

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ОБУЧАЮЩАЯ ИГРА **«Электронный кошелёк для расчётов в интернете»**

Описание игры.

Игра строится на пошаговом выполнении участниками заданий, связанных с виртуальным (игровым) созданием электронного кошелька, оплатой покупок с его помощью, знакомством с основными операциями, преимуществами и возможностями электронных денег. У каждого участника есть стартовый капитал (игровые деньги), который он может перечислять в свой электронный кошелёк, тратить, совершая разнообразные покупки, увеличивать, за счёт выполнения ряда дополнительных заданий, переводить деньги другим участникам и пр.

Количество участников: 10-30 чел.

Роли: один ведущий, 3 команды по 2-3 человека (по желанию) играют роли трёх систем, предоставляющих **электронные** кошельки:

- Яндекс.Деньги.
- RBK Money.
- WebMoney Transfer.

Они играют роли электронных платежных систем (кошельков) участников - следят за денежным оборотом других участников, совершают все денежные операции, ставят условия выполнения покупок, дают инструкции и др. **Цель каждой системы:** чтобы в ней зарегистрировалось как можно больше участников. В процессе игры возможен переход участников из одной системы в другую.

Материалы: бумага А4, цветная бумага, скотч, ножницы.

Инструкция для ведущего

Ваша задача контролировать ход игры и давать задания участникам. Стартовый капитал каждого участника – 100 руб.

Инструкция для роли «электронный кошелек»

Участник, выбравший роль электронной платежной системы (кошелька) должен знать основные характеристики своей платежной системы, как проходить регистрацию основные возможные задачи и т.д. В ходе игры необходимо вести учет операций, которые будут совершать участники в вашей платежной системе. Цель игры: привлечь как можно больше участников в свою платежную систему. За каждого привлеченного участника начисляется 100 баллов. Кроме основных заданий есть задания, позволяющие вам заработать деньги (**Бонус +100 р.**).

Инструкции для остальных участников

В процессе игры вы должны будете выполнять задания, которые будет озвучивать ведущий. Кроме основных заданий есть задания, позволяющие вам заработать деньги (**Бонус+100 р.**). Цель игры: заработать как можно больше баллов за правильное выполнение заданий. За каждое правильно выполненное задание начисляется 100 баллов. За задание, выполненное с ошибками 50 баллов.

Ход игры

Участники выполняют задания ведущего.

Задание №1.

Участники, играющие роли электронных платежных систем (кошельков) рассказывают о преимуществах своей системы, чтобы привлечь как можно больше участников.

Задание №2.

Участники выбирают электронную платёжную систему (кошелек).

За каждого участника системам начисляется прибыль (+100 р.).

Задание №3.

Участникам предлагается рассказать 3 интересных факта о себе или своих близких из области оплаты покупок и перевода денег.

Бонус + 100р.

Задание №4.

Участники регистрируются в системах. Для успешной регистрации необходимо рассказать об особенностях и алгоритме регистрации в выбранной системе.

Участники, играющие роль платежных систем, проверяют правильность выполнения задачи.

Задание №5.

Сказать приятный комплимент каждому участнику.

За каждый комплимент - бонус + 100р.

Задание №6.

Участники кладут деньги в электронный кошелёк.

У каждой электронной системы имеется информация о комиссии и времени зачисления платежа.

Задача для участников: выясняя информацию у электронных систем, выбрать наиболее выгодный способ положить деньги по комиссии и по срокам зачисления платежа:

- наличными деньгами через платежные терминалы;
- наличными деньгами через офисы компаний-партнеров. Например, «Евросеть», «Связной»;
- наличными или безналичными деньгами через отделения банков;
- с помощью системы денежных переводов, к примеру, «Почта России», «Анелик», «Город»;
- банковской картой через банкомат, систему «Интернет-банк», или напрямую, посредством привязки к кошельку. Это самый удобный и дешевый способ пополнения кошелька;
- кроме того, некоторые системы выпускают «карты предоплаты», с определенным номиналом (500 руб., 1000 руб.). Наподобие карт оплаты за услуги связи «Билайн» или «МТС»;
- возможно пополнение кошелька со счета мобильного телефона.
- Участники, играющие роль платежных систем, проверяют правильность выполнения задачи.

