

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 учащихся. Игра - это часть жизни и деятельности человека, которая направлена условное воздействие развития человеческой деятельности. Для человека игра - это форма деятельности в ситуативной ситуации, благодаря которой приобретается социальный опыт человек воспринимает более устойчиво и фиксируется в социальной активности.

Игра - это, так сказать, выражение личности. В компьютерных играх каждый убитый противник, решая умственные проблемы, повышает самооценку компьютерного игрока. Кроме того, игрок повторяет любые задачи, которые возникнуть в ходе игры, вплоть до нервозности. Когда повторные попытки терпят неудачу, это расстраивает игрока.

Основными видами компьютерных игр являются: 3D-шутеры, «бродяги-стрелялки», 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 рукопашный бой. Молодой человек, который смотрит такие игры, получает удовольствие от них и всегда стараются 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. 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 правил.

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.

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

Ролевые компьютерные игры: главное их качество 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 считают, что «стреляки» называют простыми сюжетами, основанными на насилии, которые могут

негативно повлиять на студентов и привести их к чрезмерной агрессивности.

Такие игры можно разделить на три группы: разделение происходит по трем признакам, по хусусияту 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, президентом страны 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, мечтает, 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 распространенными. Юность и молодость - самый тяжелый и сложный период жизни. К сожалению, не все родители это понимают. Это период 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.

Врачи и эксперты области здравоохранения предсказывают это и обеспокоены процессом, в результате которого молодые люди становятся зависимыми от компьютерных игр. Компьютеры и компьютерные игры вызывают проблемы в скелетных частях и тканях человеческого тела. 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 заниматься 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 хусусия 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 грамотности, 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 хусусият. 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 хусусият 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 компьютеров. 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 хусусият. Эта форма зависимости менее вредна для психики человека, чем личностные игры.

Касательно образовательного хусусията 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 актеров, 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 типы:

- 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 играет определенную роль;
- инновационные игры - они отличаются от других форм игр динамической структурой, при которой в игру играют несколько учеников - разработчиков «космоса» - например, реализуется 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. 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.

Думаю, 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 игры используются не только в формальном образовании, но и вне формального образования, такого как торговля, здравоохранение и вооруженные силы, чтобы использовать различные игры для снятия усталости и мотивации учащихся.

«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 неуверенности, которые могут сделать игру интересной и желанной. Приглашение в игру должно учитывать, насколько оно полезно для человека. Если игра не будет абсолютно выгодной для человека, она не сможет ничего обеспечить для его развития, и он столкнется с социальным сопротивлением. Все задачи изучаются и поддерживаются обществом и разрешаются в процессе обучения или вне процесса обучения.

«Игра - одна из фундаментальная деятельность 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 хусусият. В 1932 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. Общая выручка США в 2009 году от продажи компьютерных игр составила 20 миллиардов долларов. В современном мире этот показатель составляет 110 миллиардов долларов два раза больше, чем общий доход Голливуда.

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.

Вторая глава называется **«Педагогические условия привыкания (приучения) к компьютерным играм и их вред обучению и воспитанию»**, в которой в основном речь идет о влиянии компьютерных игр, имеющие агрессивный хусусият в снижении посещаемости студентов, их воздействие на разрыв семейных уз. «Упасть» - это персидско-таджикское слово, означающее «Падение», «Упадок» (снижение). Под пониженной посещаемостью можно понять, снижение общего показателя учебной деятельности, 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 диалектическое понятие является, представляющее соотношение между качеством и количеством. Существенный уровень анкеты между уровнем компьютерных игр и продолжительностью обучения больше 0/05, и в этом случае результат отрицается.

Однако, если посмотреть на текущую проблему с точки зрения педагогики и психологии, мы увидим, что ежегодно на образование

выделяются большие суммы денег, а система образования остается одной из важнейших проблем национальной экономики.

Опыт показывает, что студенты с хорошей 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.

После этого молодежь проявляет желание больше к «военным» играм, а также к играм, имеющие признаки жестокости и национализма, что очень опасно.

Распространенность того или иного вида компьютерных игр зависит от того, насколько они популярны среди подростков и молодежи.

Существует связь между пользователями компьютерных игр и низкой посещаемостью обучения. Содержательный уровень анкеты по уровню 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 лучшую успеваемость, чем те, кто меньше времени проводит за компьютерными играми.

В ходе исследования было обращено внимание даже на вопрос половых принадлежностей студентов учреждения среднего профессионального образования по отношению к компьютерным играм. Исследования показали, что молодые люди более склонны, чем девочки, играть в компьютерные игры, насилие и жестокость.

