



## ПРОИЗВЕДЕНИЕ НАУКИ

**SmartLand: мультисенсорная система и метод  
обучения второму языку в игровой форме  
с использованием фирменных игрушек  
на основе сценариев**

Создатели и  
правообладатели:

Алан Карис Альяс Рейндерс (Alain Caris Alias  
Reynders), Бельгия

Лусинэ Геворкян (Loussiné Gevorkian),  
Бельгия



SmartLand: мультисенсорная система и метод обучения второму языку в игровой форме с использованием фирменных игрушек на основе сценариев. Авторы: Алан Карис-Альяс Рейндерс и Лусинэ Геворкян

Все права защищены. Никакая часть настоящей научной работы не может быть воспроизведена, распространена или передана любыми методами, в том числе путем фотокопирования, записи или с помощью других электронных или механических способов, без предварительного письменного разрешения от правообладателей, за исключением краткого цитирования в критических обзорах, и некоторых других видов некоммерческого использования, разрешенных законом об авторском праве.

Для получения разрешения отправьте запрос Алану Карису Альясу Рейндерсу и Лусинэ Геворкян с темой «Запрос разрешения» по указанному ниже адресу:

SmartLand  
Pulkveža Briežaiela 11-103, Rīga, Латвия  
Тел.: +371 26 22 07 27  
Эл. почта: [info@smartland.lv](mailto:info@smartland.lv)  
[www.smartlandsand.lv](http://www.smartlandsand.lv)  
[www.smartlandlanguages.lv](http://www.smartlandlanguages.lv)  
[www.smartlandmusic.lv](http://www.smartlandmusic.lv)

Первое издание 2020 г.



## Содержание

<b>Информация о праве собственности .....</b>	<b>4</b>
<b>Аннотация .....</b>	<b>6</b>
<b>Концепция и введение .....</b>	<b>7</b>
<b>Новизна и предыстория методики.....</b>	<b>9</b>
<b>Описание .....</b>	<b>15</b>
Метод SmartLand .....	15
Педагогические принципы системы SmartLand.....	18
Экстралингвистические достоинства метода SmartLand.....	21
Преодоление предубеждений.....	23
<b>Промышленная применимость.....</b>	<b>26</b>
Коммерческое обоснование .....	26
Будущие возможности.....	27
<b>Правовое основание научной работы.....</b>	<b>28</b>
<b>Библиография.....</b>	<b>30</b>

## Информация о праве собственности

### Произведение:

Название:	«SmartLand: мультисенсорная система и метод обучения второму языку в игровой форме с использованием фирменных игрушек на основе сценариев»
Тип:	Произведение науки (научное произведение)
Издание:	Первое

### Происхождение права собственности на Произведение:

Дата создания:	20 сентября 2020 г.
Страна происхожд-я:	Латвия

### Охрана авторских прав

Применимое право:	Авторское право
Регистрация:	Будет зарегистрировано в депозитарии авторских прав
Страна регистрации:	Великобритания
Охватываемая территория:	Все страны, подписавшие Бернскую конвенцию об охране литературных и художественных произведений - 179 стран на дату создания работы

### Первая публикация Произведения:

Дата публикации:	Не публиковалось
Страна:	н/п
Издание:	н/п
Выпуск:	н/п
ISSN/ISBN:	н/п
DOI:	н/п
Веб-ссылка:	н/п

### Первое применение описанного в Произведении оригинального метода:

Страна:	Латвия
Дата:	Сентябрь 2015 г.

### Обладатели авторского права:

**ФИО:** Алан Карис Альяс Рейндерс  
**Деятельность:** Изобретатель инновационного метода «игровое обучение»  
Соучредитель языкового центра SmartLand, Рига, Латвия  
Инструктор/преподаватель в языковом центре SmartLand, Рига, Латвия  
Соучредитель RTA East-West, Брюссель, Бельгия  
**Гражданство:** Бельгия  
**Дата рождения:** 29.12.1970  
**Персональный код:** 592-8886391-II  
**Адрес:** Mediķu iela 3 F Langstiņi, Garkalnes novads, LV-2137, Латвия  
**Тел.:** +371 26 220 762  
**Эл. почта:** alain@rta-eastwest.be

**ФИО:** Лусинэ Арамовна Геворкян  
**Деятельность:** Соучредитель языкового центра SmartLand, Рига, Латвия  
Соучредитель RTA East-West, Брюссель, Бельгия  
**Гражданство:** Бельгия  
**Дата рождения:** 27.06.1973  
**Персональный код:** 592-9284959-06  
**Адрес:** Mediķu iela 3 F Langstiņi, Garkalnes novads, LV-2137, Латвия  
**Тел.:** +371 26 220 727  
**Эл. почта:** info@smartlandsand.lv

**Агент по авторским правам:** SAIPAL Synergys.r.o. (IP Agent Pro), Прага, Чехия  
Bratislavská 1527/17, Hostivař, Prague 102 00, Чешская Республика  
+420 773 563 733 • copyright@saipalsynergy.com

## Аннотация

Ниже представлена система и метод обучения языку SmartLand, в которой используются игрушки Playmobil® и другие подобные фирменные игрушки на основе сценариев. В этой системе, разработанной Аланом Карисом Алясом Рейндерсом и Лусинэ Геворкян, признается полезность и эффективность изучения языков с помощью игры, за счет чего обучение языку преобразуется из деятельности по заучиванию в приятное и занимательное приключение, затрагивающее множество чувств.

