ШАДРИНСКИЙ ФИЛИАЛ

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение

 «Курганский базовый медицинский колледж»

|  |  |
| --- | --- |
| Утверждено на заседании МС протокол № \_\_\_ от «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Рассмотрено на заседании ЦМКпротокол №\_\_\_ от «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

**внеаудиторного занятия**

**по дисциплине «Иностранный язык (английский)»**

**Интеллектуальная игра «Мафия»**

**Составитель:**

Вениаминова И.П. – преподаватель УД «Иностранный язык (английский)»

**Дата проведения мероприятия:**

«5» декабря 2019г.

**Участники мероприятия:**

специальность «Сестринское дело» группа 291

**Используемые технологии (элементы технологий):*игровая***

Шадринск 2019

**Аннотация**: Ролевая интеллектуальная игра «Мафия» разработана для развития коммуникативных навыков студентов, изучающих иностранный язык, помогает сделать это в интересной форме. Кроме того игра способствует развитию мышления, логики, внимания. Участники игры выбирают карточки с названием жителей города и действуют далее согласно полученной роли. Игра идет на английском языке. Все речевые клише у участников имеются заранее. Ведущим является преподаватель.

**Цель:**

Совершенствование форм и методов внеаудиторной работы по изучению иностранного языка через вовлечение обучающихся в занимательное интерактивное действие

**Задачи:**

* способствовать развитию интереса к изучению английского языка
* способствовать развитию монологической и диалогической речи обучающихся
* способствовать развитию навыков понимания иноязычной речи на слух
* способствовать развитию языковой догадки, внимания, памяти, мышления
* создать условия для самореализации обучающихся
* способствовать развитию творчества фантазии, воображения
* создать условия для раскрытия творческого потенциала участников

**Приёмы и техники:** опора на разговорные клише и ключевые слова, дискуссия, групповая работы, сообщение основных идей, выражение собственного мнения, рефлексия.

**Правила проведения интеллектуальной игры «Мафия":**

Участники выбирают карточки с названием жителей города и действуют далее согласно полученной роли. Игра идет на английском языке. Все речевые клише у участников имеются заранее. Ведущим является преподаватель.

**Участники игры:**

Группа 291 СД, 311 ЛД

**Место проведения игры**:

учебный кабинет

**Оборудование:**

* карточки с названием участников
* повязки на глаза
* грамоты победителям и участникам

**Длительность проведения игры**: 60-90 минут

**Критерии оценки и подведение итогов:**

Победителями могут стать представители мафии или мирные жители. Все получают грамоты победителя или участника.

**Участники игры:**

Мафия (Mafia) – ее представители играют против мирных жителей. Ночью они убивают горожан, а днем на собрании стараются вывести их из игры.

Мирные жители (Citizens) – основные персонажи игры. Путем логических умозаключений и интуиции они борются против мафии и пытаются ее уничтожить.

Комиссар (Detective) имеет возможность убивать ночью одного игрока. Однако он не знает, кто из игроков относится к мафии, поэтому случайно может убить и мирного жителя.

Доктор (Doctor) ночью имеет право вылечить одного игрока. Однако сделать это он может только в том случае, если правильно укажет ведущему жертву шерифа или мафии. Вылеченный игрок остается в игре. Доктор не имеет права лечить одного и того же игрока две ночи подряд.

**Ход игры:**

*Первый день*

Никакие обсуждения в первый день не допускаются. Игра начинается, когда ведущий произносит ключевую фразу: «Наступила ночь. Все жители заснули» (The night comes. All the citizens fall asleep.) После его слов жители закрывают глаза.

*Ночь (знакомство)*

Ведущий провозглашает: «Мафия проснулась и знакомится» (Mafia wakes up and greets each other). После его слов мафиози открывают глаза, знакомятся друг с другом и жестами договариваются о дальнейших планах. Они определяют тех горожан, которые будут убиты ими сегодня ночью. Чтобы не вызвать подозрений у других участников и не привлечь к себе их внимания, переговариваться и жестикулировать игрокам-мафиози следует крайне осторожно. Первая ночь заканчивается словами ведущего: «Мафия познакомилась и уснула» (Mafia has greeted each other and falls asleep). Игроки закрывают глаза.

