

Virtual Olam Va Inson Psixologiyasi

Madumarov Talantbek Tolibjonovich¹, Jalilova Muhayyo²

Annotatsiya: Maqola odamlarning virtual olamga qiziqishini, yoshlar va ota-onalar munosabatlaridagi o'zgarishlarni, ijtimoiy tarmoqlarning rivojlanishini va ularning insonlar hayotiga ta'siri haqida ko'rsatmalar keltiradi. Maqolada ijtimoiy tarmoqlarning rivojlanishi va ularning insonlar hayotiga ta'siri haqida ham so'zlashiladi. Insonlar ijtimoiy tarmoqlardagi saytlarda doimiy ravishda tashrif buyurishadi va bu saytlar orqali dunyodagi yangiliklardan va ijtimoiy munosabatlardan xabardor bo'lishadi. Bu rivojlanish insonlar orasidagi aloqalarni o'z ichiga oladi va insonlar orasidagi munosabatlarga ta'sir qiladi. Maqola asosan, virtual olam va ijtimoiy tarmoqlar so'zini o'rganishga qiziqadi va ularning insonlar hayotiga ta'sirini va o'zgarishlarini ko'rsatadi. Muallifning maqolasi virtual olam va insonlar munosabatlarining yangilanishi va insonlarning texnologiya va ijtimoiy tarmoqlardan qanday foydalanishi haqida o'z fikrini bildiradi.

Kalit so'zlar: Internet, virtual olam, kompyuter o'yinlari, kommunikatsiya, ota-onalar va yoshlar.

Virtual olam - bu inson tomonidan kompyuter texnologiyalaridan foydalangan holda yaratilgan dunyo. Virtual olam reallikning so'ngi texnologiyalari sizga xayoliy dunyoga to'liq sho'ng'ish uchun ko'zoynak va dubulg'a yaratishga imkon beradi. Ular sizga haqiqiy hayotdan butunlay uzoqlashishga imkon beradi. Yangi texnologiyalar haqida bilib, odamlar virtual olamga shoshilishmoqda, ammo ular virtual haqiqatning psixologik ta'siri xavfli bo'lishi mumkinligini unutishadi³. Bugungi kunda hayot muammolaridan qochib, boshqa dunyoga tushib ketishingizga imkon beradigan ko'plab qurilmalar mavjud. Virtual haqiqat tizimining rivojlanishi shu darajaga yetdiki, odam tom ma'noda ikkinchi dunyoda yashaydi, o'zini virtual olamga to'liq singdiradi. Yoshlar hayotida virtual olamga kirish yoki virtuallashuv sabablaridan asosiysi ota-onalarning farzandiga bo'lgan etiborning yo'qligi va bolaning o'zini yolg'iz his qilishidan kelib chiqadi. Ota-onalar farzandi jim o'tirsin yoki meni bezovta qilmasin deb, unga uyali telefon yoki kompyuter olib berishadi va bolasi shu bilan band bo'lib, bizni tez-tez bezovta qilavermasin deydi ota-onalar juda ko'payib ketgan. Bolalar esa yaqinlaridan ko'rmagan etiborni o'zgalardan qidira boshlaydi va internetga, ya'ni virtual olamga kiradi. U yerda esa turli hil notanish insonlar bilan tanishish, o'yinlar, ajoyib kinolarni ko'rish hamda tur xildagi musiqalar tinglash, online ishlash va ko'plab imkoniyatlar mavjud. Virtual olamda yoshlar yangi do'stlar topishi yoki turlixildagi ajoyib o'yinlar o'ynab o'zini band qilishi mumkin. Lekin borgan sari internetga tobe bo'lib, ya'ni virtual olamning asiriga aylanib qoladi. Tanganing ham ikki tomoni bo'lganidek, virtual dunyoning ham ijobiy va salbiy omillari mavjud. Virtuallashuv yoshlar hayotida shu darajada jadal sur'atda ommalashyaptiki, virtual olamning asiriga aylangan inson huddi o'rgimchak to'riga tushgan hashorotga o'xshab u yerdan qutulib chiqishi angrimahol bo'lib qoldi. Xa xa to'g'ri internet butun dunyoni qamrab olgan o'rgimchak to'riga o'xshaydi va buning domiga tushgan insonlarning ko'pchiligini afsuski yoshlar tashkil qiladi.

