SCIENCE HUB REVIEW
2026
Volume 1
Issue 5
www.sciencehubreview.uz
ILMIY ELEKTRON JURNAL

Auditoriyadan tashqaridagi ingliz tili: o‘zbek talabalari Duolingo, YouTube va o‘yinlar orqali qanday o‘rganmoqda
English Outside the Classroom: How Uzbek Students Learn Through Duolingo, YouTube, and Games

Muxtorjonova Robaxon Toxirjon qizi

Namangan davlat chet tillari insituti, Filologiya fakulteti, filologiya va tillarni o‘qitish (ingliz tili) yo‘nalishi 2-bosqich talabasi

Mukhtorjonova Robakhon Tokhirjon kizi

Namangan State Institute of Foreign Languages, Faculty of Philology, 2nd-year student in the field of Philology and Language Teaching (English)

Annotatsiya

Maqolada o‘zbek talabalarining ingliz tilini darsxonadan tashqarida, ya’ni mobil ilovalar, YouTube, video o‘yinlar, anime va seriallar orqali o‘zlashtirish tajribasi tahlil qilinadi. Xalqaro adabiyotda bu hodisa extramural English deb ataladi. Tadqiqotda 25 nafar talaba o‘rtasida so‘rovnoma o‘tkazildi. Natijalar shuni ko‘rsatdiki, talabalarning 72% i YouTube’dan, 48% i Duolingo‘dan foydalanadi, eng sezilarli yutuq tinglab tushunishda, eng kam yutuq esa gapirish ko‘nikmasida kuzatildi. Maqola o‘qituvchilarga dars jarayonini talabalarning kundalik raqamli odatlari bilan bog‘lashda amaliy tavsiyalar beradi.

Kalit so‘zlar

extramural English, norasmiy ta’lim, gamifikatsiya, Duolingo, o‘yin orqali o‘rganish, til o‘rganuvchi avtonomiyasi.

Annotation

This article analyzes the experiences of Uzbek students in acquiring English outside the classroom—specifically through mobile applications, YouTube, video games, anime, and TV series. In international literature, this phenomenon is referred to as "extramural English." The study involved a survey of 25 students. The results indicate that 72% of the students use YouTube and 48% use Duolingo; the most significant progress was observed in listening comprehension, while the least progress was noted in speaking skills. The article offers practical recommendations for educators on how to integrate students' daily digital habits into the instructional process.

Keywords

extramural English, informal learning, gamification, Duolingo, game-based learning, learner autonomy.

Bir necha yil oldin ingliz tili o‘rganish deganda ko‘pchilik kursga yozilish, darslik va lug‘at daftarini tushunardi. Bugun esa talabaning telefonida kamida uchta ilova, YouTube’da obuna bo‘lgan o‘nlab kanal va kechqurun o‘ynaydigan o‘yini bor. Ularning hammasi ingliz tilida. Talaba buni ko‘pincha "o‘qish" deb atamaydi, lekin kuniga bir-ikki soatini aynan shu muhitda o‘tkazadi.

Bu hodisa xorijiy tilshunoslikda extramural English, ya’ni darsxonadan tashqaridagi ingliz tili deb nomlanadi. Shved tadqiqotchilari P. Sundqvist va L. Sylvén bu atamani ilmiy muomalaga kiritib, o‘smirlarning o‘yin, musiqa, film va internetdan olgan ingliz tili bilimlari ba’zan maktab darsidan ham kuchli bo‘lishi mumkinligini ko‘rsatgan (Sundqvist & Sylvén, 2016). O‘zbekistonda esa ingliz tilini o‘qitish muammolari asosan dastur, darslik va o‘qituvchi malakasi nuqtai nazaridan o‘rganilgan, talabaning darsdan tashqaridagi faoliyati deyarli e’tibordan chetda qolgan.

Shu sababli ushbu maqolaning maqsadi talabalar ingliz tilini darsxonadan tashqarida qaysi manbalar orqali, qancha vaqt va qanday natija bilan o‘rganayotganini aniqlashdir. Tadqiqot quyidagi savollarga javob izlaydi:

1. Talabalar eng ko‘p qaysi norasmiy manbalardan foydalanadi?

2. Ular o‘z fikricha, qaysi ko‘nikmada (lug‘at, tinglab tushunish, gapirish, yozish) eng ko‘p yutgan?

3. Gamifikatsiyalangan ilovalar (masalan, Duolingo) va tabiiy kontent (YouTube, o‘yin, serial) o‘rtasida talabalar nimani afzal ko‘radi va nega?

