

Kreatywny przedsiębiorca

Kreatywny Przedsiębiorca to konkurs dla uczniów szkół ponadpodstawowych, w przypadku modyfikacji i uproszczenia zasad, konkurs może być również przeznaczony dla uczniów szkół podstawowych. Celem konkursu jest stymulowanie i wspieranie rozwoju przedsiębiorczości wśród uczniów szkół ponadpodstawowych, rozwijanie ich kreatywnego myślenia, umiejętności komunikacji i porozumiewania się, krytycznego myślenia oraz promowanie współpracy. W ramach konkursu uczniowie będą mogli również sprawdzić swoją wiedzę, pomysłowość i szybkość osądu oraz porównać kompetencje z uczniami innych szkół o różnych profilach i zainteresowaniach.

Zaproponowany poniżej konkurs może być wykorzystany w całości lub tylko w wybranych kategoriach lub częściach konkursu.

Dla kogo przeznaczony jest konkurs: uczniowie szkół ponadgimnazjalnych bez ograniczeń wiekowych i co do tematyki (w konkursie liczy się przede wszystkim kreatywność, pomysłowość i jego prezentacja)

Liczba zawodników: każda drużyna powinna składać się z 3-5 członków (należy uwzględnić umiejętności komunikacyjne, podział ról w drużynie itp.)

Liczba zespołów: zalecana dla 6-8 zespołów (ze względu na wystarczającą ilość miejsca do tworzenia i akceptowalność czasową przy prezentacji wyników)

Czas trwania: w zależności od liczby drużyn - przy zalecanej liczbie wymagany czas to ok. 5 godzin

Wsparcie techniczne: komputer/tablet dla każdego zespołu
Połączenie z Internetem (np. przez WiFi) projektor
Papier A4, duży papier (np. do flipchartów), ołówki, flamastry, koperty
duża sala lekcyjna (lub kilka mniejszych) i jedno mniejsze pomieszczenie

Wsparcie personelu: ok. 5 - 6 osób
moderator i przewodnik zawodów
trzyosobowy komitet oceniający
Wsparcie techniczne
organizator (1-2 osoby)

Treść konkursu

Konkurs podzielony jest na trzy części, które można dowolnie łączyć, zamieniać lub wykorzystywać tylko jako określoną część. Poniżej znajduje się również kilka możliwych wariantów (scenariuszy) konkursu. W załącznikach do niniejszych zasad przedstawiono kilka zadań (konkretnych sytuacji, przykładów), które można wykorzystać w przyszłych zawodach.

Konkurs składa się z następujących części:

1. Stworzenie biznesplanu.
2. Quiz ekonomiczny.
3. Złam tajny kod.

Za każdą część zawodnicy zdobywają punkty. Wskazane jest podzielenie punktów zgodnie z trudnością poszczególnych części. Dla każdej części zawodów wybrano następujący przedział punktowy:

- | | |
|----------------------------|-------------|
| 1. Stworzenie biznesplanu. | 50% punktów |
| 2. Quiz ekonomiczny. | 25% punktów |
| 3. Złam tajny kod. | 25% punktów |

Oznacza to na przykład, że jeśli w rozgrywkach weźmie udział 6 drużyn, punkty zostaną rozdzielone pomiędzy nie w następujący sposób:

Lokalizacja	Wynik		
	Biznesplan	Quiz ekonomiczny	Tajny szyfr
1 miejsce	12 punktów	6 punktów	6 punktów
2 miejsce	10 punktów	5 punktów	5 punktów
3 miejsce	8 punktów	4 punkty	4 punkty
4 miejsce	6 punktów	3 punkty	3 punkty
5 miejsce	4 punkty	2 punkty	2 punkty
6 miejsce	2 punkty	1 pkt.	1 pkt.
Ogólnie rzecz biorąc	42 punkty	21 punktów	21 punktów

1) Stworzenie biznesplanu

Scenariusz 1 (prezentacja biznesplanu z wykorzystaniem technologii cyfrowych)

Celem tej części konkursu jest stymulowanie kreatywności, wyobraźni, logicznego myślenia, zmysłu analizy i syntezy, a także współpracy, podziału ról, umiejętności ekonomicznych, finansowych oraz umiejętności cyfrowych itp.