Virtual olamda yoshlarga tahdid soladigan eng katta xatarlardan asosiylari yoshlarning kompyuter o'yinlariga mukkasidan ketishi va virtual suhbatlar oqibatida yoshlar diniy ekstremistik guruhlar changaliga o'zlari bilmagan holda tushib qolishlaridir.

¹ Andijon davlat universiteti Ijtimoiy iqtisodiyot fakulteti, dekani

² Andijon Davlat Universiteti Ijtimoiy iqtisodiyot fakulteti talabasi

³ Karimova G. "Vertual olam va tarbiya masalalari" 03.11.2009. 29-bet



Ijtimoiy tarmoq - bu ijtimoiy ob'ektlar (odamlar yoki tashkilotlar) va ular o'rtasidagi munosabatlar (ijtimoiymunosabatlar) bo'lgan tugunlar guruhidan iborat ijtimoiy tuzilma.

Eng qadimgi ijtimoiy tarmoq. Internet paydo bo'lishi bilan hayotimizning ko'p qirralari asta-sekin virtual olamga ko'chib o'tdi. Va aloqa bundan mustasno emas, aksincha. Insonning tezkor aloqa (ma'lumot uzatish) ga bo'lgan ehtiyoji Internetning paydo bo'lishi uchun asos bo'ldi. Agar katta avlod hali ham jonli aloqa shakllarini yaxshi bilsa, yosh avlod tobora virtual ulanishni afzal ko'radi. Ba'zida hatto qo'shnilar ham Internet orqali bir-birlari bilan aloqa qilishadi.

Ijtimoiy tarmoqlarning paydo bo'lishi Internetning rivojlanishi va tarqalishining natijasi edi. Bugungi kunda, ko'pchilik uchun, ertalab nafaqat bir chashka kofe bilan, balki o'zlarining sahifalarini ma'lum bir ijtimoiy tarmoqda ko'rish bilan boshlanadi. Statistika ko'ra, sayyoramiz aholisining qariyb 50 foizi o'zlarining ijtimoiy tarmoqlardagi sahifalariga doimiy ravishda tashrif buyurishadi, ba'zilar esa hatto bir necha marta kirishadi. Eng yaxshisi, ularning mashhurligi yoshlar to'g'risidagi ma'lumotlar bilan izohlanadi: yoshlarning 96 foizi ijtimoiy tarmoqlarda muloqot qilishadi. tarmoqlar. Va ular chindan ham odatlanibqolishadi, chunki Internet hech qanday sababsiz "Butunjahon o'rni" deb nomlangan. Oxir oqibat, agar biron bir xato o'rgimchak to'riga kirsam, u erda u abadiy qoladi⁴.

Printsiplial jihatdan aytish mumkinki, ijtimoiy tarmoqlarning paydo bo'lishi deyarli 1969 yilda Internet paydo bo'lishi bilan boshlangan. Ijtimoiy tarmoqlar evolyutsiyasi davomida rivojlanishning ikkita asosiy yo'nalishini ajratish mumkin: sof professional hamjamiyatlar va ixtisoslashmagan tarmoqlar. Professional jamoalarning derivativlari - bu qiziqishlari yoki sevimli mashg'ulotlari bo'lgan odamlarni birlashtiradigan tarmoqlardir. Ijtimoiy tarmoqlarning ijobiy va salbiy tomonlari. Hozirgi davrda Internet tarmog'iga ulangan kompyuter, mobil telefonlari deyarli ko'plab xonadonlarda mavjud. Bundan tashqari, yoshlar internet kafelarda ham tarmoqdan foydalana oladilar. Bugungi kunda axborot texnologiyalari jadal taraqqiy etishi va ijtimoiy-iqtisodiy hayotning barcha jabhalariga joriy etilishi sababli barcha uchun kompyuter savodxonligi dolzarb masalalardan biridir. Yoshlar ijtimoiy tarmoqlar kengayib borayotgan davrda o'sib ulg'aymoqda. Bu quvonarli hol albatta. Biroq har narsaning me'yori bo'lmog'i zarur. Yoshlar virtual olamning haqiqiy olam emasligini bilib borishlari shart. Ba'zan bolalar kattalar tomonidan nazoratsiz va ularning ruxsatisiz tarmoqqa tashrif buyurish imkoniga ega bo'lib qoladilar. Bolalar va o'smirlar internet tarmog'ida sayr qilarkan, ularga umuman kirish mumkin bo'lmagan saytlarga duch kelishlari mumkin. Tabiiyki, bunday axborotlar qiziquvchan yoshlarni o'ziga ko'proq jalb etadi⁵.