*Второй день*

*День*

Ведущий объявляет: «Наступил день. Все жители города проснулись» (The morning comes. Everyone wakes up).

Все игроки открывают глаза и приступают к обсуждению. Во второй день у игроков для анализа уже имеется некоторая информация:

- поведение и настроение участников во время раздачи карт;

- движения соседей по столу ночью;

- изменение настроения и поведения соседей после первой ночи.

Каждому игроку на высказывание своих мыслей и подозрений дается немного времени. На основании собранной информации уже можно делать первые выводы и предположения. При обсуждении игроки могут использовать как правдивые, так и лживые аргументы. Высказывания могут быть любыми. Например, «Ирина всю ночь копошилась», «Виктор слишком весел, наверное, он из мафии», «Слева от меня ночью было слышно какое-то движение», «Николай подмигнул Лилии, скорее всего, они ночью о чем-то договорились» и т.п. Разумеется, все общение происходит на английском языке.

Если обсуждение ведется слишком бурно и эмоционально, ведущий может его прекратить или попросить тишины. После дебатов он предлагает игрокам назвать имена мафиози. Когда все имена озвучены, каждому подозреваемому предоставляется последнее слово. Часто оно играет решающую роль при голосовании. Затем проводится голосование. Игрок, набравший большее число голосов, признается виновным в связях с мафией. Он демонстрирует всем свою карту и покидает игровое поле. Ведущий произносит фразу: «Наступила ночь. Все жители города уснули» (The night comes. All the citizens fall asleep.). Все игроки закрывают глаза.

*Ночь вторая и далее*

Мафия делает следующий ход. Ведущий говорит: «Мафия проснулась и выбирает свою жертву» (Mafia wakes up and chooses the victim). Мафиози открывают глаза и знаками договариваются, кого из игроков они убьют, затем игроки указывают на свою жертву ведущему. После этого ведущий произносит: «Мафия сделала свой выбор и уснула» (Mafia has made the choice and falls asleep). Мафиози закрывают глаза.

В игру вступает шериф. Ведущий объявляет: «Комиссар выходит на охоту» (The detective wakes up). Комиссар снимает маску и указывает ведущему на игрока, которого подозревает в причастности к мафии. После этого ведущий произносит фразу: «Комиссар произвел выстрел и уснул» (The detective has shot and falls asleep). Шериф закрывает глаза.

К игре приступает доктор. Ведущий объявляет: «Доктор выходит, чтобы оказать помощь» (The doctor wakes up). Доктор снимает маску и указывает ведущему на любого игрока. Ведущий: «Доктор оказал помощь и уснул» (The doctor has cures somebody and falls asleep). Доктор закрывает глаза.

*День третий и далее*

Ведущий произносит фразу: «Наступил день. Все жители города проснулись» (The morning comes. Everyone wakes up). Все игроки открывают глаза. Далее в зависимости от событий, произошедших ночью, слова ведущего могут быть разными. Ведущий объявляет: «Сегодня ночью был убит такой-то игрок (произносит его имя)». (Today Anna is murdered). Это означает, что доктор допустил оплошность и не смог угадать убитого игрока/игроков. Убитый игрок/игроки покидают игровое поле.

Ведущий объявляет: «Сегодня ночью никто не был убит» (Today no one is murdered). Данная фраза означает, что доктор смог правильно вычислить и вылечить игрока, убитого мафией и/или комиссаром.

Далее игра идет по тем же правилам, что и во второй день. Разницей является только то, что у игроков появляется много новых аргументов для высказывания своих подозрений. Например, игроки могут вспомнить, кто и кого обвинял в предшествующие дни в мафиозности, кто за кого голосовал, кем в итоге оказался игрок, выбывший из игры днем или убитый ночью.