Этот метод способствует обучению иностранным языкам путем создания игровой среды с использованием фирменных игрушек, которые одновременно действуют как определенная языковая среда, в которой обучение функциональному применению языка происходит в основном с помощью ролевой игры. В отличие от других методов обучения языкам, в SmartLand не применяется прямой перевод слов, а также использование одного языка для объяснения другого, тем самым поощряется естественное изучение языка в игровых мирах, имитирующих события реальной жизни. Этот подход доказал свою эффективность в стимулировании развития билингвизма и мультилингвизма.

Помимо языковых навыков, система SmartLand способствует междисциплинарному обучению не только за счет формирования ряда социальных, когнитивных и эмоциональных навыков вместе с лингвистическими навыками, но также путем конвергенции в образовании, связывая изучение языка с изучением других предметов, например, истории, географии, точных и гуманитарных наук и арт-терапии. Структура урока позволяет использовать как формальные элементы обучения, так и свободную импровизационную игру, тем самым используются достоинства обоих подходов.

## Концепция и введение

SmartLand – это система и метод для обучения языку, в котором используются игрушки и объекты Playmobil®. Этот метод нацелен на обучение детей возраста от 5 до 12 лет, но его можно успешно адаптировать и для детей более младшего возраста, а также для подростков и взрослых. Основанный на образовательных и физиологических (психологических) принципах игрового обучения, метод SmartLand использует преимущества двух атрибутов системы Playmobil®: характерное улыбающееся лицо персонажей Playmobil® и сценарии реальной жизни и исторических событий, реализованные в наборах Playmobil®. Хотя этот метод был разработан и прошел апробацию при помощи игрушек Playmobil®, такую концепцию можно реализовать с использованием других ролевых игрушек (например, Lego®, Duplo®, Barbie® или Sylvanian Families®), включая игрушки, которые еще будут разработаны. Таким образом, запатентованную концепцию можно будет применять различными способами, и она может быть по-разному воплощена. Однако при этом следует понимать, что она включает все варианты, эквиваленты и замены, заложенные в сущность и смысл представленной концепции.

Типовой характер персонажей Playmobil® позволяет проводить обучение языку в основном с помощью ролевой игры, во время урока учитель и ученики исполняют роли конкретных персонажей, участвующих в событиях, связанных с данным набором и сценарием Playmobil®. Такой тип ролевой игры позволяет детям общаться с учителем в равных условиях, что помогает им преодолеть застенчивость и страх совершать ошибки. Кроме того, воплощенные в наборах Playmobil® миры и сценарии упрощают установление однозначного соответствия между объектами игры и объектами реальной жизни. Это означает, что изучение языка может проходить без необходимости прямого перевода, что позволяет детям не только попасть в мир другого языка, но и участвовать в процессе взаимодействия

независимо от их уровня подготовки и родного языка. Поскольку с помощью наборов Playmobil® можно воспроизводить ситуации из реальной жизни, например, посещение врача, полицейского участка или музея, этот метод направлен не только на обучение практическим языковым навыкам, но также на освоение этикета, норм культуры для соответствующих языков, базовых знаний в области здравоохранения, безопасности и гигиены, как дома, так и в обществе. Кроме того, система способствует междисциплинарному обучению, в частности, в областях географии, истории, математики, естественных и гуманитарных наук.

SmartLand дает возможность осуществлять мультисенсорное взаимодействие при обучении иностранному языку. Дети, подростки и взрослые могут держать игрушки и объекты в своих руках и передвигать их по игровому полю, когда они слышат слова и фразы, соответствующие объектам и действиям, которые они изображают. Такой подход доказал свою эффективность при освоении лексического материала и развитии языковых навыков, но у него также есть ряд экстралингвистических преимуществ, включая улучшение моторных, когнитивных и социальных навыков, эмоционального интеллекта и креативности.

В этом методе применяются уроки по 30-45 минут, которые могут проходить как в очной форме, так и онлайн, как с группой, так и индивидуально. Каждый урок проходит по заранее подготовленному сценарию, соответствующему одному или нескольким наборам Playmobil®, разложенным на столе. Этот базовый сценарий можно дополнить другими игрушками для свободной игры и построить на сюжете одного из комиксов Playmobil® или на сюжете, придуманном самим учителем. Структура урока позволяет использовать как формальные элементы обучения, так и свободную импровизационную игру, тем самым объединяются достоинства обоих подходов.



## Новизна и предыстория методики

Метод и система SmartLand, которые разработали Алан Карис Альяс Рейндерс и Лусинэ Геворкян, содержат ряд инноваций по сравнению с имеющимися запатентованными методами обучения языку с помощью игрушек, при этом они используют результаты некоторых последних исследований в области игрового обучения иностранному языку.

Метод SmartLand использует два основных принципа, имеющих у других запатентованных методов обучения языку с использованием игрушек: 1) то, что игровое обучение может превратить изучение языка из действий по заучиванию в увлекательную и захватывающую деятельность для обучаемых, что повышает их мотивацию к обучению и 2) то, что использование игрушек при обучении языкам создает возможность для мультисенсорного обучения, улучшающего естественное освоение языка и способствующее запоминанию. Однако новизна метода SmartLand заключается в том факте, что в нем используются обычные существующие ролевые фирменные игрушки, которые не изготовлены специально для обучения языку, в то время как в других патентах для обучения языкам предлагается создавать новые игрушки специально для изучения языка.