Ряд данных свидетельствует о том, что выбор студентами компьютера в качестве хобби, мечты во многом зависит от позиции родителей. По нашему мнению, образованные родители больше осведомлены об опасностях компьютерных игр для развития личности своих детей, но они создают среду, в которой их дети могут сосредоточиться на своей работе.

В средствах массовой информации растет осознание опасности мобильных телефонов и компьютеров в целом и компьютерных игр в частности, особенно для психического здоровья и поведения подростков и молодых людей. Специально 25 декабря 2020 года в рамках государственной телевизионной программы в Таджикистане была показана информативная передача о вреде мобильных телефонов для здоровья молодежи, раскрывающая все аспекты ущерба.

В данном исследовании выделяются следующие риски: под воздействием компьютерных игр молодые люди становятся вялыми, «оболванивание», а их эмоциональное пространство становится тусклым. Чем больше игрок хочет выиграть, тем сильнее он подавляет свои эмоции и становится холодным. Одни компьютерные игры наставляют грубость, другие - войну и насилие. В качестве неприятных последствий компьютерных игр, имеющие агрессивный хусусият, можно отметить, что в результате пристрастия студентов к компьютерным играм диапазон

стремления к обучению сужается, желание создать свой мир, выйти за пределы реальности.

К сожалению, сегодня мы не можем противостоять информационным и коммуникационным технологиям, но можем сказать, что вред компьютерных игр состоит в том, что они вызывают быстрое ухудшение зрения, утомляемость игроков, болезни сердца, нарушения кровообращения, ожирение и другие заболевания. Анализ литературы и собранных источников показывает, что в группе молодых людей, пользующихся компьютерами, серьезных нарушений психологической деятельности или симптомов компьютерной зависимости не наблюдалось. Однако среди студентов, играющих в агрессивные компьютерные игры, было обнаружено, что многие молодые люди имеют симптомы «компьютерной» зависимости. Я как исследователь не согласен с этим мнением. Опыт показывает, что студенты средних профессиональных учебных заведений, увлекающиеся компьютерными играми, в результате чего чувствуют себя грубыми, не участвуют в общественных делах, не проявляют интерес к массовым мероприятиям учреждения.

Мы провели анкетирование по этому поводу и опросили 300 студентов средних профессиональных учебных заведений из разных факультетах в возрасте от 17 до 19 лет. Наш первый вопрос о том, у кого дома есть персональный компьютер. Ответ был таков, что у 56% 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.

Анкета показала, что их интерес также был разным: девушек больше интересовали развивающие игры, рисование, игры-путешествия, а мальчиков - игры на скорость, насилие и стрельба. Взаимосвязь между использованием компьютерных игр и полом студентов оценивалась следующим образом:

Таблица 1. Уровень склонностей к использованию компьютерных игр в зависимости от пола студентов

Общее		Пол		Количество и проценты	Примечание
	Мужчина	женщина			
300	170	130	количество	Очень мало	
100 %	54.3%	45.7%	процент письма		
300	170	89	количество	Мало	
22.0%	11.8%	23.6%	процент письма		
300	85	65	количество	Удовлетворительно	
100 %	50%	50%	процент письма		
300	170	130	количество	Много	
100%	60.2%	39.8%	процент письма		
300	22	18	количество	Очень мало	
100%	34.9%	26.0%	процент письма		
9972	6612	3360	количество	Всего	
100.0%	100.0%	100.0%	процент письма		

Существенный уровень анкет склонностей составляет около 0/05 между уровнем использования компьютерных игр в зависимости от пола, чтобы отрицать отсутствие ссылки для подтверждения гипотезы.

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.

Студенты первого года обучения с большей вероятностью будут находиться под присмотром, чем студенты второго и третьего курса. Студенты первого и второго курса среднего профессионального образования реже сидят за компьютером и экономят время. Однако студенты третьего курса и выпускники больше времени проводят за компьютером и компьютерным играм.

Анализируя посещаемость студентов средних профессиональных учебных заведений Таджикистана, мы пришли к выводу, что посещаемость также снижается с увеличением возраста студентов. Если на первом курсе посещаемость студентов снижается на 21%, то в третьем курсе этот показатель достигает 40%. Главный фактор в этом процессе - слабость органов управления учреждения. В годы учебы подростки и молодые люди находятся на стадии физического и умственного развития, и эти годы считаются лучшие годы их жизни.