Biror harakatni amalga oshirishda bolalarga qanchalik ruxsat etilmasa, ularda shunchalik yuqori darajada qiziqish uyg'onishi barchaga ma'lum. Yoshlar tarmoqdagi nosog'lom turmush tarzidan axborot beruvchi ayrim manbalarga duch kelsalar, yanada qiziqib, mazkur axborotlarga alohida e'tibor qaratishlari ehtimoldan xoli emas. Shu sababdan kattalar farzand tug'ilgan kundan boshlab ulariga issiq choynak, qozonlarga yaqinlashish, pichoq, qaychi kabi o'tkir uchli narsalarga tegish mumkin emasligini onglariga singdirganlari kabi, tarmoqdagi axborotlar ham xavfli ekanligini tushuntirishlari, ularda axborotlardan to'g'ri foydalanish salohiyatlarini shakllantirishlari zarur. Albatta, Internet tarmog'i manbalari zamonamiz o'smirlari bilim doirasini, dunyoqarashini kengaytirishi bilan ayrim jihatlariga ko'ra ularning tarbiyasiga nafaqat salbiy, balki xavfli ta'sir ko'rsatishi ham mumkinligini unutmasligimiz zarur. Yaqindagina ota-onalar yoshlarning kompyuter o'yinlariga berilib, ularga bog'lanib qolishlari xavfidan cho'chib, oldini olishga harakat qilgan bo'lsalar, hozirgi vaqtda esa bu xavfga yana ijtimoiy tarmoqlar xavfi ham qo'shildi.

Dunyo rivojlanib borgan sari uning biz payqamay qolgan, ammo o'ta dolzarb bo'lgan qirralari chiqib bormoqda. Virtuallik orqali ommaviy madaniyat globallashtirib bormoqda. Albatta bu juda yaxshi. Chunki jahonda bo'layotgan voqeya hodisalar va yangiliklardan tez fursatlardan habardor bo'lish zamon talabidir. Hozirda biz keng ko'lamda foydalanib kelayotgan internet ombori o'ziga barchani

⁴ Quronov, Sh. Turayev va boshq. Milliy tarbiya va yoshlar dunyoqarashini shakllantirish. O'quv qo'llanma, "Muharrir" nashriyoti. 2017 yil. 56-bet.

⁵ 3. Tulyayev. A.I. "Virtual axborot makonidagi taxdidlar va ularning oldini olish zaruriyati" falsafa va xuquq-N01, 2020 yil. 23-bet.



ohangrabodek tortmoqda. Bugun dunyoda o'z ta'sir doirasini kengaytirish, kishilar ongini boshqarishga urinayotgan g'arazli kuchlar ham borki, ular Internetdan qurol sifatida foydalanishmoqda. Hozirgi kunda axborot oqimining ko'pligi bois ma'lumotlarning hammasini tahlil qilishga, obdon fikr yuritishga ulgurilmaydi. Ijtimoiy tarmoqlar orqali uzatilayotgan ma'lumotlarning ta'sir yetishi turli kurinishlarda bo'lmoqda. Avvalo bunga yoshlarning yendigina kurtak yozayotgan tafakkur tarzi reaksion tasirga uchramoqda. Bu yesa ma'lumotni qabul qilishdan avval uni analiz qilib olish funktsiyalari yetarli darajada ishlamayotganidan dalolatdir. Buning oqibati o'laroq yoshlar orasida ahloqsizlikning kuchayishi, milliy mentalitetga umuman yod g'oyalarning yoshlar ongida rivojlanishi, oilalarning buzilishi kabi ayanchli holatlarni kuzatishimiz mumkin.