**Особенности проведения голосования**

Голосование проводится поднятием руки. Во время этой процедуры ведущий ведет отсчет до трех. Игрок может опустить руку в процессе голосования, но не позже того, как ведущий произнесет число: «Три». Затем ведущий называет количество голосов, отданных за данного кандидата, и просит приступить к голосованию по следующей кандидатуре.

Если кандидатов на выбывание было больше двух, и за двоих из них игроки отдали одинаковое количество голосов, то проводится еще одно голосование. На него выставляются кандидатуры только этих двух игроков.

Если в голосовании принимали участие два кандидата, и при этом каждый из них получил равное количество голосов, им предоставляется последнее слово, после которого проводится повторная процедура. В случае если игроки не изменили своего решения и опять не смогли выбрать одного кандидата, к голосованию подключается мирный житель, убитый последним прошлой ночью.

Воздерживаться при голосовании запрещено. Голоса игроков, которые не принимали участия в голосовании, отдаются последнему кандидату.

**Окончание игры**

Игра заканчивается победой мирных жителей, если им удается уничтожить всех мафиози. Мафия побеждает тогда, когда мирных жителей становится меньше, чем мафиози.

Ведущим целесообразнее всего быть преподавателю. Но если есть желающие, можно позволить им вести игру. Но следить за регламентом игры все равно необходимо преподавателю и при необходимости прекращать слишком длинные дискуссии или ускорять процесс принятия решений.

Вся игра проходит на английском языке. С обучающимися необходимо заранее обговорить, что используется только английский язык. Им следует предложить список полезных выражений (Приложение 1). Преподаватель может использовать текст рассказа (Приложение 2)

**Список использованной литературы**

1. Алексеев Н.Г., Золотник Б.А., Громыко Ю.В. Организационно-деятельностная игра: возможности в области применения // Вестник высшей школы. -№7, 1987. - С. 30-35.
2. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В.П.Беспалько. - М.: Издательство ИРПО МО РФ, 1995. – 336 с
3. Бим И.Л. Профильное обучение иностранным языкам на старшей ступени общеобразовательной школы: Проблемы и перспективы \ И.Л. Бим. - М.:Просвещение, 2007. - 168 с.
4. Гез Н.И. Методика обучения иностранным языкам в средней школе: учебник / Н.И. Гез, М.В. Луховицкий, А.А. Миролюбов [и др.]. - М.: Высшая школа, 2009. - 345 с.
5. Зарукина Е.В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб.-метод. пособие / Е.В. Зарукина, Н.А. Логинова, М.М. Новик. - СПб.: СПбГИЭУ, 2010. – 59 с.
6. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. / Иностранные Языки в Школе. - 1989. - №4. - С. 15.
7. Мильруд Р.П. Организация ролевых игр на уроке / Р.П. Мильруд // Иностранные языки в школе. - М., 1987. - № 3. - С. 10.
8. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению / Е.И. Пассов. - М.: Просвещение, 1991. - 208 с.
9. Семёнова Т.В., Семёнова М.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. / Иностранные Языки в Школе. - 2005. - №1. - С.16.
10. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей /А.В. Запоржец. - М.: Просвещение, 1976. – 94 с.
11. Щукин, А. Н. Обучение иностранным языкам : Теория и практика : учеб. пособие для преподавателей и студентов / А. Н. Щукин. – М.: Филоматис: Омега-Л, 2010. – 480 с.
12. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. - М.: Педагогика, 1978. - 505 с.