Многие исследователи и аналитики выделяют основные причины и факторы неуспеваемости в двух категориях:

1. Внутренние факторы, связанные с образовательной системой учреждения;

2. Внешние факторы, которые, в свою очередь, можно разделить на две части:

а) социальная и семейная;

б) индивидуальные причины. Чтобы определить связь между гневом и формами компьютерных игр, которые выбирают мальчики, все участники были разделены на две группы.

- дети, играющие в жестокие игры;

- те, кто вовремя играет.

Затем мы разделили молодых людей по уровню гнева, что дало следующие результаты:

Таблица 2. Связь между агрессивностью молодежи и формами компьютерных игр

Тип игры	Уровень агрессивности		
	Высокий	Средний	Низкий
Играют в азартные жесткие игры	85	46	19
Играют в нежесткие игры	26,4	15,6	5,8

Согласно этим материалам, среди студентов средних учебных профессиональных заведений, которые хотят играть в компьютерные игры, имеющие жесткий хусусият составляет 85%. В ходе беседы студенты назвали самые популярные игры, с которыми они имеют дело: GTA, Doom, Counter-Strike, Mortal Kombat. Мы обнаружили, что гнев был ниже среди студентов, которые предпочитали играть в «тихие и мирные» компьютерные игры.

С.А. Шапкин указывает, что одной из основных форм воздействия исправления на детей является установление уравновешенных и понимающих отношений в семье. В этом случае мы считаем необходимым, чтобы родители воздерживались от применения насилия в отношении молодых людей и учитывали их интересы.

Педагогические эксперименты и исследования показали, что действие компьютерных игр не одинаково для всех студентов. В поведении студентов из Худжандского и Бохтарского регионов наблюдается менее агрессивное и эмоциональное. Однако это явление чаще встречается в поведении студентов из горных районов.

Средства массовой информации предупреждают нас, что пристрастие к компьютерным играм угрожает жизни всех людей на Земле. В 2005 году родители нашли тело китайки, которая несколько дней и ночей играла в компьютерные игры. В 2007 году молодой британец застрелил своих родителей, потому что родители запретили ему играть в компьютерную игру Halo 3. Недавно в городе Уфе России, молодой человек умер перед монитором компьютера во время своей последней игры в DotA, и из-за длительного периода неподвижности за монитором у него были разорваны конечности и он умер от тромба.

Сегодня, осознавая важность этого вопроса для нашей страны, Правительство Республики Таджикистан приняло Закон Республики Таджикистан «Об ответственности родителей за обучение и воспитание детей», одной из центральных целей которого является регулирование ответственность и миссия родителей в воспитании детей, и чтобы не оставляли без присмотра детей в забавных играх.

Научно доказано, что забавные игры вызывают химические реакции в организме человека. Пристрастие к компьютерным играм увеличивает зависимость, увеличивает уровень кортизола (гормона почек) и влияет на обмен веществ. Кортизол для инъекций под действием дофамина – является веществом, вызывающее депрессию. Дофамин также участвует в развитии алкогольной и наркотической зависимости, поэтому компьютерные игры с наркотическими средствами и спиртные напитки, приводящие в бессознательное состояние ставятся в один ряд.

Например, в странах с развитыми компьютерными технологиями, таких как Гонконг, по мнению А. Е. Войскунского в 2004 году выявил 37% молодых людей, увлекающихся компьютерными играми, и 40% южнокорейских студентов пристрастились к группам высокого риска.

Наш опыт и эксперименты показывают, что среди студентов среднего учебного профессионального образования в Республике Таджикистан в

29,8% студентов чувствуется признаки интернет-зависимости, в 19,3% - признаки забывчивости, в 11,9% - панический страх, а в 12,3% - грубость и проявление силы, жестокость.

В ходе эксперимента все больше внимания уделялось психической нестабильности студентов, которая составила 7%, а их нервозность - 5,3%, что не очень опасно.

Анализ статуса обращения студентов к компьютерным играм позволяет представить следующую картину: 58% студентов проводят время в игре, чтобы избавиться от проблем, 18% - чтобы почувствовать себя победителем, 16% - выйти из реальности и войти в свой мир, 8% в зависимости от семейного положения.

В исследовании приняли участие более 300 студентов средних профессиональных учебных заведений, из которых 230 юношей и 70 девушек в возрасте от 19 до 21 года. Опрос студентов на предмет их пристрастия к компьютерным играм показал, что 12% студентов имели привычку играть в компьютерные игры, 51% студентов принадлежали к группе риска, а 37% не проявляли никаких признаков зависимости. Это означает, что есть даже студенты среднего учебного профессионального образования, которые используют компьютер в качестве средства обучения. Компьютер и Интернет имеют дело только с полезными и необходимыми материалами.