Ingliz tilini darsxonadan tashqarida o‘zlashtirish masalasi S. Krashenning "tushunarli kirish" (comprehensible input) g‘oyasiga borib taqaladi: til tushunib o‘qilgan va eshitilgan matnlar orqali o‘zlashadi (Krashen, 1982). Internet bu kirishni cheksiz qildi. P. Benson til o‘rganuvchining avtonomiyasi, ya’ni o‘z o‘rganish jarayonini o‘zi boshqarishi, norasmiy muhitda eng yaxshi rivojlanishini ta’kidlaydi (Benson, 2011). Sylvén va Sundqvist (2012) shved maktab o‘quvchilari o‘rtasida o‘tkazgan tadqiqotida video o‘yinlarga ko‘p vaqt ajratgan bolalarning ingliz tili lug‘ati va tushunish darajasi yuqori bo‘lganini aniqladi. Ular ayniqsa ko‘p o‘yinchili va matnga boy o‘yinlarning ta’sirini alohida qayd etgan. J. S. Lee (2019) Koreya talabalari misolida faqat vaqt miqdori emas,

faoliyat turlarining xilma-xilligi ham muhimligini ko‘rsatdi. Faqat bitta manbadan foydalanadigan talabaga qaraganda, ham ko‘rib, ham o‘qib, ham gaplashadigan talaba ancha ilgarilaydi.

Gamifikatsiya. Deterding va hamkasblari (2011) gamifikatsiyani o‘yin bo‘lmagan muhitda o‘yin elementlaridan foydalanish deb ta’riflagan. Til o‘rganishda bu ball, seriya (streak), daraja va reyting ko‘rinishida uchraydi. Vesselinov va Grego (2012) o‘tkazgan baholashda Duolingo‘dan muntazam foydalanish ma’lum darajada natija bergani aytilgan, lekin ular tadqiqotning kamchiliklarini ham tan olgan. Ilovalar asosan lug‘at va oddiy grammatikada kuchli, erkin nutqda esa cheklangan degan fikr keyingi ishlarda ham uchraydi.

Xulosa qilib aytganda, jahon adabiyotida bu mavzu yaxshi o‘rganilgan, lekin ma’lumotlarning aksariyati Yevropa va Sharqiy Osiyo kontekstiga tegishli. O‘zbek talabalari uchun, ayniqsa ona tili turkiy, yozuvi lotin, ta’lim tizimi esa grammatikaga yo‘naltirilgan sharoitda bu masala alohida tadqiqotga muhtoj.

Tadqiqot metodologiyasi

Tadqiqot 2026-yil noyabr oyida Namangan davlat chet tillari institutining 2-bosqich talabalari o‘rtasida o‘tkazildi. So‘rovnomada 25 nafar talaba (5 nafar erkak va 20 nafar ayol) ishtirok etdi, ularning yoshi 18–22 yosh oralig‘ida bo‘ldi. Ishtirokchilar qulay tanlov asosida tanlandi, shuning uchun natijalarni butun mamlakat talabalariga to‘liq tatbiq etib bo‘lmaydi.

So‘rovnoma Google Forms orqali 15 ta savoldan iborat bo‘lib, quyidagi qismlarni qamrab oldi:

haftasiga har bir manbaga sarflanadigan vaqt (Duolingo va shunga o‘xshash ilovalar, YouTube, o‘yinlar, serial va anime, ijtimoiy tarmoqlar, musiqa);

talabaning o‘z baholashi bo‘yicha qaysi ko‘nikma yaxshilangani (5 ballik shkala);

ilovalardan foydalanishning sabablari va qiyinchiliklari (ochiq savollar). Ma’lumotlar oddiy statistik usul, ya’ni foiz va o‘rtacha qiymat bilan, ochiq javoblar esa mavzuviy tahlil bilan qayta ishlandi.

Natijalar:

Foydalanish manbalari. Talabalarning 72 foizi YouTube'ni, 64 foizi ijtimoiy tarmoqlarni, 48 foizi Duolingo kabi ilovalarni, 32 foizi video o'yinlarni ingliz tilini o'rganish vositasi sifatida ishlatishini bildirdi. Eng ko'p vaqt YouTube'ga ketadi (haftasiga o'rtacha 5 soat).

Ko'nikmalar bo'yicha o'zgarish. Talabalar o'zini eng ko'p tinglab tushunish ko'nikmasida yaxshilangan deb baholadi (o'rtacha 4,2/5), eng kam esa gapirish ko'nikmasida (3,1/5).

Ilova va tabiiy kontent. Ilovalardan foydalanuvchilar asosiy afzallik sifatida qulaylik (40%), kundalik odatni shakllantirish (36%) va ball tizimini (24%) qayd etdi. Kamchilik sifatida takrorlanish (40%), jonli nutqning yo'qligi (36%) va qiziqish susayishi (24%) ko'rsatildi. Tabiiy kontentni (YouTube, serial, o'yin) tanlaganlar esa qiziqarli mavzular (56%) va haqiqiy nutq bilan tanishish (44%) imkoniyatini ta'kidladi.

Ochiq javoblardan namunalar:

"YouTube orqali ingliz tilidagi videolarni, turli xil podkastlarni tomosha qilib, yangi so'zlarni o'rganaman."

"Duolingo menga har kuni oz bo'lsa ham ingliz tili bilan shug'ullanishga yordam beradi."

"Video va seriallarni tushunaman, lekin ingliz tilida gapirishda qiynalaman."

