

## Szkolna Olimpiada Przedsiębiorczości

**Szkolna Olimpiada Przedsiębiorczości** to pierwsze w Polsce ogólnopolskie zawody niegdyś dla uczniów szkół gimnazjalnych, a obecnie dla uczniów klas 7 i 8 szkoły podstawowej, którzy interesują się tematyką przedsiębiorczości i ekonomii.

Głównym celem Olimpiady jest zainteresowanie uczniów tematyką ekonomiczną oraz kształtowanie postaw przedsiębiorczych, umożliwiających młodzieży korzystanie z szans, jakie tworzy współczesna gospodarka. Zawody organizowane w ramach Szkolnej Olimpiady Przedsiębiorczości są trójstopniowe i składają się z:

- **Eliminacji szkolnych (pierwszego stopnia)** – zgłoszeni do zawodów uczniowie rozwiązują w siedzibie swojej szkoły test wiedzy obejmujący zagadnienia ekonomiczne z programu przedmiotu „Wiedza o Społeczeństwie” uzupełnionego o aktualne wydarzenia gospodarcze.
- **Eliminacji okręgowych (drugiego stopnia)** – 3-osobowe Reprezentacje szkół w dziesięciu wirtualnych okręgach prowadzą zmagania i rywalizują między sobą w interaktywnej grze menedżerskiej. Gra składa się z 7 rund i polega na prowadzeniu wirtualnego przedsiębiorstwa. Celem gry jest takie podejmowanie decyzji o kierunkach jego rozwoju, aby uzyskać jak najwyższe wyniki w rankingach i nie zbankrutować.
- **Eliminacje centralne (trzeciego stopnia)** - podzielone są na dwa etapy odbywające się tego samego dnia w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie. W pierwszym etapie 90 zawodników rozwiązuje test wiedzy. Do drugiego etapu kwalifikowanych jest 30 zawodników. W drugim etapie 30 najlepszych zawodników weźmie udział w turnieju 1 z 30 (opracowanego na kształt popularnego teleturnieju 1 z 10).

Do eliminacji okręgowych zakwalifikowało się 100 szkół, których reprezentacje zdobyły najwięcej punktów. Reprezentację szkoły tworzy trzech uczniów, którzy uzyskali najwyższy wynik z testu eliminacji szkolnych w danej szkole. Ten sukces osiągnęli: **Karolina Drak, Arkadiusz Bartłomowicz i Szymon Dudek** uczniowie klasy **8a**. Uczniowie, jako zespół Szkoły Podstawowej Nr 2 im. Ks. Stanisława Konarskiego w Jarosławiu, rozpoczną 30 marca zmagania w interaktywnej grze menadżerskiej, które potrwać do 5 kwietnia. Przez tydzień reprezentacje szkół rywalizować będą ze sobą, prowadząc wirtualne przedsiębiorstwo. Podczas 7 rund zadaniem zespołów będzie podejmowanie decyzji dotyczących tego przedsiębiorstwa, określanie jego strategii oraz kierunków rozwoju.