В методе комплексного образования с использованием технологии взаимодействия на основе типовых блоков STEAM (2018), например, предлагается блочное средство обучения языкам, работающее как объемный 3D пазл. Кроме усиления мотивации при обучении через игру и способствования мультисенсорному обучению, в основе игрушки лежит концепция «конвергенции». Конвергенция в образовании может быть определена как «глубокая интеграция знаний, технологий и опыта из многих областей для формирования новых и расширенных платформ для решения научных и социальных проблем и изучения возможностей» (Herr с соавторами, 2019). Соответственно

игрушка позволяет не только освоить лексику и языковые навыки, но и объединить лингвистическую компетенцию с навыками решения задач, а кинестетическое обучение – с цифровым обучением с использованием смарт-устройств.

Игрушка позволяет учащимся собирать отдельные формы, напоминающие отдельные буквы в слове, в фигурку или форму объекта, представляемого словом. В этом проекте, например, отдельные буквы слова «жираф» вырезаны в таком виде, что их можно собрать в объемную фигурку жирафа. В патент включены как физическая игрушка, так и возможные онлайн приложения для построения пазлов, а также интеграция между игрушками и приложением с помощью смарт-устройства.

Блочная игрушка, предложенная автором Но (Noh) для изучения иностранных языков, описана в другом патенте и основана на идее, что при использовании игрушек изучение языка перестает быть чисто когнитивной деятельностью и что «обучение с помощью рук» позволяет лучше запоминать материал и естественно осваивать язык. В патенте Но приведены доводы в пользу той же идеи для обучения грамматике, то есть, хотя для детей не предусмотрено специального изучения грамматики иностранного языка, игровой подход с помощью игрушек может мотивировать учащихся на естественное освоение грамматики. Система представляет английскую грамматику в виде блоков и пазлов, которые сочетаются друг с другом определенным образом. Для этого в системе используются «грамматические» и «словарные» блоки, напоминающие элементы пазла, так что обучающийся языку может соединить слово с помощью соответствующей грамматической конструкции и подобные грамматические блоки друг с другом. В патенте также предусмотрена сборка блоков, отображаемых с помощью цифровых технологий.

Хотя в методе SmartLand также используются объемные объекты из системы Playmobil®, что способствует мультисенсорному обучению, концепция метода

заключается не в сборке пазлов или создании игрушек и манипулировании ими для представления отдельных слов, букв или грамматических конструкций. Вместо этого в системе используются обычные игрушки, которые не нужно собирать для создания среды ролевой игры, требующей функционального использования языка в имитируемой среде, созданной игровыми фигурками и объектами. Таким образом, в SmartLand концепция конвергенции в образовании реализуется иначе, чем в других патентах по обучению языку – не путем создания игрушки, развивающей навык в разных областях обучения, а путем использования игрушек для создания и воссоздания сценариев обучения, в которых языковые навыки можно развить наряду с другими эмоциональными и когнитивными навыками и навыками решения задач и в сочетании с другими предметными областями, такими как история, география, математика точные и гуманитарные науки.

Еще одной новой особенностью метода SmartLand является отсутствие в нем прямого перевода между языками. В большинстве подходов разделяют первый и второй язык, язык источника и целевой язык. Например, в куклах Посланников мира (World ambassador dolls), предложенных Ривера (Rivera) с соавторами (2018) в качестве незапатентованного метода для использования игрушек при изучении языка, используются билингвистические куклы-роботы мужского и женского пола, которые говорят на английском и на одном дополнительном языке. Кукла одета в традиционную одежду страны второго языка. Главной лингвистической функцией куклы является обучение лексике: фигурка куклы громко говорит слово на английском языке, затем соответствующее слово на иностранном языке и снова повторяет слово на английском языке. Одновременно соответствующее написание слова (на обоих языках) и картинка, символизирующая значение слова, отображаются на экране на груди куклы на исходном и целевом языках.

Обучающийся затем должен сказать слово на целевом языке для перехода к следующему слову, и если он сделает это правильно, то в награду услышит мелодию.

В патенте по обучению иностранному языку, обладателями которого являются Малдонадо (Maldonado) и Батиста (Batista) (2007), используется другой подход. В нем предложена система, в которой изучаемый и уже известный язык представлены как равноправные. Важной особенностью системы является постоянное дополнение произносимого слова его письменной формой. В качестве основного учебного материала в системе используется аудиовизуальный (обычно в виде изображения отдельных кадров), в котором громко воспроизводится слово на двух языках, например, «house» и «дом». В видео показаны напечатанные слова, соответствующие прозвучавшим словам. В таком подходе игрушки являются дополнением к базовой системе. Предлагается книга с ползунками, что позволяет учащимся открыть соответствующее слово, воспроизведенное аудиовизуальным устройством. В патенте предусмотрены другие игрушки и объекты, которые могут закрепить словарный запас: книжка-раскраска с соответствующими изображениями, подложка и так далее. Хотя в этом методе нет разделения между первым и вторым языком и можно проводить обучение любому из представленных языков на основе второго, в нем все же используется перевод слов между языками, в то время как в методе SmartLand не требуется использовать другой язык для объяснения или перевода. Кроме того, в системе SmartLand игрушки не являются дополнением к программе обучения языку на основе текста и аудио, в ней игрушки используются как основа для ролевых игр.

