

## **Projekted a Jövőd 2026**

### **A program célja**

A verseny célja, hogy a középiskolás diákok kreatív, tudományos és technológiai ötleteikkel hozzájáruljanak:

- az iskolák fenntarthatóbb működéséhez,
- a diákok egészségének és jóllétének támogatásához,
- valamint a közösségi és társadalmi problémák megoldásához.

A program lehetőséget biztosít arra, hogy a résztvevők:

- innovatív gondolkodást fejlesszenek,
- projektalapú tapasztalatot szerezzenek,
- prezentációs és csapatmunkakészségüket erősítsék,
- kapcsolatba kerüljenek kutatókkal és szakmai partnerekkel.

### **Kategóriák**

#### **Fenntarthatóság**

Lehetséges témák:

- energiagazdálkodási és energiatakarékosági ötletek,
- okos iskolarendszerek,
- levegőminőség- és környezetmonitorozás,
- hulladékcsökkentési megoldások,
- újrahasznosítás,
- zöld technológiák,
- környezettudatos közösségi kezdeményezések,
- egyéb innovatív megoldások.

#### **Egészség és jólét**

Lehetséges témák:

- stresszkezelő alkalmazások vagy programok,
- mentális egészséget támogató projektek,
- digitális detox megoldások,
- sport és tudomány kapcsolata,
- egészséges életmód támogatása,
- alvás, koncentráció és tanulási hatékonyság,
- közösségi jóllétet segítő ötletek,
- egyéb innovatív megoldások.

#### **Társadalmi szerepvállalás**

Lehetséges témák:

- idősök támogatása technológiai megoldásokkal,
- fogyatékkal élők segítése,
- tudománykommunikáció,
- közösségi platformok fejlesztése,
- jótékonyági és társadalmi innovációk,
- digitális esélyegyenlőség,
- helyi közösségi problémák megoldása,
- egyéb innovatív megoldások.

### **Kik jelentkezhetnek?**

- 9–12. évfolyamos középiskolás diákok
- 1–3 fős csapatok
- iskolánként több csapat jelentkezése is lehetséges

### **A projekt felépítése**

#### **1. A program meghirdetése**

A programot 2026 szeptemberében hirdetjük meg:

- közösségi média felületeken,
- a Debreceni Tankerületi Központ kommunikációs csatornáin,
- az Agóra Tudományos Élményközpont felületein,

A jelentkezési határidő:

**2026. szeptember 30.**

#### **2. Hathetes projektmunka**

A csapatok hat héten keresztül dolgozhatnak projektjeiken.

A program során:

- rövid online workshopokat szervezünk a hat hét alatt három alkalommal:
  - projekttervezés,
  - prezentációtechnika,
  - prototípus-fejlesztés,
  - mesterséges intelligencia,
  - tudománykommunikáció témákban.

A workshopokra szakembereket hívunk. Minden csapat mellé rendelünk egy-egy segítőt, akik ebben a témában otthonosan mozgó diákok és debreceni szakemberek lesznek. Tőlük lehet segítséget kérni az online workshopok mellett privát mentorálás keretében is.

A projektek beadási határideje:

**2026. november 15.**

A pályázat formája lehet:

- prezentáció,
- poszter,
- videó,
- prototípus,
- mobilapp vagy webes alkalmazás,
- kutatási terv vagy mérési projekt.

### **3. Döntő – „Diák Kutatók Éjszakája”**

A döntőre az Agóra Tudományos Élményközpont rendezvényterében kerül sor.

A csapatok:

- bemutatják projektjeiket,
- rövid előadást tartanak,
- válaszolnak a zsűri kérdéseire.

A döntő közönsége:

- középiskolás diákok,
- pedagógusok,
- kutatók,
- egyetemi hallgatók,
- szakmai partnerek,
- szülők és érdeklődők.

### **Értékelési szempontok**

A zsűri az alábbi szempontok alapján értékeli:

- innováció és kreativitás,
- tudományos megalapozottság,
- társadalmi hasznosság,
- megvalósíthatóság,
- prezentáció minősége,
- csapatmunka és projektkidolgozás.

### **Díjazás**

A legkiemelkedőbb 10 projekt díjazásban részesül.

Tervezett díjak:

- vásárlási utalvány,
- különdíjak szakmai partnerektől.

### **Hosszú távú célok**

A program hosszabb távú célja:

- diák innovációs közösség kialakítása,
- kutatói és iskolai együttműködések erősítése,
- tehetséggondozás,
- a tudomány és innováció népszerűsítése,
- valamint a legsikeresebb projektek továbbfejlesztésének szakmai támogatása.