**Приложение 1**

**Роли:**

|  |  |
| --- | --- |
| Мирные жители | **civilians, peaceful citizens, townspeople, habitants** |
| Мафия | **criminal, mafia** |
| Девушка легкого поведения | **hooker, girl** |
| Маньяк | **maniac** |
| Комиссар, детектив, полицейский | **sheriff, detective, chief of police, police officer** |
| Врач | **doctor** |
| Игрок | **player** |
| Жертва | **victim** |
| Мэр **mayor** **Main characters:*****mafia (3 persons)******doctor******detective/ chief of police/ police officer******mayor******peaceful citizens (4-5 persons)*** |  |

**Основные понятия:**

Преступление – **crime**

Убийство — **murder**

Убийство, совершенное кем-либо – **murder committed by somebody**

Подозревать — **suspect**

Утверждать — **allege, insist**

Обвинять — **accuse, blame**

Быть виновным —**to be guilty**

Быть невиновным — **to be innocent, not guilty**

Голосование — **election, voting**

Казнить (предполагаемую мафию) — **execute**

Наказать, заточить в тюрьму — **punish, prison**

Днем, в дневное время – **in the daytime/by daylight**

Ночное время – **nighttime**

Выигранный – **be won**

Проигранный – **be lost**

Закрыть глаза – **to close the eyes**

Город просыпается – **town wakes up**

Рассказать новости – **to tell the news**

Мафия смеется над вами – **mafia laugh at you**

Ночное нападение – **night slaughter**

Угадывать – **to guess**

Оправдать невиновное лицо – **to justify innocent person**

Принять решение – **to make decision**

Посадить в тюрьму – **to put to prison**

Ловить момент – **to catch the moment**

Кто жертва? – **Who is victim?**

Дискуссия – **discussion**

Строить теории – **to build theories**

Обвинение – **accusation**

Спорить – **to argue**

Доказательство – **proof**

Докажи – **prove it**

Скажи мне правду – **tell me the truth**

Не лги мне – **don’t lie to me**

Кто мафия? – **Who is mafia?**

Настаивать – **to insist**

**Общие фразы для ведения игры:**

Наступила ночь – **The night is coming/It’s nighttime**

Все спят – **Everyone is sleeping/Everyone is falling asleep**

Все должны закрыть глаза – **Everybody must close their eyes**

Мафия просыпается – **Mafia is getting up/ Mafia wakes up**

Они выбирают свою жертву – **They are choosing their victim**

Доктор/Детектив просыпается – **Doctor/The detective is getting up/Doctor/The detective wakes up**

Город просыпается **– The town is getting up**

Просыпаются все, кроме… – **Everyone is getting up except …**

Доктор может спасти жизнь одного человека – **The doctor could save the life of one person**

Мы вместе попытаемся выяснить, кто такая мафия – **We together will try to find out who is mafia**

Вы можете обсудить все, что происходило ночью – **You can discuss everything what was going on during the night**

Мирные жители засыпают – **Townspeople are falling asleep**

…был убит – **… was killed**

Этой ночью мы потеряли… – **This night we lost…**

Как вы думаете, кто убийца? – **Who do you think is our murderer?**

Кто мафия и кто маньяк? – **Who is mafia and who is our maniac?**

Покажите нам свою карту – **Show us your card**

Доктор посетил не того человека – **Doctor went to a wrong person**

Комиссар проверил не того человека – **Sheriff checked the wrong person**

Комиссар знает, кто убил парня/девушку – **Sheriff knows who killed the guy/girl**

Комиссар не знает, кто убил парня– **Sheriff doesn’t know who killed the guy**

Кто-то был убит этой ночью – **Somebody was killed this night**

Доктор лечил кого-то – **Doctor cured somebody**

Организовать голосование – **Organize the voting**

Ваши последние слова? – **What is your last word?**

Невинные люди в беде – **Innocent people are in trouble**

**Фразы для дискуссий:**

Я думаю, что игрок 1 нервничает – **I think player 1 is nervous**

Игрок 2 может быть мирным жителем – **Player 2 is might be a citizen**

Я считаю, что игроки номер 3 и номер 4 являются мафией – **I consider player number 3 and number 4 are mafia**