Просич-Сантовац (Prosic-Santovac) (2017) описала подход, который близок к концепции SmartLand. Однако этот метод еще не запатентован. В этом методе используется популярный английский мультфильм «Свинка Пеппа» (Peppa Pig) и соответствующие лицензионные фирменные игрушки для обучения английскому

языку очень маленьких детей. Просич-Сантовац использует мультфильм «Свинка Пеппа» и соответствующие игрушки и называет это «одна среда – один подход к языку», что схоже с идеей метода SmartLand. Идея такого подхода, развитого из подхода к билингвизму «один человек – один язык», впервые предложенного Морисом Граммоном (Maurice Grammont) в 1902 г., заключается в том, что дети легко осваивают второй язык, когда они ассоциируют конкретную разграниченную среду с конкретным языком. Этот же принцип лежит в основе системы SmartLand: дети входят в игровую среду и учатся ассоциировать игровые сценарии, создаваемые игрушками Playmobil®, с конкретным языком. Это создает платформу для развития естественного билингвизма, так как устраняется необходимость перевода между первым и вторым языком.

Участники исследования Просич-Сантовац ежедневно смотрели серии мультфильма «Свинка Пеппа» (Peppa Pig). Кроме того, участника учили думать о фирменных игрушках свинки Пеппы как об англоговорящих персонажах и во время ролевой игры с наставником ему предлагалось развивать способность переключения между его родным и английским языком во время игры с игрушками-персонажами. Ежедневный просмотр мультфильмов и ролевые игры с игрушками-персонажами дополнялись другими упражнениями на основе расширенной лицензии Peppa Pig: чтением фирменных книг о свинке Пеппе, решением задач в фирменных учебных тетрадах, воспроизведением игр по сюжету видео и использованием фирменных английских настольных игр. Другие, более неформальные упражнения включали придумывание новых сюжетов, объединение игрушек свинки Пеппы с другими игрушками-персонажами, сборку пазлов с персонажами и придумывание новых песенных стихов на английском языке к мелодиям песен свинки Пеппы. Это исследование показало, что использование подхода «одна среда – один язык» на основе популярных мультфильмов и соответствующих им фирменных игрушек

приводило к повышению внутренней мотивации и способности к переключению между первым и вторым языком, при этом увеличивался словарный запас, улучшалось знание грамматических конструкций, произношение и беглость речи.

Поскольку в системе SmartLand имеется аналогичная интеграция между мультфильмами, фигурками и объектами Playmobil® при ролевых играх по имеющимся сценариям Playmobil® и при создании новых на втором языке, и освоение языка усиливается с помощью ряда формальных и неформальных упражнений с использованием фигурок и объектов Playmobil®, от системы SmartLand можно ожидать аналогичных результатов.

В итоге метод SmartLand, как и другие предложенные методы изучения языков с помощью игрушек, признает полезность и эффективность изучения языков через игру. Однако в отличие от других патентованных систем, в нем используются существующие фирменные игрушки, которые не предназначены специально для изучения языка. Целью игрушек в методе SmartLand является создание игровой среды, которая одновременно действует в качестве языковой среды. Основная цель заключается не в манипулировании игрушками и взаимодействии с ними для изучения отдельных слов, фраз, букв или грамматических конструкций, а в использовании игрушек для ролевой игры, имитирующей сценарии реальной жизни и в поощрении функционального использования языка в рамках этих сценариев. Такой подход устраняет необходимость прямого перевода, что способствует развитию билингвизма и мультилингвизма.

## Описание

### Метод SmartLand

SmartLand – это метод и система для представления и изучения нового языка с помощью существующих ролевых фирменных игрушек и соответствующего фирменного печатного и цифрового аудиовизуального материала. Система была разработана с использованием игрушек Playmobil®, и они остаются предпочтительным средством осуществления идеи, но ее также можно адаптировать для использования игрушек других брендов.

Класс SmartLand задумывается как игровая среда, одновременно действующая как дискретная языковая среда, то есть применяется подход, который Просич-Сантавац (2017) называла подходом «один язык – одна среда», что означает, что все общение осуществляется на изучаемом языке и следует избегать любого прямого перевода между языками. Типичное оборудование класса включает 1) экран, на котором демонстрируются комиксы, картинки и любые дополнительные аудиовизуальные материалы Playmobil® 2) приподнятая игровая зона, предназначенная для физической реализации сценария или сюжета Playmobil® с помощью игрушек или фигурок Playmobil® 3) дополнительные игрушки Playmobil® для свободной игры и 4) дополнительный учебный материал на основе лицензии Playmobil®, включающий, например, книги-раскраски, книги с картинками и учебные распечатки. Такое базовое оборудование также может быть адаптировано для обучения в режиме онлайн (см. ниже).