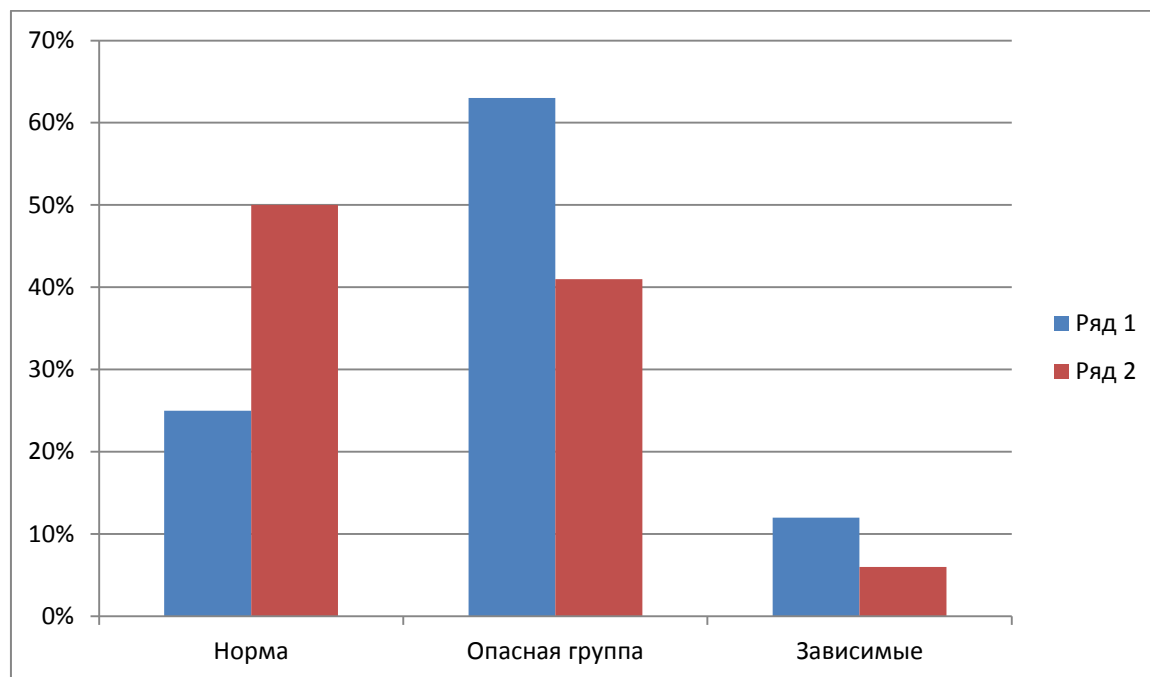


Рисунок 1. Показатели признаков пристрастия молодёжи к компьютерным играм

Экспериментальные данные показывают, что большинство молодых людей, около 35% проводят 1-2 часа в день, играя в компьютерные игры. Среди детей, участвовавших в эксперименте, 31% тратят 5-6 часов в день на компьютерные игры, 21% юных студентов проводят 3-4 часа, а более 6

часов играют 13% молодых людей.