Internet - bu deyarli barcha qiziqishlarni qondirish makonidir. Ba'zan tarmoqda ayrim axborotlarni izlab o'tirishning ham hojati bo'lmaydi, ular har yerda o'zlari taqdim etilaverishi sababli osongina erishish mumkin. Internet paydo bo'lishi bilan (1969), Jeyms Barnesning ilmiy tushunchasi mashhurlikka erisha boshladi. Bu butun dunyo bo'ylab Internetda ijtimoiy tarmoqlarning rivojlanishiga olib keldi Yuksak texnologiya, eng avvalo, inson tafakkuri taraqqiyotining mahsuli. Shu bilan birga bu hosila narsa tafakkurning yeng sirli raqobatchisidir. Ammo bu raqobat salbiy emas, balki ijobiydir. Tafakkur va texnika kashfiyotlari o'rtasidagi raqobat inson tafakkurini orqaga so'rmaydi, aksincha, uni yanada yuksaklikka ko'tarishga undaydi. Inson shu tariqa yanada chuqurroq, yanada kengroq fikrlashga majbur bo'ladi. Ilmiy tadqiqotlarda hozirgi texnologik inqilob ayni paytda ham ijobiy, ham salbiy natijalarga olib kelayotganligi, chunonchi, kompyuter odamni ijobiy fikrlashdan mahrum qilib qo'yishi to'g'risidagi ba'zi fikrlarga duch kelamiz. Ularning birida shunday fikr bildiriladi: "bugungi odam kompyuter yonida texnik funktsiyani bajaruvchiginadir. Boshqacha aytganda, u kompyuterni yemas, kompyuter uni boshqaradi. Kompyuter go'yoki uning tanasining ajralmas bir bo'lagiga aylanib qoladi. Shu bois uning bilimi kam bo'ladi. Unga ko'pgina tarixiy, texnik ko'nikmalarni ijobiy faoliyatning keragi bo'lmay qoladi. Bunday odamni qotib qolgan odam deb atash mumkin" Kompyuter avval maxsus zallarda paydo bo'ldi, ularda yuqori malakali mutaxassislar ishlay boshladilar. Asosan mudofaa va boshqa tadqiqotchilik masalalari bilan shug'ullandilar⁶. Ko'pincha hisoblash texnikasi matematika, mantiq, ratsional g'oyalar bilan bog'liq masalalar ustida ish yuritdilar. Insonlar undan umuman oddiy maqsadlarda (masalan, o'yinlar uchun) foydalanishlari mumkinligi hech kimning xayoliga ham kelmagan. «Kompyuter o'yinlari» iborasi esa bema'ni xayoldek tuyulishi mumkin edi. Shunday bo'lsa ham monitor oldidagi jiddiy, zavqsiz, sovuqqon olimlarning o'rinlarini zavqli, qiziquvchan o'yinchi bolalar egalladi. Bugungi kunda kompyuter o'yinlari faqatgina o'yin emas, balki madaniyat, bilim, ta'lim va tarbiya masalalari targ'ibotchisiga aylandi. O'yinlar sahnaga, kartinalar ko'rgazmasiga yoki kitob sahifasiga o'xshamaydi, ammo xuddi shular kabi zamonaviy ma'naviyatni, axloqiy xususiyatlar, xayollar, orzu va tasavvurlarni ifoda etadi. Har qanday madaniy ijod kabi o'zini ifoda etish uchun ba'zi imkoniyatlarni yaratadi, boshqalarini cheklaydi. Ilgari yozuvchi yoki ssenariy mualliflari syujet rivojlanishining bir variantini yaratgan bo'lsalar — endilikda kompyuter vositasida uni turli yo'nalishlarda yaratish mumkin. Ilgari kompozitor kuy ijrosining bir variantini yozib olgan — bugungi kunda esa prodyuserlar bir mavzuning 5-6 turli variantlarini bajarishi mumkin. Ilgari rassom harakatsiz kartina bilan cheklangan — hozirga kelib, kartinada bulutlar suzib yurishi, daryolar oqishi, harakat ifoda etilishi mumkin. Kompyuter va axborot texnologiyalari tufayli barcha sohalarda texnik cheklanishlar asta kamayib bormoqda. Kompyuter o'yinlari insonlarga xayollar va orzular olamiga kirish imkonini beradi. Ilgari hech qachon haqiqiy bo'lmagan olamga bunday chuqur kirib borish va unda ishtirok etishning shunchalik katta erkinligiga ega bo'lish mumkin bo'lmagan. Kompyuter o'yinlarining interfaolliigi uning kino, teatr va kitoblardan ustunlik jihatini namoyon etadi: o'yinlar hamkorlikdagi faoliyatga chorlaydi, o'yinchi passiv kuzatuvchi bo'lib qolishi mumkin emas, ya'ni u sodir bo'layotgan hodisalarga faol ta'sir ko'rsatadi. Odatda, sport musobaqalari yoki o'yinlari ham hamkorlikdagi faoliyatga chorlaydi, ammo u yerda o'yinchining o'zini ifoda etishi erkinligi murakkab taqiqlar tizimi bilan chegaralanadi. Kompyuter o'yinlari esa «Shaxsiy faollik»ni ifodalab, ba'zan odob qoidalari kabi cheklashlardan holi qiladi. Grafik