Уроки SmartLand обычно длятся 30-45 минут и включают множество формальных и неформальных упражнений, все они основаны на игрушках Playmobil® и сопутствующих материалах. Идеальная периодичность уроков



составляет три раза в неделю с дополнительными домашними упражнениями. Каждый урок основан на конкретном сценарии или сюжете Playmobil® и, вместо следования традиционному подходу с последовательным изучением грамматических конструкций, уроки SmartLand построены на имитации реальных жизненных ситуаций, исторических или фантастических сценариев. Такой тематический подход позволяет познакомиться со словарем и функциональным языком и усилить их освоение в комплексном подходе во время урока при изучении также социальных правил и конвергенции с другими областями знаний, включая историю, географию, искусство (театр, музыка, изобразительное искусство), математику и науки. Например, в комплект Playmobil® Country Mountain (Горная страна) входит ряд фигурок животных, и его можно использовать для изучения природоведения, одновременно осваивая функциональный язык в процессе игры. За счет использования тематического подхода вместо курса, основанного на грамматике, можно достичь конвергенции образования, а внутренняя мотивация учеников при этом возрастает (Prosic-Santovac, 2017). Популярность игрушек Playmobil® и их заметное место в массовой культуре также обеспечивает интересное и захватывающее изучение языка.

Уроки начинаются с просмотра мультфильмов, основанных на сценариях Playmobil®. Это обеспечивает полное внимание учеников и служит общим введением в тему и лексическое наполнение. Это также способствует мультисенсорному вовлечению в изучение языка с помощью использования картинок и другой визуальной информации. На следующих этапах урока используются более традиционные методы познания второго языка – синхронное повторение и чтение. Синхронное повторение – это метод, когда ученики слышат правильное произношение слова или фразы в виде аудиозаписи или от учителя и одновременно повторяют эти слова и фразы так точно, как они смогут. Синхронное



повторение является эффективным подходом для обучения второму языку. Однако если использовать его отдельно от других методов, то уроки могут стать скучными и однообразными. Для сохранения интереса учеников и превращения синхронного повторения в увлекательное занятие при заучивании необходимого лексического запаса и языка и для успешного продолжения урока в методе SmartLand в этап синхронного повторения внесены игровые элементы. Это выполняется за счет привлечения тематических песен Playmobil®, дидактических карточек, игр на скорость и память, основанных на словаре, выбранном для тематического сценария урока. Призы за сотрудничество и успехи в виде фигурок и объектов Playmobil®, которые ученики могут взять с собой домой, является другим способом поддержания их интереса. Материалом для чтения являются мультфильмы Playmobil® – это снова усиливает изучение ассоциированного со сценарием словаря и способствует типичному взаимодействию на языке.

Вторая часть урока посвящена игре. Группа сначала «проигрывает» тему, повторно представляя ролевую игру на целевом языке согласно сюжету, адаптированному из мультфильмов и комиксов Playmobil®. После этого следует свободная игра, в которой ученикам предлагается импровизировать по теме игрового набора, и использовать дополнительные игрушки Playmobil® для обогащения и расширения исходного сценария.

Пандемия Covid-19 настоятельно подчеркнула необходимость адаптации методов обучения к режиму онлайн. Хотя некоторые возможности для социального взаимодействия между учениками пропадают в онлайн среде, у нее есть преимущество в виде охвата более широкой аудитории и обучения второму языку учеников, которые иначе не смогли бы участвовать в занятиях. Многие из методов описанных выше этапов легко преобразуются для дистанционного обучения, это

включает мультфильмы, синхронное повторение, чтение, описание картинок и разговор по теме. Для игровых этапов урока родителям предлагается приобрести некоторые из основных наборов Playmobil®, но при этом создание сценариев дома поощряется в форме поделок и образует часть учебного опыта. Например, не покупая набор Playmobil® Castle (Замок), ученики могут построить дома свой замок из других доступных игрушек и материалов. Не следует рассматривать это как недостаток по сравнению с занятиями в классе, так как такой подход «Сделай сам» может повысить вовлеченность и мотивацию. В будущем созданные по заказу учебные комплекты можно предложить отдельным ученикам на основании их интересов и проблем в обучении.

## Педагогические принципы системы SmartLand

Главным педагогическим принципом, лежащим в основе системы SmartLand, которую разработали Алан Карис Альяс Рейндерс и Лусинэ Геворкян, является идея того, что игра очень полезна для развития человека, и, в частности, для обучения языку. Игра с игрушками Playmobil® в классе SmartLand является формой того, что в работе Лэнтолф (Lantolf) (1997) и Кук (Cook) (2000) было названо «языковая игра» (ЯИ). Бушнелл (Bushnell) (2009) выделил семь важных функций языковой игры при обучении второму языку, и все они применимы к данному методу. Во-первых, ЯИ поощряет детей преодолеть эмоциональный барьер застенчивости и боязни, тем самым повышая уровень освоения и понимания языка. Во-вторых, ЯИ повышает запоминаемость лексики и языковых конструкций. Исследование показало, что ЯИ улучшает как кратковременную, так и долговременную память, и что язык, освоенный в ходе игры, можно вспомнить даже спустя годы после прекращения занятий. Метод SmartLand дополнительно улучшает процесс

вспоминания за счет наложения ресурсов или семантического обогащения, когда лексические ассоциации укрепляются благодаря различным носителям информации и видам игр во время занятия. В-третьих, ЯИ способствует развитию социолингвистической компетенции за счет предоставления возможностей для включения других «голосов» во время изучения иностранного языка. Это может помочь ученикам в развитии их собственной личности и позволяет им более комфортно участвовать и выражать себя более свободно в разговорных группах. В-четвертых, поскольку ЯИ может включать в себя нестандартные формы языка по мере того, как ученики осваивают новый язык, игровая обстановка дает им возможность испытать себя и постепенно исправлять свои ошибки. Вместе с этим пятая функция ЯИ заключается в том, что она может служить средством «спасения репутации», поскольку игровая среда создает безопасный фон с новыми социальными представлениями о реальной жизни. Наконец, ЯИ может поощрять учеников взаимодействовать друг с другом по вопросу использования языка и лингвистических конструкций, тем самым давая возможность для взаимного обучения по принципу «равный - равному».