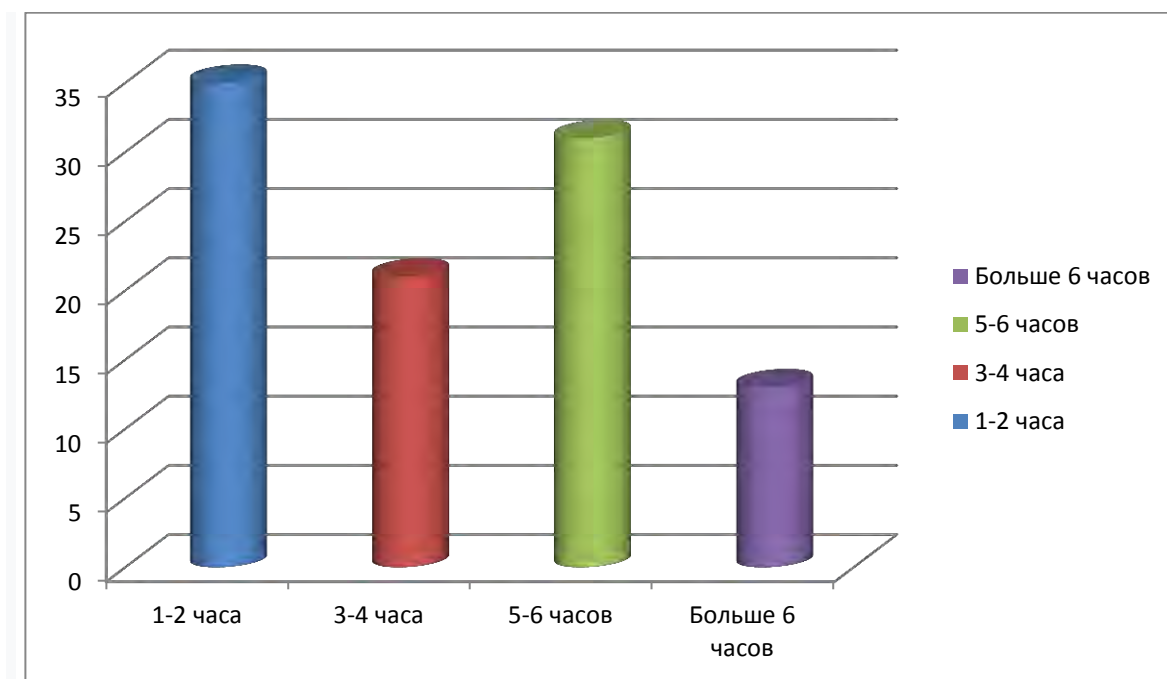


Рисунок 2. Анализ результатов проведения студентами времени за игрой

Анализ видов игр, которые нравятся молодежи, показал, что более 36% детей интересуются популярными онлайн-играми (ММО). Это один из самых популярных видов видеоигр. Суть этой игры в том, что эти игры бесконечны и неисчерпаемы. Эта форма игры вводит к зависимости молодых людей, у которых безрадостное будущее.

Такая игра имеет психологическое влияние, заставляя студента играть все больше и больше, в результате чего возникает зависимость от игры.

Чуть меньше, т.е. 32% детей отдают предпочтение компьютерным играм жанра «action». Для этого жанра хусусиятно то, что большая часть этой игры предназначена для взрослых. Видеоигры жанра action могут иметь содержание насилия, нецензурной лексики, что негативно сказывается на молодежи. Около 15% опрошенных молодых людей любят игры-стимуляторы, в которых показано управление каких-то процессов, устройств, оборудования, транспортных средств. Только 7% молодым людям нравятся развивающие игры, большинство из них являются девушки.

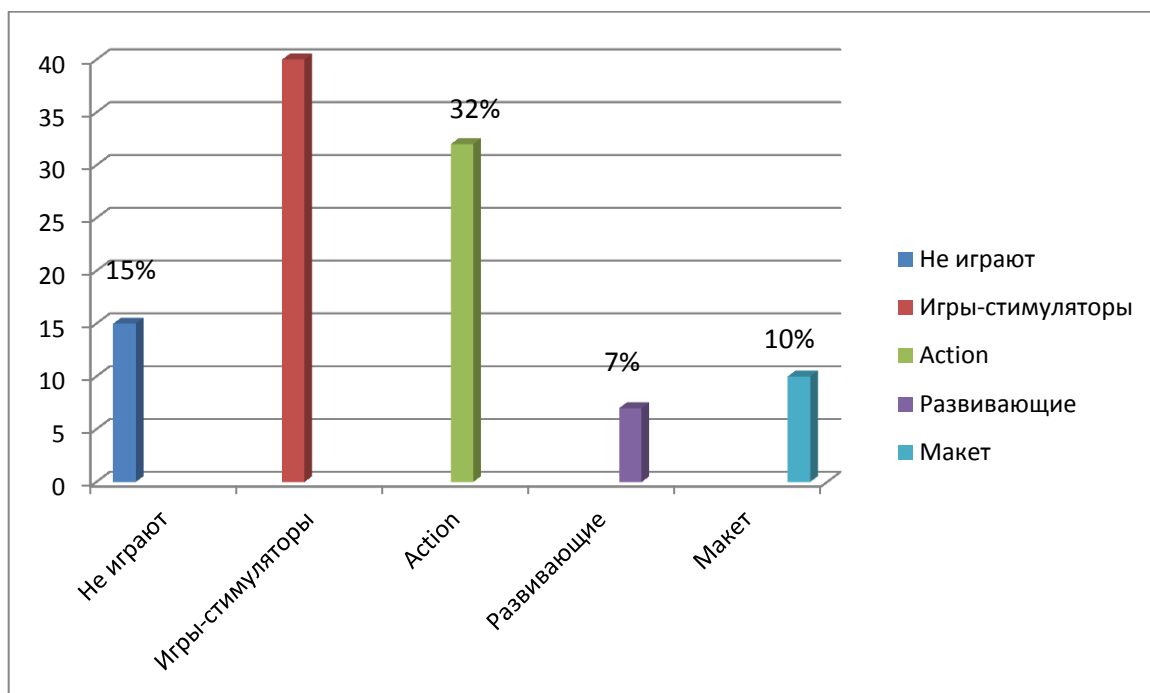


Рисунок 3. Разделение студентов учреждений среднего профессионального образования на группы, имеющие пристрастие к разным формам компьютерных игр