Я подозреваю игрока 1 – **I suspect player 1**

Мне подозрителен игрок 1 – **Player 1 is suspicious to me**

Мирные жители, пожалуйста, давайте вместе проголосуем против игрока номер 1, потому что он определенно мафия – **Citizens, please let’s vote together against player number 1, because he is definitely Mafia**

Уважаемые мирные жители, Вы совершили большую ошибку, потому как я был мирным жителем – **Dear citizens, you did a big mistake, because I was a citizen**

Я думаю, что … мафия – **I think that…is Mafia**

Мне не нравится, как он/она защищает свою позицию – **I don’t like the way he/she protects his/her position**

У него/нее трясутся руки – **His/her hands are shaking**

Я думаю, что он/она лжет – **I think he/she is lying**

Я один из мирных жителей – **I am one of the townspeople**

Он был выбран мафией – **He has been chosen as mafia**

Почему вы так думаете? – **Why do you think so?**

Давайте исключим его голосованием – **Let’s vote him off**

**Фразы для выражения эмоций:**

О Боже мой! – **Oh, my God!**

Какая удача! – **What a good chance!**

Нет слов!/Я не знаю, что сказать – **I don't know what to say!**

Черт возьми! – **Oh, damn**!

Правда/Действительно? – **Really**?

Как жаль! – **What a pity!**

Невероятно!/Не могу в это поверить! – **I can't believe it!**

Надеюсь, что это так/ Я надеюсь на это – **I hope so**

Мне плохо (грустно, противно) – **I feel ill (sad, disgusted)**

Мне хорошо **– I feel good**

Наоборот! - **Vice versa! (Just the opposite!)**

Ничего подобного! – **Not a bit! (Nothing of the kind!)**

Все хорошо/Все в порядке – **That's nice (all right, fine) (with me)**

Ни в коем случае! – **No way!**

С (огромным) удовольствием – **With (great) pleasure**

Это чересчур!– **That's too much!**

Замечательно!/Прекрасно! Это великолепно (чудесно)! – **Wonderful!/That's super (marvellous)!**

Мои чувства задеты – **My feelings are hurt**

Безусловно! – **Absolutely**!

Именно так! – **Exactly so!**

Кто знает! – **Who knows!**

**Expressing your opinion**

* In my opinion, ...
* To my mind, ...
* From my point of view, ...
* As for me / As to me, ...
* My view / opinion / belief is that
* I would say that ...

**Expressing your agreement**

* I agree with you / him.
* I share your view.
* I really think so.
* He is right / absolutely right.

**Expressing your disagreement**

* I don't agree.
* I disagree.
* I don't think so.
* You are / he is wrong.
* It seems to me that ...
* My impression is that ...
* I have the feeling that...
* I have no doubt that / I am sure / I am certain that ...
* I think / consider / find / feel / believe / suppose that ...
* I guess that ...
* He may be right.
* I have come to the same conclusion.
* I think otherwise
* I don't agree with you/him.
* I take a different view.
* I don't share his/her/your view.
* Not at all!
* Nonsense!

**Приложение 2**

The night is coming. Everyone is sleeping/ The eyes of everybody are (must be) closed.

But only **mafia** is getting up, they are meeting and choosing their victim. They are trying to kill the mayor of our little town. All criminals are tired, they have already chosen and maybe killed the victim that’s why they can go to bed. Mafia is sleeping.

**Doctor**is getting up. He can’t sleep, he feels something strange and dangerous happening in the town.  He is opening his eyes and trying to treat and maybe reanimate somebody. He has done his work and with light heart he is going to bed.

The **detective** is getting up. He is opening his eyes and trying to find and to put mafia to prison.

The town is getting up. The nice morning is coming. Everyone is getting up except ….. , who was killed last night.

Our detective was trying to catch a criminal but he didn’t manage to do it. All his attempts were useless/useful.

The doctor of our town could save the life of one person. It means that nobody was killed and put to prison. Everyone is still alive.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

And now I invite you to the town court. We together will try to find out who is mafia. Organize the voting.