Muhokama

Olingan natijalar xalqaro adabiyotdagi asosiy xulosalar bilan qisman mos keladi. Sylvén va Sundqvist (2012) video o'yinlar til o'rganuvchilarning lug'at boyligiga ijobiy ta'sir ko'rsatishini ta'kidlagan. Bizning so'rovnomamizda ham talabalarning 32 foizi video o'yinlardan ingliz tilini o'rganish vositasi sifatida foydalanishi aniqlandi. Bu holat o'yinlarning norasmiy til o'rganishdagi imkoniyatlarini ko'rsatadi.

Muhim jihat shundaki, talabalarning katta qismi uchun ilova va tabiiy kontent bir-birini to'ldiradi. Ilovalar kundalik odat va tizimni shakllantirsa, YouTube yoki seriallar tilning tabiiy, tez va norasmiy ko'rinishini namoyon etadi. Shuning uchun «qaysi biri yaxshiroq?» degan savol o'rniga, «qaysi birini qachon ishlatish kerak?» degan savol muhimroq hisoblanadi.

Boshqa tomondan, norasmiy o‘rganishning ayrim cheklovlari ham mavjud. Talaba tinglab tushunishda yuqori natijaga erishgan bo‘lsa-da, gapirish va yozishda hanuz qiynalishi mumkin, chunki bu ikki ko‘nikma faol nutqiy faoliyatni talab qiladi. Bizning ma’lumotlarimizda ham gapirish ko‘nikmasining 3,1/5 ball bilan eng past baholanishi shuni ko‘rsatadi.

O‘qituvchining roli aynan shu jarayonda muhim ahamiyat kasb etadi: dars davomida talabalarning norasmiy muhitda egallagan passiv bilimlarini faol nutqiy ko‘nikmalarga aylantirish zarur. Buning uchun YouTube videolari asosida munozaralar tashkil etish, mobil ilovalarda o‘rganilgan yangi so‘zlardan foydalanib gaplar tuzish va o‘yin elementlarini dars jarayoniga kiritish samarali usullardan hisoblanadi.

Amaliy tavsiyalar.

– Darsda talabalardan o‘zlari tomosha qilgan video yoki o‘ynagan o‘yindan 3–5 ta yangi ibora olib kelishni so‘rash;

– Duolingo seriyasi kabi motivatsion elementlarni sinf ichida kichik musobaqa shaklida qo‘llash;

– Tinglab tushunish bilan birga qisqa og‘zaki va yozma javobni ham talab qiladigan vazifalar berish.

Cheklovlar. Tadqiqot 25 nafar talabadan iborat kichik tanlovga asoslanganligi sababli, olingan natijalarni barcha O‘zbekiston talabalariga umumlashtirish mumkin emas. Bundan tashqari, tadqiqot natijalari talabalarning o‘z-o‘zini baholashiga asoslangan bo‘lib, ularning haqiqiy til bilish darajasini to‘liq aks ettirmasligi mumkin. Kelgusidagi tadqiqotlarda haqiqiy test natijalarini, masalan, lug‘at boyligi va tinglab tushunish testlarini norasmiy faoliyat bilan solishtirish maqsadga muvofiq.

Xulosa

Tadqiqot ingliz tilini o‘rganish bugungi kunda darsxona devorlari bilan cheklanmasligini ko‘rsatdi. O‘zbek talabalari uchun mobil telefonlar, YouTube va turli raqamli platformalar muhim til o‘rganish muhitiga aylangan.

Tadqiqotning asosiy natijalariga ko‘ra, talabalarning 72 foizi YouTube’dan, 48 foizi esa Duolingo kabi mobil ilovalardan foydalanadi. Shuningdek, norasmiy o‘rganish

jarayonida eng katta rivojlanish tinglab tushunish ko‘nikmasida (4,2/5), eng past natija esa gapirish ko‘nikmasida (3,1/5) kuzatildi.

Ingliz tili o‘qituvchilari ushbu raqamli muhitni ta’lim jarayoniga raqib emas, balki ittifoqchi sifatida qabul qilishi lozim. Talabalarning kundalik hayotidagi norasmiy til o‘rganish tajribasini dars mashg‘ulotlari bilan bog‘lash orqali ta’lim samaradorligini oshirish mumkin.

Kelgusida ushbu mavzuni O‘zbekistonning turli viloyatlari, oliy ta’lim muassasalari va yo‘nalishlari kesimida kengaytirish, shuningdek, norasmiy ingliz tili o‘rganishning akademik natijalarga ta’sirini chuqurroq o‘rganish maqsadga muvofiq.

Foydalanilgan adabiyotlar

1. Benson, P. (2011). Teaching and Researching Autonomy (2nd ed.). Routledge.

2. Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference (pp. 9–15). ACM.

3. Krashen, S. (1982). Principles and Practice in Second Language Acquisition. Pergamon Press.

4. Lee, J. S. (2019). Quantity and diversity of informal digital learning of English. Language Learning & Technology, 23(1), 114–126.

5. Sundqvist, P., & Sylvén, L. K. (2016). Extramural English in Teaching and Learning: From Theory and Research to Practice. Palgrave Macmillan.

6. Sylvén, L. K., & Sundqvist, P. (2012). Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. ReCALL, 24(3), 302–321.

7. Vesselinov, R., & Grego, J. (2012). Duolingo Effectiveness Study. City University of New York.