В начале исследования и экспериментов мы подсчитали, что юноши чаще, чем девушки, играли в компьютерные игры, и что молодые люди были более зависимыми, чем девушки. У 25% юношей и 53% девушек признаков компьютерной зависимости не выявлено.

К группе риска относятся более 58% мальчиков и 41% девочек. У 12% мальчиков и 6% девочек хорошо развита зависимость от компьютерных игр. Наше исследование показало, что в мальчиков больше можно наблюдать зависимость к компьютерным играм.

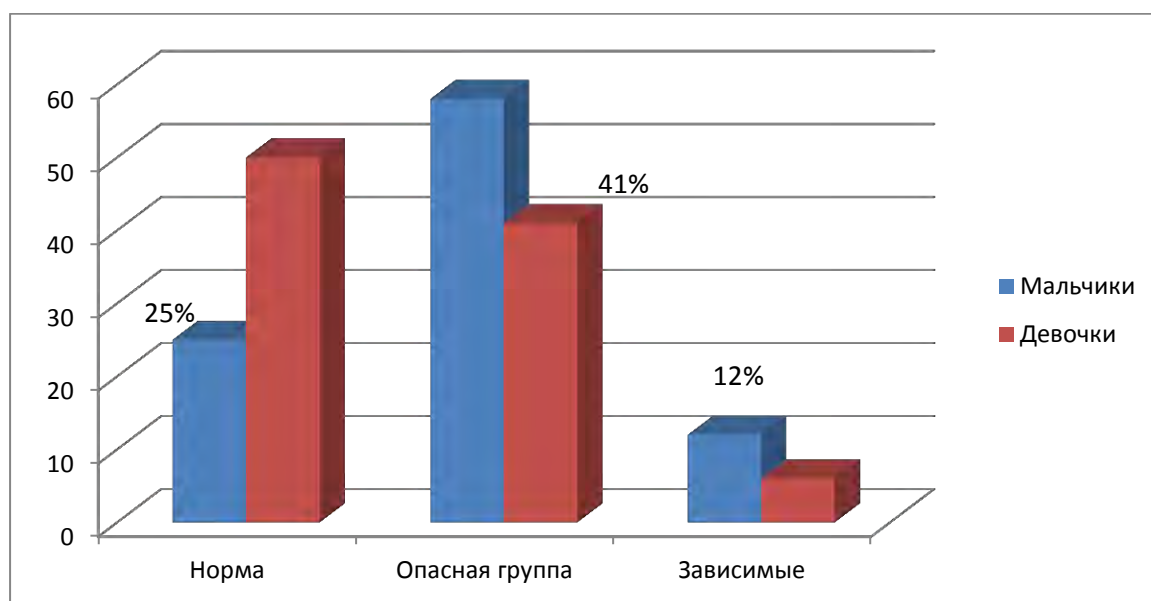


Рисунок 4. Показатели зависимости студентов средних

профессиональных учебных заведений к компьютерным играм

Эксперимент показал, что минимальное количество времени, то есть 1-2 часа в день, проводят в игре 20% мальчиков и 50% девочек, но 40% мальчиков и 35% девочек тратят более 3-4 часов в игре. Около 30% мальчиков и 30% девочек проводят в игре более 5-6 часов. При этом можно найти 12% мальчиков и 6% девочек, которые проводят за компьютерными играми более 6 часов.

Проведенные тесты или анкетирования по интернет-зависимости показали, что более половины девушек по своему выбору не имеют никаких признаков зависимости. В свою очередь, подавляющее большинство мальчиков относятся к группе повышенного риска или имеют развивающуюся зависимость от компьютерных игр.

Наш век - это не только век давления, но является и веком стремительного внедрения компьютерных и цифровых технологий в жизни простых людей. С одной стороны, если разные технологии сделают нашу жизнь проще и создадут множество профессий и навыков, которые люди с математическим, химическим и техническим интеллектом смогут полностью проявлять себя, с другой стороны, с ними произойдут разные случаи, вещи.