- Czas trwania:** **łącznie ok. 4 godzin** (w zależności od liczby drużyn).
Wyjaśnienie zasad i przydzielenie materiałów do przygotowania biznesplanu (ok. 10 min.).
Opracowanie biznesplanu (około 2 godzin).
Prezentacja biznesplanu (każdy zespół 5 min. na prezentację i 5 min. na pytania jury) - łącznie ok. 1 godziny (przy 6 zespołach).
- Wsparcie techniczne:** Komputer/tablet dla każdego zespołu (do przygotowania prezentacji).
Połączenie z Internetem (np. przez Wi-Fi). Projektor.
Kartki A4 (np. na notatki podczas przygotowywania prezentacji). Ołówki, flamastry.
Duża sala lekcyjna (tak, aby każdy zespół mógł usiąść wokół stołu i znajdować się w odpowiedniej odległości od innych zespołów) lub kilka mniejszych sal wykładowych, w których zespoły mogą niezależnie rozwiązywać odpowiedni biznesplan.
- Wsparcie personelu:** ok. 5 osób
1 osoba - moderator i mentor, który może pomóc podczas zawodów
1 osoba - wsparcie techniczne (przygotowanie sprzętu i ewentualne rozwiązanie problemów z połączeniem WiFi, problemów technicznych itp.)
3 osoby jury (mogą to być niezależni nauczyciele lub personel zewnętrzny z sektora korporacyjnego).

Zasady pierwszej części konkursu:

- Celem jest stworzenie biznesplanu, który studenci muszą przedstawić za pomocą prezentacji przygotowanej przy użyciu tabletu lub komputera (program, który zostanie wybrany do prezentacji, zależy wyłącznie od zespołu konkursowego),
- Studenci mają 2 godziny na opracowanie prezentacji,
- Następnie mają 5 minut na zaprezentowanie stworzonych biznesplanów, tj. prezentacja musi być w takim zakresie, aby omawiała wszystkie punkty określone w zadaniu,
- Zespoły konkursowe mogą korzystać z Internetu i dostępnych informacji (np. w celu porównania konkurentów, oszacowania kosztów, określenia ceny produktu itp.),
- Zabronione jest ingerowanie w tworzenie biznesplanu przez osoby spoza zespołu konkursowego (jedyną osobą, która może kierować zespołem jest moderator).

Instrukcja (oś czasu) pierwszej części konkursu:

- Moderator powita wszystkie drużyny i krótko przedstawi zasady pierwszej części konkursu.
- Następnie rozdaje scenariusze z zadaniami do rozwiązania przez zespół (różne scenariusze są wymienione w załączniku do niniejszych zasad).
- Po otrzymaniu scenariuszy przez wszystkie drużyny - rozpoczyna się 2-godzinny przedział czasowy na przygotowanie biznesplanu.
- Po 2 godzinach zespoły będą stopniowo prezentować swoje plany (zalecenia - dla rozwoju umiejętności komunikacyjnych, a także współpracy i podziału ról w zespole, wskazane jest, aby wszyscy członkowie zespołu lub przynajmniej większość z nich przedstawiła swój biznesplan), zespół ma około 5 minut na tę prezentację.
- Przez następne 5 minut jury eksperckie będzie zadawać pytania - czas ten odpowiada w przybliżeniu jednemu pytaniu dla każdego jurora.
- Po prezentacji wszystkich zespołów dobrze jest zrobić dłuższą przerwę na poczęstunek. Podczas tej przerwy jury spotka się, aby ocenić zaprezentowane biznesplany. Biznesplany są następnie oceniane odpowiednią liczbą punktów (patrz tabela powyżej). Przy przyznawaniu punktów można postępować w różny sposób (np. podczas pilotażowej weryfikacji konkursu poddano ocenianie pierwszych trzech miejsc - czyli w przypadku 6 zespołów - 12 punktów za 1. miejsce, 10 punktów za 2. miejsce, 8 punktów za 3. miejsce i 6 punktów dla wszystkich pozostałych zespołów. Drużyny, które zajęłyby nawet ostatnie miejsce, mają szansę awansować na czołowe miejsca w kolejnych 2 konkursach).

