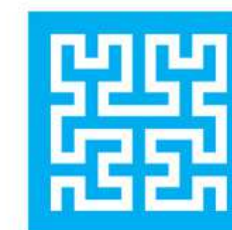


E(x)plory

ABC KONKURSU EXPLORY

explory.pl



**FUNDACJA
ZAAWANSOWANYCH
TECHNOLOGII**



EXPLORY 15 LAT



- największy konkurs STEAM dla młodzieży
- przeprowadziliśmy **14 edycji** programu
- powstało **2 715** innowacyjnych projektów
- wsparliśmy **5 123** młode talenty
- zorganizowaliśmy **328 wydarzeń** popularyzujących naukę, w których na żywo i online wzięło udział **508 740** osób
- współpracowaliśmy ze **265** jurorami - ekspertami z 92 uczelni wyższych, instytutów naukowych, przemysłu i firm

NASZE CELE



- **ODKRYWAMY** utalentowaną młodzież w wieku 13-20 lat
- **INSPIRUJEMY** do rozwijania innowacyjnych projektów STEAM i startu kariery zawodowej
- **WSPIERAMY** w osiąganiu celów i realizacji projektów
- **TWORZYMYSPOŁECZNOŚCI** nauki, edukacji i biznesu

KONKURS EXPLORY



- konkurs dla młodych talentów w wieku **13-20 lat** pracujących nad projektami **STEAM** (science, technology, engineering, art, mathematics)
- projekty **indywidualne** lub **grupowe** (w zespole do 3 osób)
- każdy projekt realizuje jeden z **Celów Zrównoważonego Rozwoju**

WSZYSTKIE DZIEDZINY NAUKI

- NAUKI INŻYNIERYJNO-TECHNICZNE
- NAUKI MEDYCZNE I NAUKI O ZDROWIU
- NAUKI ŚCISŁE I PRZYRODNICZE
- NAUKI ROLNICZE, NAUKI WETERYNARYJNE
- NAUKI HUMANISTYCZNE
- NAUKI SPOŁECZNE
- NAUKI O SZTUCE
- NAUKI TEOLOGICZNE, NAUKI O RODZINIE

DOWOLNE METODY BADAWCZE

- EKSPERYMENT
- OBSERWACJA
- SZACOWANIE
- PROTOTYP
- STUDIUM PRZYPADKU
- ANALIZA DOKUMENTÓW
- SONDAŻ DIAGNOSTYCZNY
- INNE...

RODZAJE PROJEKTÓW STEAM

S
T
E
A
M

- naukowe - laboratoryjne lub badawcze (B+R)
- technologiczne - stosowalne, wdrożeniowe
- inżynierskie - roboty, drony, sprzęty i urządzenia
- art - społeczne, humanistyczne, design, ergonomia
- informatyczne - web/mobile, algorytmy, AI/ML, big data

CELE ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU

CZŁOWIEK I SPOŁECZEŃSTWO

KLIMAT I ŚRODOWISKO

GOSPODARKA I BEZPIECZEŃSTWO



ETAPY KONKURSU

ZGŁOSZENIA ONLINE

- wrzesień-luty
- projekty nie muszą być ukończone
- uczestnicy muszą być w wieku 13-20 lat
- kwalifikacja do półfinału

PÓŁFINAŁ ONLINE

- maj
- do 150 projektów
- ok. 300 półfinalistów
- prezentacja projektów online przed jurorami
- jury wybiera 24 finałowe projekty
- plebiscyt online Bilet na Finał - ekstra miejsce w finale!

KRAJOWY FINAŁ W GDYNI

- październik
- 25 projektów
- ok. 50 finalistów
- prezentacja projektów i plakatów jurorom 1-1
- prezentacja projektów na żywo przed jurorami i publicznością
- gala wręczenia nagród



NAGRODY EXPLORY



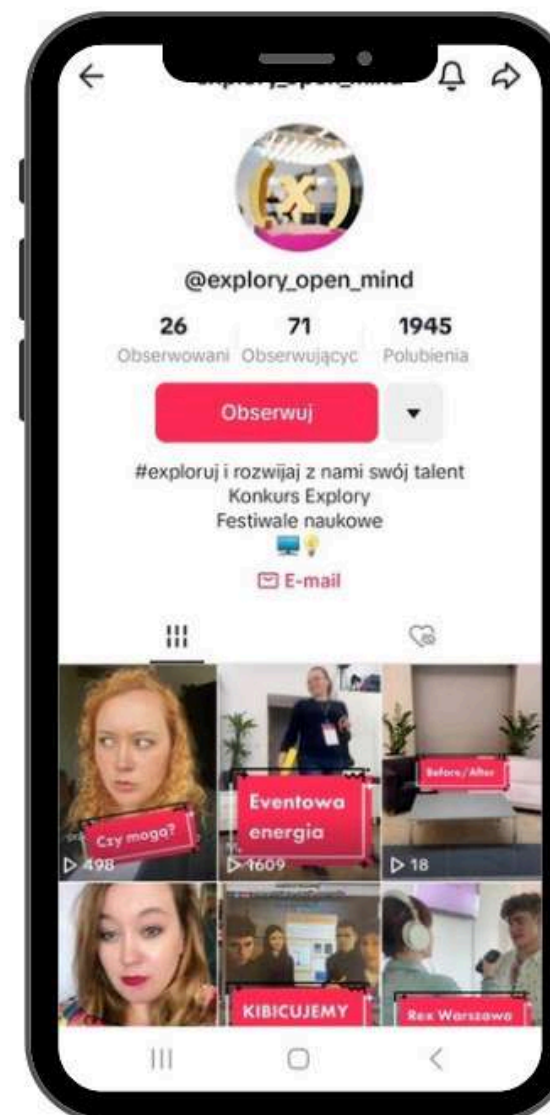
- łączna pula nagród - ponad 150 000 zł rocznie
- nagroda główna - 15 000 zł
- nagrody zrównoważonego rozwoju - 3x 5000 zł
- nagrody specjalne ufundowane przez partnerów i nagroda publiczności po 3000 zł każda
- wybór Reprezentacji Polski na ISEF tygodniowy wyjazd do USA - 5x 5000 \$

REGENERON ISEF



- ISEF (International Science & Engineering Fair) to największy konkurs naukowy dla młodzieży na świecie, odbywający się **od 1950 roku** w USA z pulą nagród **9 mln USD**
- rokrocznie **blisko 2 tys.** najzdolniejszych młodych talentów z ponad **75 krajów** z projektami STEAM, Polskę reprezentują Explorerki i Explorerzy.
- Konkurs był początkiem ścieżki kariery wielu laureatów Nagrody Nobla, stąd jest nazywany **“olimpiadą noblistów”**

Bądźcie z nami!



konkurs.explory.pl