Как известно, в процессе игры игрок может делать со своими противниками все, что угодно, что неминуемо приведет молодых людей на поле жестокости. Преподаватели, родители и опытные люди должны использовать методы, которые сделать гуманными сердца молодых людей, чтобы они могли уважать также противника.

В процессе экспериментов и педагогических практик, проведенных 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 увеличена 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 склонны 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 анкетирования принимали 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 мальчиков и девочек по принадлежности пола: девочки предпочитают

логические игры, развивающие и игры-путешествия, а мальчики предпочитают игры со скоростью, насилием, стрельбой и убийством.

Процесс исследования показало, что молодые люди, увлекающиеся компьютерными играми, вялые, эмоционально истощенные, умственно отстающие и 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. Об этом свидетельствует еженедельная телепередача «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 совместное внимание всех 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. Для этого молодого человека он 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 предэкзамениционная 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 программе, 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 хусусияте 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 хусусията позволяет лучше знакомить учащихся 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 хусусията будет способствовать более полному ознакомлению учащихся учреждений среднего профессионального образования с традициями использования компьютерных игр и предупреждению пристрастия молодежи к играм агрессивного хусусията.

2. Все возрастающее состояние пристрастия молодежи к агрессивным компьютерным играм вызывает необходимость разработки, издания и распространения 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 в агрессивных компьютерных играх.

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 учащихся и игроков в компьютерные игры будет способствовать формированию знаний и осведомленности учителей по рассматриваемому вопросу.

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

6. Чобы «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 неприятен, 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 часа;
- 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. Психолого-педагогическое воздействие на повышение агрессивного поведения учащихся общеобразовательных учреждений. // Вестник Института развития образования, № 3(31). - Душанбе, 2020 №3(31) - С. 95-105.

[2-МА] Бобокалонов С.Н. Педагогические эксперименты и наблюдения за студентами, зависимыми от компьютерных игр. // Вестник Института развития образования (научный журнал), № 3(31), 2020. - С. 95-105.

[3-А] Бобокалонов С.Н., Махкамов Д. Роль компьютерных игр в формировании насилия у школьников и пути его предотвращения. // Вестник Педагогического университета (научный журнал), № 2(6), 2021. – С. 63-67.

[4-А] Бобокалонов С., Икромов Г., Рахматзода С. Таджикская молодежь на пути политического развития в конце XX века. // Вестник Института языков. № 2(34) 2019). - С. 95-105.

[5-А] Бобокалонов С.Н. Современные проблемы использования водных ресурсов Таджикистана // Вестник Института развития образования, №3(23). - 2018.- С. 95-99.

[6-А] Бобокалонов С.Н. Компетентностные основы преподавания экономической и социальной географии Таджикистана // Вестник Таджикского национального университета (серия геолого-технических наук) (научный журнал), 2020. № 1. - С. 84-87.

[7-А] Бобокалонов Сухроб Нозимович. Изучение водных источников и проблем Зеравшанской долины на уроках географии. // Вестник Академии образования Таджикистана, №2(27). - Душанбе, 2019.- с. 97-102.

[8-А] Бобокалонов С.Н. История развития методологии географии. // Вестник Института развития образования, № 1 (29). – Душанбе, 2020. – С. 195-199.

II. Материалы, опубликованные в других журналах и изданиях:

[9-А] Бобокалонов С.Н. Формирование у студентов компетенций рационального и экономного водопользования как фактор устойчивого развития. // Методическое пособие / Решением Учёного совета Института развития образования им. А.Джами АТТ рекомендовано к публикации 27.02.2020. – Душанбе, 2020. – 92 с.

[10-А] Бобокалонов С.Н. Туризм и развитие народных промыслов (рекомендация для туристов). – Душанбе: 2020. – 80 с.

[11-А] Бобокалонов С.Н. Методика проведения воспитательного урока (Методическое пособие для учителей общеобразовательных учреждений) – Душанбе, 2019. – 112 с.

[12-А] Бобокалонов С.Н. Экология в развитии производства и здоровья. / Методическое пособие // Утверждено решением Учёного совета Института развития образования им. А. Джоми АТТ от 28.03.2019 № 3. – Душанбе, 2019. – 76 с.

[13-А] Бобокалонов С.Н. Компетентное отношение в общем образовании / Методическое пособие // Утверждено решением Ученого совета Института развития образования им. А. Джоми АТТ от 26.02.2018 г. № 2. – Душанбе, 2018. – 171 с.