- Po przerwie jury ogłosi wyniki. W tym miejscu należy ocenić każdą prezentację, tj. docenić mocne strony biznesplanu i prezentacji, i odwrotnie, wspomnieć o słabych stronach lub wspomnieć o tym, czego zespół nie zaprezentował lub zaprezentował w niewielkim stopniu. Głównym celem jest to, aby uczniowie otrzymali informację zwrotną i nie bali się własnych działań biznesowych i pomysłów w przyszłości.

Jeśli jury potrzebuje więcej czasu, druga część - quiz ekonomiczny - może zostać włączona do programu konkursu.

Rywalizacja staje się nieco bardziej dramatyczna, ponieważ drużyny nie wiedzą jeszcze, jak uplasowały się w części 1 (w której można zdobyć lub stracić najwięcej punktów) i są zmotywowane, aby dać z siebie wszystko w quizie.

Ocena pierwszej części konkursu:

- Pierwsza część konkursu jest oceniana przez jury składające się z pracowników uczelni lub ekspertów z praktyki.
- Aby ocena była bardziej obiektywna, zaleca się ustalenie pewnych zasad, kryteriów, które jury powinno wziąć pod uwagę. W poniższej tabeli wymieniono kilka kryteriów, które można wykorzystać w ocenie.
- W przypadku, gdy zadanie stworzenia biznesplanu zawiera kilka innych punktów, na których powinni skupić się uczniowie, zaleca się podanie numeru pod punktem w tabeli oceny, aby ocena była jak najbardziej obiektywna.
- W szczególności należy ocenić pomysł, wykonalność biznesplanu, zaawansowanie ekonomicznej strony planu, ale także samą prezentację. Ocena i koncepcja zależy przede wszystkim od pierwotnego zadania stworzenia biznesplanu.
- Podczas oceny biznesplanu należy wziąć pod uwagę, że rywalizujące zespoły mają tylko 2 godziny na opracowanie swojego planu i stworzenie prezentacji.

Formularz oceny jury	
Kategorie ocen	Punktacja
Jasne przedstawienie firmy, produktu lub usługi oraz perswazyjność prezentacji ustnej.	15
Rentowność spółki.	10
Jasne określenie problemu/szansy i rozwiązania tego problemu/szansy (w tym ocena innowacyjności).	15

Cechy i korzyści towarów lub usług proponowanych przez firmę oraz model biznesowy. Przewaga konkurencyjna - firma ma unikalne, nowe lub inne podejście, które daje jej przewagę.	20
Potencjał rynkowy - wielkość możliwości, analiza konkurencji i przewaga konkurencyjna. Narzędzia promocyjne.	15
Prognoza i podsumowanie finansowe oraz potrzeba inwestycji.	10
Jakość odpowiedzi na pytania jury.	15
Łącznie	100

Scenariusz 2 (prezentacja biznesplanu za pośrednictwem prezentacji biznesowej)

Innym wariantem pierwszej części konkursu jest prezentacja poprzez business pitch - krótki występ, który ma pomóc przekuć własny pomysł w rzeczywistość (czyli przekonać potencjalnych inwestorów do sfinansowania danego projektu).

