

A photograph showing three people at a competition table. On the left, a young man in a blue shirt holds a black VR headset. In the center, a man in a blue blazer looks at a robotic device. On the right, a young man in a white shirt works on a robotic device. They are all wearing yellow lanyards with 'Explory' badges. The background is a brightly lit exhibition hall with other people and equipment.

NIEZBĘDNIK JURORA KONKURSU EXPLORY na Szkolnych Festiwalach Explory

Szanowny Jurorze, Szanowna Jurorko!

dziękujemy, że jest Pan/Pani częścią Szkolnych Festiwalu Explory! W „Niezbędniku” zebraliśmy najważniejsze informacje dotyczące Konkursu Explory, Programu Szkolnych Festiwalu Explory oraz samego procesu oceny projektów.

Na kolejnych stronach znajdą Państwo następujące informacje:

1. Co to jest Konkurs Explory?
2. Co to jest Program Szkolnych Festiwalu Explory?
3. Jak wygląda ocena projektów w Konkursie Explory?
4. Kryteria oceny projektu w Konkursie Explory
5. Standardy dotyczące komunikacji z uczestnikami Konkursu Explory
6. Wzór deklaracji poufności, o której podpisanie poprosimy Państwa na wydarzeniu.

1. Co to jest Konkurs Explory?

Konkurs Explory to ogólnopolska inicjatywa skierowana do młodzieży w wieku 13-20 lat, w ramach której uczniowie ostatnich klas szkół podstawowych, szkół ponadpodstawowych i studenci pierwszego roku studiów mogą zgłaszać pomysły z różnych dziedzin naukowych.

Udział w konkursie daje młodym naukowcom okazję do zaprezentowania swoich projektów przed szerszą publicznością, skonfrontowania pomysłów ze światem nauki i biznesu. Jest także wspaniałą szansą na poznanie innych młodych pasjonatów nauki i nowych technologii. Konkurs organizowany jest od 2012 roku. W inicjatywie wzięło udział ponad 3,5 tysiąca młodych osób prezentujących ponad 2 tysiące projektów badawczych i inżynierskich

Konkurs składa się z 3 etapów:

I etap – etap szkolny odbywający się podczas Szkolnych Festiwali Explory. Alternatywną ścieżką kwalifikacji do kolejnych etapów Konkursu (dla osób, które nie dostały się do Półfinału za pośrednictwem Szkolnych Festiwali) są zgłoszenia on-line na stronie www.explory.pl/rekrutacja

II etap – projekty zakwalifikowane w I etapie są prezentowane podczas Półfinału odbywającego się online, podczas którego jurorzy złożeni z ekspertów i naukowców z lokalnych uczelni i firm wybierają najlepsze prace. Projekty wybrane przez jury dostają awans do udziału w Finale Konkursu Explory.

III etap – to Krajowy Finał Konkursu Explory odbywający się w ramach Gdynia Explory Week. Finaliści Konkursu Explory mogą wygrać: stypendia na rozwój projektów w wysokości 7 000, 10 000 i 15 000, możliwość udziału w prestiżowych międzynarodowych konkursach (np. Regeneron ISEF w USA) oraz nagrody specjalne ufundowane przez partnerów i sponsorów Programu Explory.



Organizatorem Konkursu Explory (będącego częścią Programu Explory) jest **Fundacja Zaawansowanych Technologii**.

Więcej o Programie Explory: www.explory.pl

Regulamin Konkursu Explory:

https://www.explory.pl/files/konkursy_explory/2024/Regulamin%20Konkursu%20Explory_2024.pdf

2. Co to jest Program Szkolnych Festiwali Explory?

Od 2017 Fundacja Zaawansowanych Technologii wspiera szkoły w realizacji Szkolnych Festiwali Explory. Szkolny Festiwal Explory to jednodniowe lub kilkudniowe wydarzenie, podczas którego szkoły we współpracy z Fundacją realizują u siebie festiwale nauki. Podczas wydarzeń odbywa się szkolny etap Konkursu Explory (prezentacje projektów badawczych i inżynieryjnych uczniów szkoły), a także dodatkowe wykłady, pokazy i warsztaty naukowe dla chętnych uczniów. Celem Festiwalu jest zachęcenie uczniów do realizacji własnych projektów badawczych i wyłonienie przynajmniej jednego projektu, który weźmie udział w Półfinale Konkursu Explory. Rokrocznie do realizacji wydarzeń zapraszane są szkoły z całej Polski, a wybrane szkoły otrzymują wsparcie merytoryczne i finansowe.