⁶ Quronov, Sh. Turayev va boshq. Milliy tarbiya va yoshlar dunyoqarashini shakllantirish. O'quv qo'llanma, "Muharrir" nashriyoti. 2017 yil. 95-bet



harakatlarning vazifasi — virtual olamda mavjudlik hissini yaratish bo‘lib hisoblanadi⁷. Odatda atrof-olam to‘g‘risidagi axborotlarning katta qismini inson o‘z ko‘zi yordamida oladi, shuning uchun mavjudlik hissini yaratishda kompyuter grafikasi asosiy o‘rin tutadi. Hech qachon o‘zi his qilmagan insonga virtual olam o‘yinlarida mavjudlik hissi nima ekanligini tushuntirish qiyin. Ko‘pchilik o‘yinchilar yarim soat o‘yindan so‘ng o‘yin qahramoni bilan bir insonga aylanishlarini aytadilar. O‘yinchi insonligicha qoladi, ammo atrofi xona emas, balki umuman boshqa olamga aylanadi. Shu olamni u o‘yindan tashqari hayot — haqiqiy hayot kabi aniq his etadi. Kompyuterdan tashqari virtual olamda mavjudlik hissini yaratishning boshqa usullari ham mavjud. Ular juda ham ko‘p bo‘lib, ba‘zi mamlakatlarda milliy muammoga aylangan. Bugungi kunda aynan kompyuterning ongga ta‘sir etish xavfi yuzaga kelishining oldini oluvchi hamda undan o‘sib kelayotgan avlod tarbiyasiga ijobiy ta‘sir etuvchi ta‘limiy kompyuter o‘yinlari ham mavjuddir. Kompyuter xayollari inson organizmini kamroq buzadi, biroq ko‘zning charchashi va kam harakatli hayot tarzi zarari ham yaqqol ko‘zga tashlanadi. Uni boshqarish osonroq — o‘yinchi xohlagan paytida monitorga qaramasligi yoki ko‘zini yumishi mumkin.

Ba‘zan ota-onalar bolalariga qo‘shni xonada, deyarli virtual olam yaratilgan xonada o‘ynashni taqiqlaydilar. U yerdan, bolalar xonasidan har kuni ota-onalarga juda tanish bo‘lgan tovushlar, baqirishlar, jo‘shqin hayqiriqlar eshitiladi. Ularga bu miyalariga o‘tirib qolgan gallyutsinatsiya kabi tuyula boshlaydi. Lekin shu paytlarda ota-onalar takrorlashda davom etadilar: «O‘ynashni to‘xtat... Darsing bilan shug‘ullan... Boshqa ishni bajar, o‘ynama!..» — va bolalar olamini ketma-ket taqiqlaydilar. Mana shunda qo‘shni xonadan har kuni bolalari qanday tarbiya olayotganlarini juda kech tushunib qoladilar. Virtual olam bu avlodlar — kattalava kattalar va bolalar o‘rtasidagi uzilish muhitidir, ular ortida avlodlar nizolari yotgan bo‘lishi mumkin. O‘sib kelayotgan avlod virtual olamlarga ketib qolmaydilar, ular qaytib keladilar yoki yo‘qmi, buni tushunish qiyin. Bolalarning xayolida yer yuzini virtual olamlar qamrab olgan.

Kompyuter o‘yinlari o‘ynaydigan inson to‘g‘risida psixologlar fikri qanday? Kompyuter o‘yinlari hozirgi kunda shaxsiy kompyuterning asosan inson qalbi: tana uchun kerakli bo‘lgan barcha a‘zosi — ko‘z, quloq va barmoq-larining nozik harakatlari bilan ishlashi xususiyati sababli psixologik xususiyatdagi eng yangi axborotlar manbai bo‘lib qolgan. Kompyuterlar kasbiy foydalanishda inson tabiatining namoyon bo‘lishini tegishli texnologiyalar doirasi bilan chegaralaydi. Kompyuter o‘yinlarida esa bunday cheklashlar yo‘q. Fan sifatida interfaol ta‘lim texnologiyalari va psixologiyaning xususiyati — obyektiv va subyektiv yondashuvning birligi hisoblanadi. Birinchisi testlar o‘tkazish natijalarini tahlil qilishda ko‘proq namoyon bo‘ladi, ikkinchisi psixoterapevt tomonidan bemor (mijoz) bilan ishlash davomida yuzaga keladigan shaxsiy sezgilaridan foydalanishi hisobiga davolash samaradorligini oshirishga imkon beradi. Kompyuter o‘yinlariga obyektiv yondashuv — iqtisodiy statistikaga tayanish, subyektiv yondashuv — o‘yinchining taassurotlari va sezgilarini tahlil qilishdan iborat.