Podstawowe różnice w stosunku do pierwszego scenariusza:

1. Zawodnicy będą mieli mniej czasu na zaprezentowanie swojego pomysłu (zazwyczaj 60- 120 sekund).
2. Biznesplan jest zazwyczaj prezentowany tylko przez jednego przedstawiciela zespołu.
3. Zespół konkursowy nie tworzy prezentacji projektu, a jedynie plakat (infografikę), na którym przedstawia jedynie najważniejsze punkty swojego biznesplanu.
4. Ocena projektu graficznego infografiki może również zostać uwzględniona w ocenie. W szczególności oceniana jest złożoność informacji, które zawodnik jest w stanie przedstawić w sposób jasny i zrozumiały w wyznaczonym czasie.

Pozostałe elementy organizacyjne pozostają bez zmian - tj. wsparcie techniczne i kadrowe, zasady zawodów, przebieg zawodów i ocena.

Zaletą tej opcji jest możliwość promowania tego produktu (w formie infografiki) również za pośrednictwem sieci społecznościowych.

Scenariusz 3 (prezentacja biznesplanu bez wykorzystania technologii cyfrowych)

Ta część konkursu może być również przeprowadzona bez użycia technologii cyfrowych. Oznacza to, że uczniowie nie będą tworzyć prezentacji lub infografiki w wybranym programie, ale przedstawią wszystko za pomocą flipcharta lub tablicy.

Podstawowe różnice w stosunku do pierwszego scenariusza:

1. Nie ma potrzeby zapewniania sprzętu cyfrowego dla zespołów konkursowych (tj. komputera/tabletu, projektora, połączenia wifi), a liczba personelu wspierającego zawody może zostać zmniejszona o jedną osobę (obsługa techniczna zawodów).
2. Wręcz przeciwnie, konieczne jest zapewnienie papierów do prezentacji (np. luźnych arkuszy do flipcharta), markerów (odpowiednich również do pisania na tablicy) lub flipcharta lub innego stojaka umożliwiającego prezentację biznesplanu.
3. Prezentacja biznesplanu może być wykonana na kilku arkuszach lub może być wymagany tylko jeden arkusz (podobnie jak w 2 wariantach tej części konkursu - tj. wykonanie plakatu).
4. Ocena może również obejmować ocenę projektu graficznego biznesplanu (lub plakatu).

Pozostałe elementy organizacyjne pozostają bez zmian, tj. wsparcie techniczne i kadrowe, zasady zawodów, przebieg zawodów i ocena.

Zaletą tej opcji jest możliwość promowania wyników (w formie plakatów) na korytarzach szkoły lub za pośrednictwem sieci społecznościowych.

2) Quiz ekonomiczny

Scenariusz 1 (wykorzystanie technologii cyfrowych)

Celem tej części konkursu jest weryfikacja wiedzy ekonomicznej i finansowej uczniów, elementów współpracy i szybkiego podejmowania decyzji, czy też analizy, syntezy, dedukcji itp.

Czas trwania: łącznie ok. 20-30 min (w zależności od liczby drużyn).
Wyjaśnienie zasad i przebiegu zawodów (ok. 5 min.).

Quiz ekonomiczny (ok. 20 min.).
Ocena (ok. 5 min.).

Wsparcie techniczne:

Telefon komórkowy/tablet dla każdej drużyny (do wprowadzania poprawnych odpowiedzi do odpowiedniego programu).

Wysokiej jakości połączenie internetowe (np. przez Wi-Fi).
Projektor.

Większa sala (aby każdy zespół mógł usiąść przy stole i omówić opcje oraz wybrać właściwą opcję).

Odpowiedni program do wyświetlania quizu ekonomicznego (np. Kahoot, Quizzis itp.).

Wsparcie personelu:

ok. 2 osoby

1 osoba - moderator

1 osoba - wsparcie techniczne (przygotowanie elektroniki i ewentualne rozwiązanie problemów z połączeniem WiFi, problemów technicznych itp.)