Лэнтолф (1997) отметил дополнительную функцию ЯИ, объясняющую, почему SmartLand является таким успешным методом обучения. Согласно Лэнтолфу, языковая игра может быть формой безмолвной внутренней речи, которая служит репетицией для будущей социальной деятельности. Уроки SmartLand направлены на изучение языка с помощью социального взаимодействия. Однако обучение языку также улучшается за счет этого вида внутренних репетиций, которые происходят во время внутренней речи.

Одним из отличительных аспектов системы SmartLand является то, что в ней не требуется перевода между языками. Таким образом, парадигма языковой игры

позволяет детям с разным уровнем подготовки и речевых групп совместно заниматься в классе. Протасова (1992) утверждает, что в классах с детьми, не имеющих общего языка, игра не только улучшает изучение языка; но становится средой общения. Другие обычно важные соображения, например, уверенность в себе, менее значимы в такой среде. Она также заметила, что этапы изучения языка отражают ситуацию в «игре без общего языка» – в обоих случаях идет движение от более формальных, циклических и произвольных действий к намеренным действиям и, в конечном итоге, к творческому использованию слов. Это означает, что естественные процессы освоения языка в среде «игра без общего языка» будут взаимно усиливать друг друга.

Кроме идеи языковой игры SmartLand также активизирует и объединяет две главные парадигмы изучения второго языка: экологическую теорию изучения языка и то, что Блок (Block) (2009) назвал «социальным поворотом» в изучении второго языка.

Согласно экологической теории изучения языка, язык является возникающим и необходимым следствием того, как дети взаимодействуют со своим окружением. Маленькие дети взаимодействуют со своим окружением с помощью различных чувств и, согласно этой теории, язык развивается как естественное следствие способности малых детей коррелировать, по крайней мере, два ощущения органов чувств друг с другом, обычно это звуки голоса матери и объект в окружающей среде. Хотя эта теория была развита для аспекта изучения языка маленькими детьми, она также полезна для понимания того, как более старшие дети и взрослые осваивают второй язык. Поскольку сценарии Playmobil® включают в себя объекты, очень похожие на объекты реальной жизни, то с помощью таких методов, как синхронное повторение, прослушивание и чтение, система SmartLand создает вымышленную

среду, в которой дети могут естественно изучать язык за счет мультисенсорных ассоциаций и корреляций между звуками, визуальными образами и физическими игрушками.

Социальный поворот в обучении второму языку – переход от чисто когнитивного подхода к обучению языку к социально ориентированному переосмыслению обучения языку – очевиден не только в динамике взаимодействия в классе между учениками и между учениками и учителем, но также в сценариях, повторно воспроизводимых в ролевых играх на уроках SmartLand. Согласно Ортеге (Ortega) (2011), обучение языку после социального поворота чаще трактуют с социолингвистической, а не психологической точки зрения. Последний подход зачастую предполагает, что обучение проводится в разуме, и это является индивидуальным достижением. Напротив, согласно методике SmartLand, обучение рассматривается как социальное достижение. Окончательная цель изучения языка в рамках метода SmartLand заключается в том, чтобы согласно Ортеге (2011, стр. 168), стать «своим человеком, который может вести социальную деятельность» в новой языковой среде.

## Экстралингвистические достоинства метода SmartLand

Помимо освоения языка, что является основной целью системы SmartLand, обучение с помощью игрушек Playmobil® также предоставляет ряд других преимуществ.

### *Улучшенные моторные навыки*

Предыдущие исследования показали сильную взаимосвязь между языковыми и моторными навыками (Вонг (Wang) с соавторами, 2014). Задержки речевого

развития часто являются отражениями задержек развития моторики, что заставляет некоторых исследователей предположить, что нарушения развития центральной нервной системы в этих областях могут быть сгруппированы вместе. Хотя эта взаимосвязь понимается не полностью, в некоторых теориях воплощенного познания предполагается, что две эти сферы совместно используют базовую нейронную архитектуру, в то время как другие предполагают, что зеркальная нейронная система, регулирующая развитие движений, также образует нейронную основу, на которой развивается язык. Система Playmobil® выгодно использует эту ассоциацию, объединяя обучение языку с развитием моторики. Игра с фигурками и наборами Playmobil® особенно полезна для развития физической координации и навыков мелкой моторики, когда пальцы манипулируют небольшими деталями. И наоборот, также возможно, что развитие моторики помогает развитию языковых способностей.