Bir tomondan, bu ularga ommaviy qiziqish manbaidir. Boshqa tomondan, bu o‘yinlar ko‘rib idrok etish psixologiyasidan tortib, (fiziologiya bilan chegaradosh) to shaxsning chuqur psixologiyasiga bo‘lgan (falsafiy jihatga ega) ta‘limiy jihati bilan juda keng axborot doirasini beradi. O‘yinlar — asosan faqatgina ikkinchi jihati bo‘yicha axborot manbaidir. Kitoblar, ta‘limiy o‘yinlar hayotning eng odatiy qonuniyatlari to‘g‘risida hikoya qiladi, shuning uchun eng ko‘p tarqalgan kompyuter o‘yinlari ham tahlil qilishga asoslangan.

Xulosa qilib aytganda, kompyuter o‘yinlari inson psixologiyasi, uning tarbiyasi bilan o‘zaro aloqadordir. Kitoblarga nisbatan kompyuter o‘yinlarining asosiy ustunligi — matn shaklidagi pedagogik va psixologik bilimlarni namoyish etishda, bu bilimlarni o‘zlashtirishda bolalar barcha voqelikni birgalikda «boshdan kechirish» holatiga erishiladi. Shu bois ham mamlakatimiz dasturchilari oldida millatimizga xos ma‘naviy qadriyatlarga tayangan holda turli ta‘limiy va tarbiyaviy o‘yinlar dasturini yaratishdek dolzarb vazifa turibdi. Chetdan kirib kelgan ma‘naviyatimizga yot o‘yinlar bilan farzandlarimizning ongini chalg‘itmaylik. Qadimdan ota-bobolarimiz tarbiyaviy o‘yinlar vositasida

⁷ Karimova G. "Virtual olam va tarbiya masalalari" 03.11.2009. 35-bet



avlodlarimizni tarbiyalab, ularda vatanparvarlik, insonparvarlik, mehnatsevarlik, mehr-oqibatlilik xislatlarini shakllantirganlar. Biz kelajak avlod turli xil internet sahifalari bōlgan vertual olamdan faqatgina bilim olish, ilm uchun intilishimiz qolaversa yurtimiz ravnaqiga ōz hissasini qōshadigan yetuk kadr bōlib yetishib Vatanimizni dunyolarga tanitishimiz darkor. ijtimoiy tarmoqlardan olayotgan kerakli ma'lumotlarimiz biz yoshlarga zarar emas, balki bilim, ta'lim va tarbiya manbai bo'lib xizmat qilsin.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Karimova G. " Vertual olam va tarbiya masalalari" 03.11.2009.
2. Quronov, Sh. Turayev va boshq. Milliy tarbiya va yoshlar dunyoqarashini shakllantirish. O'quv qo'llanma, "Muharrir" nashriyoti. 2017 yil.
3. Tulyayev. A. I. "Vertual axborot makonidagi taxdidlar va ularning oldini olish zaruriyati" falsafa va xuquq-N01, 2020 yil.
4. Мадумаров, Т., & Фуломжонов, О. (2024). ТАЪЛИМ ТИЗИМИНИ РИВОЖЛАНТИРИШДА УСТУВОР ВАЗИФАЛАР ВА ЎҚУВЧИ-ЁШЛАРНИ ВАТАНПАРВАРЛИК РУҲИДА ТАРБИЯЛАШ. *Евразийский журнал права, финансов и прикладных наук*, 4(2), 48-51.
5. Botirovich, I. B. (2023). ABOUT THE LOCATION OF THE TAJIK POPULATION IN THE KOKAND KHANATE.
6. Nasriddinovich, A. A., & Isroiljon ogli, K. I. (2022). PROBLEMATIC ISSUES AND SOLUTIONS TO THE USE OF FAIRY TALES IN THE EDUCATION OF CHILDREN AND STUDENTS. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE & INTERDISCIPLINARY RESEARCH* ISSN: 2277-3630 Impact factor: 7.429, 11(11), 518-521.