Zasady drugiej części konkursu:

- Celem jest udzielenie poprawnych odpowiedzi na pytania quizu ekonomicznego w jak najkrótszym czasie.
- Uczniowie w zespołach mają określony czas na udzielenie odpowiedzi, który zobaczą podczas prezentacji pytań. Każde pytanie może mieć własny limit czasu - w zależności od trudności.
- Oceniana jest zarówno poprawność, jak i szybkość odpowiedzi. Wszystko to jest rejestrowane przez odpowiedni program (np. Kahoot) i ocenia prawidłowe odpowiedzi po każdym pytaniu. Po każdym pytaniu zespół dowiaduje się, czy odpowiedział poprawnie i jak szybko. W zależności od tych czynników otrzymują określoną liczbę punktów. Zespoły mogą również zobaczyć punkty innych zespołów, które znajdują się na czele quizu.
- Uczniowie komunikują się ze sobą i uzgadniają odpowiedzi, ponieważ każdy zespół odpowiada tylko za pomocą jednego urządzenia (telefonu komórkowego lub tabletu).
- Zespoły konkursowe mogą korzystać wyłącznie ze swojej wiedzy - korzystanie z Internetu jest niedozwolone.
- Zabronione jest ingerowanie w odpowiedzi przez osoby spoza drużyny konkursowej (np. towarzyszącego nauczyciela). Zabronione jest również podsłuchiwanie innych drużyn lub kopiowanie ich.
- Zalecamy przygotowanie ok. 15-20 pytań, tak aby zawodnicy mieli możliwość walki o czołowe miejsca, nawet jeśli na któreś z pytań odpowiedzą błędnie.

Instrukcja (oś czasu) drugiej części konkursu:

- Moderator powita wszystkie drużyny i krótko przedstawi zasady drugiej części konkursu.
- Moderator sprawdza, czy wszystkie zespoły są zarejestrowane w programie i czy nie mają problemów technicznych.
- Następnie można rozpocząć rywalizację.
- Poszczególne pytania są wyświetlane i jeśli drużyna zostanie wybrana w danym programie, każda drużyna ma około 3 sekund na skonsultowanie poprawnej odpowiedzi przed udzieleniem odpowiedzi. Po tym czasie zaczyna obowiązywać limit czasu na odpowiedź (proponujemy ustawić ten limit na ok. 20-60 sekund - w zależności od trudności i długości pytania i odpowiedzi).
- Po każdej rundzie drużyny sprawdzają swoją pozycję i ile punktów brakuje im do pierwszych miejsc.
- Po przejściu wszystkich pytań program automatycznie oceni 3 najlepsze drużyny. Ranking pozostałych drużyn można dodatkowo sprawdzić w danym programie.
- Każda drużyna otrzymuje odpowiednią liczbę punktów, jak wspomniano powyżej. Moderator przekazuje te punkty poszczególnym drużynom, a także może wskazać łączną kolejność po 2 częściach zawodów.

Ocena drugiej części konkursu:

- Ocena tej części konkursu jest przeprowadzana przez program, który ocenia ranking poszczególnych drużyn według zdobytych punktów.
- Następnie drużyny otrzymują punkty, jak wspomniano powyżej. W tym przypadku nie może być zgodności punktów, więc każda drużyna (w przypadku 6 drużyn w konkursie) otrzymuje 6, 5, 4, 3, 2 lub 1 punkt.

Scenariusz 2 (bez wykorzystania technologii cyfrowych)

Innym wariantem drugiej części konkursu jest stworzenie quizu i odpowiednich pytań za pomocą wcześniej wydrukowanego quizu na papierze.

Podstawowe różnice w stosunku do pierwszego scenariusza

1. Nie jest potrzebne wsparcie techniczne (tj. telefon komórkowy/tablet, projektor, połączenie Wi-Fi, program, osoba zapewniająca wsparcie techniczne).
2. Test jest rozdawany wszystkim jednocześnie, a uczestnicy zakreślają poprawne odpowiedzi. Pytania pozostają takie same jak w scenariuszu 1.
3. Gdy każdy zespół odpowie na wszystkie pytania - szybko przesyła swój test do

moderatora. Decyduje to o kolejności zgłoszeń w przypadku uzyskania punktów.