### *Эмоциональные достоинства*

В соответствии с подходом метода к изучению языка на основе взаимодействия и его направленности на обучение в процессе игры SmartLand предоставляет множество эмоциональных достоинств. Как упоминалось выше, изучение языка в ходе игры позволяет детям преодолеть эмоциональный барьер застенчивости, помогает в развитии их собственной личности и уверенности в себе и помогает им более открыто себя выражать. В этом отношении обычное улыбающееся лицо фигурок Playmobil® оказывает непосредственное зеркальное влияние на детей. SmartLand также обучает самоконтролю за счет построения игры по конкретной теме.

### *Социальные достоинства*

Метод особенно нацелен на социолингвистическую компетенцию, и часть такой компетенции включает в себя обучение этикету и правилам и нормам социального взаимодействия, особенно, в данном языковом обществе. В более широком смысле построенные вокруг игры классные занятия развивают навыки сотрудничества, умение делиться, навыки обмена, уважения, действий по очереди и лидерские качества.

### *Когнитивные достоинства*

Хотя система SmartLand не нацелена именно на лингвистическую компетенцию как на чистую когнитивную способность, отдавая предпочтение парадигме с направленностью на функциональное использование языка и социолингвистическую компетенцию, в ходе игры также развивается масса сопутствующих когнитивных навыков. Уже отмечалось, насколько игра способствует запоминанию, но игра предложенного здесь типа также содействует развитию логики, креативности, сравнению объектов Playmobil® друг с другом и с объектами реального мира и сопоставлению игровой среды и реального мира.

## Преодоление предрассудков

При использовании фирменных игрушек, не предназначенных специально для изучения языка, возникает ряд возражений. Одним из них является возможные расовые и гендерные предрассудки, которые игровая система может непреднамеренно привнести в языковой класс. Очень важно не забывать об этих проблемах, учитывая, что возрастающая коммерциализация концепции детства и

ранее воздействие культуры потребления может социально усилить предрассудки у маленьких детей.

В своем анализе игрушек Playmobil® как семиотической системы Тео ван Левен (Theo van Leeuwen) (2009) изучил социальные роли и личности, представляемые игрушечными персонажами, и способ, которым Playmobil® строит социальный мир для маленьких детей. Он указывает, что игру можно интерпретировать как одну из форм «прочтения» этой семиотической системы на предмет передаваемых ей смысловых значений. В некотором смысле этот атрибут Playmobil® – именно тот, который используется системой SmartLand: смысловые значения, связи и языковые функции, предусмотренные заранее составленными сценариями, предлагают визуальные ориентиры, которые понимаются детьми вне связи с лингвистическими обозначениями, а изучение языка включает в себя сопоставление новых символов с уже существующими объектами и визуальными ориентирами. Как указывает ван Левен, такие связи основаны на социальных правилах, но система игрушек также имеет собственные предпочтения и ограничения (2009, стр. 3):

По мере игры участники будут постепенно понимать, что можно и чего нельзя просто сделать и «сказать» с помощью Playmobil, в силу того, что с помощью этих игрушек легко выразить одни значения, а другие сложно, из-за разницы в том, что вы хотите сказать и что Playmobil (или взрослые, которые регулируют его использование) хочет, чтобы вы сказали.

Такие возможности и ограничения мира Playmobil® могут проявляться в виде расовых и гендерных предрассудков.

Создатели метода SmartLand, Алан Карис Альяс Рейндерс и Лусинэ Геворкян, решили вопросы возможных расовых и гендерных предрассудков за счет 1)





адаптации отдельных фигурок Playmobil® , например, «одевая» фигурки женщин как полицейских или пожарных 2) отдавая женщинам и так называемым «этническим» фигуркам роли вне предусмотренных в исходных наборах Playmobil® и 3) объединяя имеющиеся наборы Playmobil® , например, по темам «Рыцарь и принцесса», для продвижения гендерно нейтральных игр и совместной игры мальчиков и девочек.

## Промышленная применимость

Система SmartLand представляет собой новый подход к преподаванию языка, который основан на некоторых последних исследованиях в области лингвистики и изучения второго языка. Ее разработали Алан Карис Альяс Рейндерс и Лусинэ Геворкян, и в ней для упрощения изучения языка используются ролевые фирменные игрушки. Создатели получили разрешение от компании Brandstätter Stiftung & Co. KG на использование их интеллектуальной собственности под брендом Playmobil®, включая игрушки, товарные знаки, комиксы, изображения, видео и т.п., для использования в системе SmartLand.

Необходимость дистанционного обучения во время Covid-19 создала возможность для реализации этой идеи не только в классах по всему миру, но также и в дистанционной образовательной среде, при домашнем обучении и в некоммерческом секторе. Таким образом, эта идея применима к обширной области изучения второго языка, как в коммерческих, так и в образовательных средах.

## Коммерческое обоснование

Намерение создателей метода по защите концепции заключается в создании лицензионной схемы и продаже неэксклюзивных франшиз (коммерческих концессий) заинтересованным сторонам, например, детским садам и начальным школам, курсам по изучению иностранных языков и частным учителям, а также любым другим потенциальным лицензиатам, например, больницам и частным лицам и бизнесменам в гостиничном бизнесе. Будут предлагаться два типа лицензий: школьные лицензии (для обычных и специализированных школ) и лицензии

частного учителя (для учителей и репетиторов языков, бизнесменов и инвесторов). Франшизы будут включать право на использование интеллектуальной собственности и коммерческой модели системы SmartLand, например, ее бренда, товарного знака, логотипа, метода обучения, шаблонов коммерческого и финансового планов и оригинальных учебных и рекламных материалов.