3. Jak wygląda ocena projektów w Konkursie Explory?

Konkurs Explory szczególną wagę przywiązuje do umiejętności prezentowania wyników swojej pracy przed różnego rodzaju audytorium. Dlatego już od etapu szkolnego uczestnicy Konkursu spotykają się z jurorami – ekspertami z różnych dziedzin nauki i biznesu – i mają za zadanie krótką zaprezentować projekt oraz odpowiedzieć na pytania eksperta. Każdy uczestnik ma za zadanie przygotować plakat konkursowy oraz stoisko, na którym może prezentować eksponaty dotyczące swojego projektu. Jurorzy w czasie sesji konkursowej mają za zadanie porozmawiać z uczestnikami projektów (każda rozmowa powinna trwać ok. 15 minut) i po rozmowie ocenić projekt. Ze zsumowanych ocen jurorów powstaje tzw. Lista rankingowa, która staje się punktem wyjścia do dalszej dyskusji jurorów na obradach jury. Jurorzy wspólnie wybierają projekty o największym potencjale rozwojowym i decydują jaki projekt/projekty przejdą do Półfinału konkursu.



Zadania jurora, jurorki w skrócie:

- 1) Zapoznać się z Regulaminem Konkursu Explory, w tym ze Standardami Etycznymi Konkursu;
- 2) Zapoznać się z opisami projektów przygotowanymi przez uczniów,
- 3) Porozmawiać na wydarzeniu z Uczestnikami Konkursu wskazanymi przez Koordynatora Szkolnego Festiwalu,
- 4) Ocenić projekt wg wytycznych, uzupełnić „Kartę oceny projektu” dla każdego ocenianego projektu i przekazać kartę wskazanej przez Koordynatora Szkolnego Festiwalu osobie;
- 5) Wspólnie z innymi jurorami wybrać projekt/projekty (liczbę określi Koordynator Szkolnego Festiwalu).

4. Kryteria oceny projektów w Konkursie Explory

Na etapie Szkolnego Explory Projekty oceniany są w oparciu o trzy kryteria:

- a) Czy Uczestni(k/czka) zna temat związany z jego (jej) Projektem – od 0 do 10 pkt.
- b) Czy Projekt wnosi dodatkową wartość naukową, społeczną lub gospodarczą – od 0 do 10 pkt.
- c) Czy wyniki i wnioski Projektu mogą mieć praktycznie zastosowanie – od 0 do 10 pkt.

Na etapie Półfinału Projekty oceniane są w oparciu o cztery kryteria:

- a) Projekt jest innowacyjny, nowatorski i/lub wnosi dodatkową wartość w dotychczasowy stan wiedzy (state-of-the-art) – od 0 do 10 pkt.
- b) Uczestni(k/czka) umie w ciekawy i klarowny sposób przygotować prezentację dotyczącą Projektu – od 0 do 10 pkt.
- c) Uczestni(k/czka) zna i umie opowiedzieć o zastosowanych w projekcie metodach i przyjętych założeniach – od 0 do 10 pkt.
- d) Uczestni(k/czka) zna dotychczasowe badania, dotyczące danej dziedziny lub dyscypliny naukowej – od 0 do 10 pkt.

Na etapie Finału Projekty oceniane są w trzech komplementarnych obszarach:

Doskonałość merytoryczna i jakość wykonania; Praktyczna stosowalność; Społeczne oddziaływanie.