4. Następnie konkurs jest oceniany i oceniana jest poprawność odpowiedzi.
5. W przypadku takiej samej liczby punktów dla większej liczby drużyn, oceniany będzie czas zgłoszenia. Drużyna, która nadesłała quiz szybciej, wygra z drużyną, która nadesłała quiz wolniej.
6. W tym wariantcie interakcja i rywalizacja między poszczególnymi drużynami zostaje utracona, ponieważ nie widzą one kolejności startowej.
7. Ten wariant zależy to przede wszystkim od poprawności odpowiedzi. Oznacza to, że nawet drużyna, która zgłosi się jako ostatnia, może wygrać. W scenariuszu 1 wygrywa zespół, który odpowiedział bardzo szybko w porównaniu do innego zespołu, nawet jeśli ma więcej błędnych odpowiedzi.
8. Ta opcja może być nieco bardziej czasochłonna niż poprzednia, ponieważ trzeba poświęcić trochę czasu na ocenę pytań w quizie.
9. Wskazane jest określenie maksymalnego czasu na rozwiązanie quizu (np. 15 lub 20 minut).

Pozostałe elementy pozostają bez zmian - zasady konkursu, przebieg konkursu i ocena (przyznanie odpowiedniej liczby punktów).

3) Złam tajny kod

Scenariusz 1 (przesłuchanie twórcy tajnego kodu)

Celem tej części konkursu jest weryfikacja szybkiej oceny poszczególnych członków zespołu konkursowego, wiedzy ekonomicznej i finansowej studentów, poczucia współpracy, analizy, syntezy, dedukcji itp.

Czas trwania: **łącznie ok. 30-40 min** (w zależności od liczby drużyn).
Wyjaśnienie zasad i przebiegu zawodów (ok. 5 min.).
Przesłuchanie twórcy tajnego kodu (każdy członek zespołu ok. 4-5 minut). łącznie ok. 15-25 min.
Ocena przez poszczególne zespoły ok. 5 min.
Finalna ocena (ok. 5 min.).

Wsparcie techniczne: Dwie sale lekcyjne (jedna sala może być większa, aby każdy zespół mógł usiąść wokół stołu i dyskutować o tajnym kodzie bez zakłóceń, druga sala mniejsza - dla około 7 osób).
Papier, ołówek, koperta z nazwami rywalizujących drużyn

Wsparcie personelu: ok. 2 osoby
1 osoba - moderator
1 osoba - twórca tajnego szyfru

Zasady trzeciej części konkursu:

- Celem jest znalezienie tajnego szyfru na podstawie uzyskanych wskazówek/haseł.
- Wskazówki te można uzyskać od Twórcy tajnego kodu. Przedstawiciele poszczególnych drużyn mogą uzyskać wskazówki, zadając Twórcy różne pytania, a Twórca odpowiada na te pytania tylko „tak” lub „nie”.
- Twórca jest zawsze odwiedzany w mniejszej klasie przez jednego przedstawiciela z każdej drużyny, wraz z przedstawicielami innych drużyn. Oznacza to, że przeciwnicy współpracują ze sobą, aby uzyskać prawidłową odpowiedź (wskazówkę). Jest to symulacja rzeczywistych warunków, w których wszystkie firmy na rynku znają podstawowe informacje.
- Każda grupa ma około 5 minut na zadawanie pytań (przedział czasowy może zostać wydłużony lub Twórca może również pomóc członkom tej grupy w inny sposób - z wyjątkiem odpowiedzi "tak" i "nie").
- Wskazówkę można odzyskać na dwa sposoby:
 - Grupa wykorzystuje cały limit czasu i zadaje Twórcy różne pytania, dopóki jej poszczególni członkowie nie uznają, że znają właściwą odpowiedź (wskazówkę). Następnie wraca do swojej drużyny i mówi im o swoich przypuszczeniach.
 - Przedstawiciel może też bezpośrednio zapytać Twórcę, czy jego zdaniem wskazówka jest poprawna. Jeśli Twórca odpowie twierdząco - wszyscy członkowie grupy będą znać tę wskazówkę i będą mogli jej użyć do złamania tajnego kodu. (Członek, który "odgadnie" tę wskazówkę, może następnie otrzymać jeden dodatkowy punkt w ogólnym rankingu). W zależności od liczby członków zespołu, a tym samym wskazówek, ponieważ każdy członek zespołu musi udać się do Twórcy dokładnie raz - możesz uzyskać 3-5 dodatkowych punktów w rankingu).
- W ten sposób wszyscy członkowie drużyny grają na zmianę. Oznacza to, że odbędzie się 3-5 rund z odgadywaniem odpowiedniej wskazówki.
- Nie jest warunkiem, że grupa zawsze uzyska wskazówkę. Jeśli nie odgadną prawidłowej wskazówki, wracają do swojego zespołu i mogą przedyskutować, co mogło być prawidłową odpowiedzią.
- Następnie poszczególne zespoły łamią tajny kod w oparciu o uzyskaną wskazówkę. Tajny kod można rozwiązać nawet wcześniej, tzn. nie trzeba czekać na wszystkie