Задание №7.

Участникам по очереди предлагается невербально показать любую эмоцию, а остальные должны отгадать, какую эмоцию показывает игрок. За угаданную эмоцию - бонус + 100р.

Задание №8.

Каждый участник пишет на трех карточках с одной стороны товар, который хочет купить, а с другой его стоимость (от 1 игрового руб. до 500 руб.). Карточки перемешиваются. Затем каждый выбирает себе три карточки с наименованием товара и его стоимостью.

Задача: осуществить покупки через электронную платёжную систему, участники совершают денежную операцию.

Участники, играющие роль платежных систем, проверяют правильность выполнения задачи.

Задание №9.

Участникам предлагается сделать необычный подарок любому участнику используя предложенные материалы - цветная бумага, ножницы, скотч. За каждый подарок - бонус + 100 руб.

Задание №10:

Каждому участнику за время игры необходимо сделать не менее 3 переводов любым игрокам любой суммы.

Участники, играющие роль платежных систем, проверяют правильность выполнения задачи.

Задание №11.

Представьте такую ситуацию - Ваш отец поехал в командировку и не может положить деньги на телефон. У него остались средства только на звонок вам и он просит положить ему на счёт 100 руб.

Задача: перевести деньги со своего электронного кошелька на телефон отцу.

Участники, играющие роль платежных систем, проверяют правильность выполнения задачи.

Задание №12.

Участникам предлагается найти как можно больше сходств (похожих качеств, черт характера, особенностей внешности поведения и т.п.) между собой и другими участниками. За каждое правильно отмеченное сходство - бонус + 100 руб.

Задание №13.

Представьте такую ситуацию - Ваш друг попал в неприятную ситуацию, он просит вас помочь ему и перевести на его электронный кошелек деньги.

Задача: с помощью системы перевести деньги в электронный кошелек друга.

Участники, играющие роль платежных систем, проверяют правильность выполнения задачи.

Задание №14.

Каждому участнику игры предлагается построить из 40 листов бумаги башню, те участники, чья башня окажется выше и простоит дольше выигрывают.

Бонус + 100р.

Задание №15.

Представьте такую ситуацию - мама попросила Вас расплатиться с электриком, который придёт через полтора часа. Вам необходимо срочно снять с электронного кошелька 200 руб.

Задача: произвести алгоритм действий, который позволит обналичить электронные деньги.

Участники, играющие роль платежных систем, проверяют правильность выполнения задачи.

Задание №16.

Участникам каждому по очереди предлагается рассказать о себе три факта, два из них правда, а третий выдумка. Задача остальных участников угадать, что является неправдой. Угадавший получает бонус + 100р.

Задание №17.

Представьте такую ситуацию - Вам предлагают поучаствовать в сделке: половину Вашей суммы на электронном кошельке, в зависимости от того, какой системой Вы пользуетесь, другая система готова перевести в свою валюту по курсу 1 к 1,5. Но при этом за каждую последующую покупку Вы будете платить 0,1 процент от суммы. Согласитесь ли Вы на сделку?

Задача: рассчитать прибыль или убыток от предлагаемой сделки.

Участники, играющие роль платежных систем, проверяют правильность выполнения задачи.

Задание №18.

Участникам предлагается назвать как можно большее количество валют.

Бонус + 100 руб.

Завершение игры

Подведение итогов. Обсуждение результатов:

1. Какое задание было сложно выполнить?
2. В какой системе было удобнее работать?
3. Какие вопросы по теме «Электронный кошелек для расчетов в интернете» остались непонятными.

Подсчет набранных каждым участником баллов и игровых денег.

Обратная связь от участников игравших роли электронных платежных систем (кошельков) – какие участники быстрее и правильнее справлялись с заданиями.