Doskonałość merytoryczna i jakość wykonania – od 0 do 10 pkt:

- a) Uczestni(k/czka) potrafi w płynny, zrozumiały i uporządkowany sposób opowiedzieć o swoim Projekcie oraz odpowiedzieć na pytania.
- b) Uczestni(k/czka) potrafi omówić zastosowaną przez siebie metodologię lub założenia techniczne.
- c) Uczestni(k/czka) przygotował różne materiały (np. rekwizyty, zdjęcia, grafiki, prototypy, makiety, schematy, mockupy, etc.), które ułatwiają odbiorcy zapoznanie się z Projektem.

Praktyczna stosowalność – od 0 do 10 pkt:

- a) Uczestni(k/czka) proponuje nowatorskie rozwiązanie lub twórczo rozwija już istniejące.
- b) Uczestni(k/czka) potrafi przedstawić praktyczne zastosowanie lub rozwinięcie swojego Projektu.
- c) Projekt jest uniwersalny i możliwy do zastosowania na różnych rynkach i/lub w różnych warunkach.

Społeczne oddziaływanie – od 0 do 10 pkt:

- a) Uczestni(k/czka) posiada wiedzę o celu zrównoważonego rozwoju, w ramach którego realizuje Projekt oraz potrafi wykazać związek Projektu z tym celem.
- b) Projekt odpowiada na zidentyfikowane konkretne problemy i/lub potrzeby w obszarze społecznym, gospodarczym lub środowiskowym.
- c) Uczestni(k/czka) potrafi uzasadnić w jaki sposób Projekt pozytywnie wpłynie na zmianę w wybranych obszarach.

5. Standardy dotyczące komunikacji w kontakcie z uczniami/uczennicami podczas konkursu

Szkolny Konkurs Explory to festiwal nauki, którego celem jest promocja nauki i naukowej pasji wśród młodzieży. Stawiamy na jakościowe projekty, ale dbamy również o dobrą atmosferę podczas naszych wydarzeń. Udział w konkursie bywa dla uczestników sporym stresem, dlatego bardzo zachęcamy do:

1. Udzielania informacji zwrotnej bez oceniania, rekomendujemy zadawanie pytań, odnoszenie się do faktów, które przekazują uczniowie/uczennice;
2. Zadawania pytań otwartych. Wiemy, że muszą paść pytania zamknięte, aby mogli Państwo lepiej zrozumieć projekty, ale bazując na naszych doświadczeniach rekomendujemy zadać chociaż jedno pytanie otwarte np. „Jak to się stało, że zainteresowałeś się tym tematem?”;
3. Rozmowy z uczestnikami. Dla młodzieży Konkurs Explory to czasem pierwsza lub jedna z pierwszych okazji, aby zaprezentować swoją pracę przed ekspertami – informacja zwrotna dotycząca projektu, rady na przyszłość od Państwa będą bezcennym motywatorem do dalszej pracy nad projektem. Młodzież czasem też ma swoje pytania do ekspertów – mamy nadzieję, że spotkania będą – jeśli to możliwe – prowadzone w formie rozmowy.
4. Pilnowania czasu rozmowy z każdym zespołem. Sugerujemy, by każdemu projektowi poświęcić możliwie zbliżony czas - nieprzekraczający 15 minut.
5. Jeśli zachowanie uczniów przekroczy Pana/Pani granice, prosimy niezwłocznie zgłosić to nauczycielom lub opiekunom naukowym. Zdarza się, że stres utrudnia uczestnikom normalne funkcjonowanie. Jeśli potrzebne jest w czasie rozmów szczególne wsparcie proszę nie wahać się poinformować o tym fakcie organizatorów.

Deklaracja poufności

Członka Jury Szkolnych Festiwali Explory 2025/2026

Oświadczam, że zobowiązuję się do zachowania poufności informacji uzyskanych w trakcie oceny projektów zgłoszonych do Programu Explory 2025/2026. Deklaracja ta dotyczy również ewentualnych zgłoszeń wniosków patentowych przez uczestników Konkursu.

Imię i nazwisko

Podpis