wskazówki.

- Po przekazaniu koperty z tajnym kodem moderatorowi, dana drużyna nie bierze już udziału w rywalizacji, tj. nie bierze udziału w odgadywaniu innych wskazówek.
- Każdy zespół może przesłać kopertę tylko raz.
- Wygrywa drużyna, która poprawnie złamie tajny kod i najszybciej przekaże go moderatorowi.

Instrukcja (oś czasu) trzeciej części konkursu:

- Moderator powita wszystkie drużyny i krótko przedstawi zasady trzeciej części konkursu.
- Następnie każdy zespół prosi o jednego przedstawiciela ze swojego zespołu. Grupa uczniów z różnych drużyn jest następnie wysyłana do drugiego pokoju, gdzie odgadyują odpowiednie hasło.
- Poszczególni członkowie grupy zadają po jednym pytaniu na zmianę (nie mogą wyprzedzać i pomijać - np. jeśli jeden z uczniów uważa, że zna wskazówkę).
- Jeśli jeden z uczestników nie wie, o co zapytać, przekazuje możliwość zadania pytania następnemu członkowi grupy, który jest w kolejności.
- Twórca odpowiada na pytania tylko „tak” lub „nie”.
- Po uzyskaniu/nieuzyskaniu wskazówki grupa uczniów wraca do swojego zespołu.
- Uczniowie mogą również wrócić indywidualnie, jeśli są pewni poprawnego hasła.
- Po powrocie wszystkich członków tej grupy wybierani są pozostali członkowie zespołu, którzy mają za zadanie odgadnąć kolejną wskazówkę kryjącą się za Tajnym Kreatorem Kodów.
- Czynność ta jest powtarzana do momentu, gdy wszyscy członkowie zespołu przynajmniej raz udadzą się do Twórcy w drugim pokoju.
- Po uzyskaniu wszystkich wskazówek zespoły omawiają tajny kod.
- Zapisują ten kod na papierze i wkładają do koperty, którą jak najszybciej przekazują moderatorowi konkursu, który tworzy kolejność zgłoszeń.
- Po przesłaniu zgłoszenia moderator ocenia poprawność odpowiedzi i informuje rywalizujące zespoły, jaki był prawidłowy kod i jaka jest prawidłowa odpowiedź, którą powinny były wybrać na podstawie uzyskanych kodów.
- Moderator ocenia rywalizację i przyznaje odpowiednią liczbę punktów każdej drużynie. Na koniec ocenia całe zawody i podaje ostateczny ranking rywalizujących drużyn.
- Warunki uzyskania wskazówek są zawsze takie same dla każdej grupy, składającej się z przedstawicieli wszystkich drużyn.
- Jeśli wszyscy uczestnicy w pokoju z Twórcą otrzymają wskazówkę - tj. członkowie

grupy bezpośrednio poproszą o wskazówkę. Członek grupy, który odgadnie wskazówkę, otrzymuje dodatkowy punkt w ogólnej ocenie konkursu. W ten sposób można uzyskać 3-5 dodatkowych punktów (w zależności od wielkości zespołu).