[14-А] Бобокалонов С.Н. Инновации в преподавании предмета биология / Методическое пособие // Решением Учёного совета Института развития образования им. А. Джоми АТТ от 30.02.2017 г. № 8 разрешено к печати. – Душанбе, 2017. – 51 с.

[15-А] Бобокалонов С.Н. Способы и методы проведения практической работы по обучению географии // Методическое пособие // Рекомендовано к печати решением Ученого совета Института развития образования им. А. Джами. – Душанбе, 2017. – 100 с.

[16-А] Бобокалонов С.Н. Практикум по географии / Методическое пособие // Рекомендовано к печати решением Учёного совета Института развития образования им. А. Джами АТТ от 30.08.2016 г. № 7. – Душанбе, 2016. – 38 с.

[17-А] Бобокалонов С.Н. Компетентное отношение в образовании / Сборник материалов научно-практической конференции на тему «Вода для устойчивого развития» // НИИ развития образования им. А.Джамии АТТ, 30.10.2018. - Душанбе, 2016. - С. 47-49.

[18-А] Бобокалонов С.Н. Дуальная система // «Джумхурият», №74(22-896), 16.04.2016. - С. 3

[19-А] Бобокалонов С.Н. Беречь воду – наш долг // Вестник Института языков, № 6(52). - Душанбе, 2017. - С. 9-10.

[20-А] Бобокалонов С.Н. Интересное предложение Лидера Нации // Вестник Института языков, № 5(51). - Душанбе: 2017. - С. 9.

[21-А] Бобокалонов С.Н. Лучшее место для туристов // Вестник Института языков №6(62). - Душанбе: 2018. - С. 10.

[22-А] Бобокалонов С.Н. Профилактика и лечение ВИЧ-СПИДа не представляет сложности // «Омузгор», №48(12117), 30.11.2017. - С. 3.

[23-А] Бобокалонов С.Н. Человек и природа // «Джумхурият», 16.04.2016, №74. - С. 5.

[24-А] Бобокалонов С.Н. Минеральные воды – важный фактор развития туризма и рекреации // «Джумхурият», 21.01.2020, №15. - С. 7.

[25-А] Бобокалонов С.Н. Реки Куляба // «Таджикистан», 08.04.2020. № 14. - С. 3.

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

[27-А] Бобокалонов С.Н. Негативное влияние компьютерных игр на активность учащихся // Марифати омузгор, № 12, 2021. - С. 25-27.

[28-А] Бобокалонов С.Н., Мастова Г. Рекреационные водные ресурсы Таджикистана. // Маорифи Тоҷикистон, № 11, 2021.

[29-М] Бобокалонов С.Н., Боев Б. Влияние агрессивных компьютерных игр // Сборник статей республиканской научно-практической конференции / Институт развития образования, 27.09.2021. – Душанбе, 2021.

[30-М] Бобокалонов С.Н. Факторы воздействия компьютерных игр // Сборник материалов Республиканской научно-практической конференции на тему «Современные проблемы развития естествознания. - Душанбе, Институт развития образования, 27.11.2021. - С. 17-19.

[31-М] Бобокалонов С.Н. Сборник тестов по предмету «Экономическая география Таджикистана с ее демографическими основами» / Разрешен к печати решением Учёного совета Таджикского государственного института языков им. С. Улугзаде. – Душанбе, 2022. – 152 с.

АННАТАТСИЯ

ба диссертатсияи Бобокалонов Сухроб Нозимович дар мавзуи «Асосҳои педагогии таъсири бозихои компютери хусусияти агресивидошта ба донишҷӯёни муассисаҳои таҳсилоти миёнаи касбӣ»

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

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

Ҳамчунин, ҷиҳати баланд бардоштани маърифати волидон оид ба бозихои компютери хусусияти агресивидошта ва зарару оқибатҳои машғул шудани бачагон ба он твсияҳо 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 бозихои компютери хусусияти зӯроварӣ дошта мавриди таҳлил қарор дода шуда, технологияи самараноки методҳои пешгирии донишҷӯён аз одаткунӣ ба бозихои компютерӣ ва воридшавӣ ба олами тахайюлотӣ коркард ва мавриди озмоиш қарор дода шудаанд.

Натиҷаи таҳқиқоти диссертатсионӣ ва тавсияҳои методиву барномаи аз ҷиҳати 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 бозихои компютери хусусияти агресивидошта 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, стрелялки», 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 учащихся 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 учащихся учреждений среднего профессионального образования к компьютерным играм агрессивного характера, а также эффективные методы предупреждения пристрастия учащихся 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.