Поскольку создатели будут продавать только неисключительных франшизы, доход от SmartLand будет поступать от двух основных источников: 1) Услуги SmartLand, проданные непосредственно ученикам создателями системы Аланом Карисом Альясом Рейндерсом и Лусинэ Геворкян и 2) продажи франшиз лицензиатам по всему миру. Это будет включать паушальный взнос и месячные, квартальные или годовые лицензионные платежи (роялти).

## Будущие возможности

Хотя текущая идея сосредоточена на использовании методики SmartLand в качестве образовательного инструмента для изучения второго языка, создатели системы сохранили за собой права на расширение концепции SmartLand за пределы сферы обучения детей и взрослых языкам. Методология ролевых игр по сценариям SmartLand может быть адаптирована для использования для коммерческих консультаций, обмена информацией и множества учебных сред для взрослых и детей, включая обучения в отрасли гостиниц и туризма, здравоохранения и безопасности, медицинских профессий (особенно для общения с детьми) и общественных услуг.

## Правовое основание научной работы

Научные работы как объекты авторских прав защищены следующими международными и национальными официальными документами:

### 1. Бернская конвенция об охране литературных и художественных произведений (1971 г.)

«Статья 2

(1) Термин «литературные и художественные произведения» охватывает любую продукцию в области литературы, науки и искусства, вне зависимости от способа и формы ее выражения, включая: книги, брошюры и другие письменные произведения; лекции, обращения, проповеди и другие подобного рода произведения; драматические и музыкально-драматические произведения; хореографические произведения и пантомимы; музыкальные сочинения с текстом или без текста; кинематографические произведения, к которым приравниваются произведения, выраженные способом, аналогичным кинематографии; рисунки, произведения живописи, архитектуры, скульптуры, гравирования и литографии; фотографические произведения, к которым приравниваются произведения, выраженные способом, аналогичным фотографии; произведения прикладного искусства; иллюстрации, карты, планы, эскизы и пластические произведения, относящиеся к географии, топографии, архитектуре или наукам.

### 2. Закон Латвии об авторском праве, принятый 27 апреля 2000 г. с изменениями

*«Статья 1. Используемые в Законе термины*

... 2) **произведение** — результат творчества автора в любой материализованной форме, а также публично исполненная импровизация в момент ее исполнения;»

*«Статья 2. Принципы авторского права*

(1) Авторское право принадлежит автору с момента создания произведения, независимо от того, закончено ли оно.

(2) Авторское право распространяется на литературные, **научные**, художественные и другие упомянутые в статье 4 настоящего Закона **произведения**, в том числе на незаконченные произведения, независимо от задачи и ценности произведения, формы или вида его выражения.»

Согласно указанным выше международным и национальным официальным документам, настоящее научное произведение соответствует критериям для ее признания в качестве объекта авторского права и интеллектуальной собственности, поскольку произведение:

- является результатом творческой деятельности в области науки;
- существует в объективной (материальной) форме;
- содержит новое научное знание.

## Библиография

1. *Блочная игрушка для изучения иностранных языков [Block toy for learning foreign languages]*. (2012).  
<https://patents.google.com/patent/WO2013122315A1/en>
2. *Метод конвергенции образования STEAM с использованием технологии дизайна блочного конвергентного типа [Steam convergence education method using blockable type convergence design technology]* (2018). Патент KR202000057197A, Южная Корея.
3. Bushnell, C. (2009). 'Lego mykeego!': An analysis of languageplay in a beginning Japanese as a foreign language classroom. *Applied Linguistics*, 30(1), 49–69.
4. Cook, G. (2000). *Language play, language learning*. Oxford University Press.
5. Herr, D. J. C., Akbar, B., Brummet, J., Flores, S., Gordon, A., Gray, B., & Murday, J. (2019). Convergence education—An international perspective. *Journal of Nanoparticle Research*, 21(11), 229. <https://doi.org/10.1007/s11051-019-4638-7>
6. Lantolf, J. (1997). The function of languageplay in the acquisition of L2 Spanish. *Contemporary Perspectives on the Acquisition of Spanish*, 2, 3–24.
7. Maldonado, P. M., & Batista, J. (2007). *System and method for teaching a new language*. Google Patents.
8. Ortega, L. (2011). SLA after the social turn. *Alternative Approaches to Second Language Acquisition*, 167–180.

9. Prosic-Santovac, D. (2017). Popular video cartoons and associated branded toys in teaching English to very young learners: A case study. *Language Teaching Research*, 21(5), 568–588. <https://doi.org/10.1177/1362168816639758>
10. Protassova, E. (1992). Play without a common language. *Language, Culture and Curriculum*, 5(2), 73–86.
11. Rivera, R., Roberts, S., & Kazmi, S. (n.d.). *World Ambassador Dolls Proposal: A Toy to Advance Linguistic Development within Children*. 4.
12. Van Leeuwen, T. (2009). The world according to Playmobil. *Semiotica*, 2009(173), 299–315.
13. Wang, M. V., Lekhal, R., Aaro, L. E., Holte, A., & Schjolberg, S. (2014). The developmental relationship between language and motor performance from 3 to 5 years of age: A prospective longitudinal population study. *BMC Psychology*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.1186/s40359-014-0034-3>