- Na koniec oceniane są prawidłowe odpowiedzi (kody). Z tym, że jeśli drużyny odpowiedziały poprawnie, decyduje kolejność, w jakiej przekazały kopertę z tajnym kodem.
- Jeśli drużyny nie odpowiedziały poprawnie, wszystkie te drużyny otrzymują taką samą liczbę punktów (np. 3 punkty mniej niż ostatnia drużyna w rankingu lub tylko po 1 punkcie). Należy z góry powiedzieć, że drużyny na to liczą.
- (Przykład: w konkursie bierze udział 6 drużyn. Trzy drużyny poprawnie odgadły tajny kod, 3 nie odgadły tajnego kodu. Tzn. zgodnie z kolejnością zgłoszeń, 1. drużyna otrzymuje 6 punktów, 2. drużyna otrzymuje 5 punktów, a 3. drużyna otrzymuje 4 punkty. Wszyscy pozostali (niezależnie od tego, kiedy przekazali kopertę z tajnym kodem, otrzymują 1 punkt. Ponadto dodatkowe punkty przyznawane są tym zespołom, które odgadły poszczególne wskazówki).

Scenariusz 2 (złamanie starej tajnej wiadomości)

Kolejnym scenariuszem trzeciej części konkursu jest złamanie starej tajnej wiadomości. Oznacza to, że drużyny konkursowe otrzymają kartkę - w ramach której będą musiały wymyślić poszczególne wskazówki. Wskazówki te uzyskuje się na przykład poprzez odszyfrowanie tekstu, który będzie odnosił się do wskazówki. Albo uzupełniają słowo, którego brakuje w tekście. Lub będą musieli rozwiązać krótką krzyżówkę, aby uzyskać właściwą wskazówkę itp.

Podstawowe różnice w stosunku do pierwszego scenariusza

1. Nie ma potrzeby zapewniania kolejnego pokoju i kolejnej osoby (twórcy).
2. Konieczne jest wcześniejsze opracowanie zadań, tekstów, uzupełnień lub krzyżówek.
3. Rywalizujące drużyny współpracują tylko ze sobą, a nie z przeciwnikami.
4. Za złamanie wskazówek nie są przyznawane dodatkowe punkty.
5. Opcja ta nie ma na celu rozwijania umiejętności komunikacyjnych, które należy wykorzystać w poprzedniej opcji.
6. W uzyskiwaniu wskazówek mogą występować niuanse, dlatego konieczne jest jasne określenie zadań związanych z uzyskiwaniem wskazówek.
7. Wskazane jest określenie maksymalnego czasu dostępnego dla drużyn na przekazanie koperty z tajnym kodem (np. 15 lub 20 minut).

Wszystko inne zostało zachowane, zasady konkursu, przebieg konkursu i ocena.

Podsumowanie poszczególnych scenariuszy konkursu

TWORZENIE BIZNESPLANU			
	Scenariusz 1	Scenariusz 2	Scenariusz 3
1. część konkursu	prezentacja biznesplanu z wykorzystaniem technologii cyfrowych	Prezentacja biznesplanu poprzez prezentację biznesową	prezentacja biznesplanu bez użycia technologii cyfrowych
QUIZ EKONOMICZNY			
	Scenariusz 1	Scenariusz 2	
2. Część konkursu	korzystanie z technologii cyfrowych	Bez użycia technologii cyfrowych	
ROZSZYFROWANIE TAJNEGO SZYFRU			
	Scenariusz 1	Scenariusz 2	
3. Część konkursu	przesłuchanie twórcy tajnego kodu	Złam starą tajną wiadomość	