



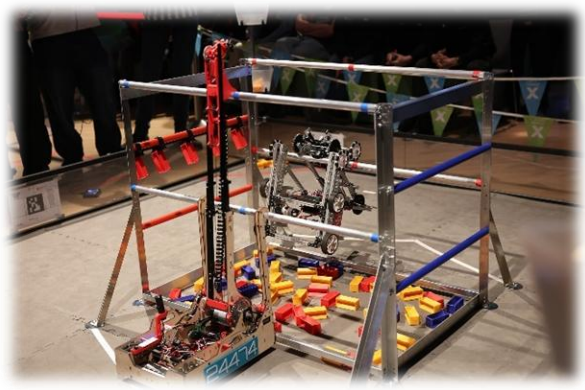
Jaarverslag 2024

Stichting STEAMup

STEAMUP

INHOUDSOPGAVE

1. Voorwoord
2. Inleiding
 - 2.1. Wat is *FIRST*®
 - 2.2. Wat is *FIRST*® Tech Challenge
3. Organisatie
 - 3.1. Bestuur
 - 3.2. Medewerkers
 - 3.3. Vrijwilligers
 - 3.4. Visie | Missie
 - 3.5. Doelstellingen
4. Evenementen en Activiteiten
 - 4.1. CENTERSTAGESM
 - 4.2. INTO THE DEEPSM
5. Impact en toekomst
6. Jaarrekening



1. VOORWOORD

Beste lezers,

Met trots presenteren wij het jaarverslag van Stichting STEAMup over 2024. In dit verslag blikken we terug op een jaar waarin onze missie – jongeren enthousiasmeren voor wetenschap en technologie – krachtiger dan ooit tot uiting kwam.

2024 was een jaar van verdere professionalisering en groei. Als officiële partner van de Amerikaanse organisatie *FIRST*[®] hebben wij ons opnieuw ingezet om jongeren in Nederland en België te betrekken bij uitdagende en inspirerende robotica-programma's. De *FIRST* Tech Challenge liet opnieuw een indrukwekkende groei zien in het aantal deelnemende teams. Die toename bevestigt niet alleen de relevantie van ons werk, maar spoort ons ook aan om de lat nog hoger te leggen.

Onze programma's zijn meer dan techniek alleen. Ze bieden jongeren een unieke leerervaring waarin samenwerken, creatief denken en het oplossen van complexe problemen centraal staan. Door hen in aanraking te brengen met deze vaardigheden, bereiden we ze voor op de wereld van morgen – in het onderwijs, op de arbeidsmarkt én in de samenleving.

In 2024 hebben we een breed scala aan activiteiten georganiseerd. Van kwalificatie toernooien tot het Benelux Championship en van workshops tot interactieve demonstraties tijdens nationale wetenschapsfestivals – elk moment liet zien hoeveel energie, talent en betrokkenheid er in onze community zit.

We zijn dankbaar voor de steun van onze partners en van de vele vrijwilligers die ons werk mede mogelijk maken. Dankzij deze samenwerking kunnen we onze activiteiten uitbreiden en meer jongeren bereiken. De toegenomen betrokkenheid en nieuwe samenwerkingen zijn voor ons van grote waarde geweest.

Namens het bestuur en het team van Stichting STEAMup wil ik iedereen bedanken die zich in 2024 heeft ingezet voor onze missie. Uw inzet maakt daadwerkelijk verschil.

Met vertrouwen en enthousiasme kijken we uit naar 2025. We blijven bouwen aan een sterke *FIRST*-infrastructuur in Nederland en België, zodat nóg meer jongeren kunnen ontdekken hoe leuk en waardevol technologie kan zijn. Samen zetten we stappen richting een toekomst vol innovatie en kansen.

Met vriendelijke groet,

Ronald Stegers
Voorzitter

2. INLEIDING

Hierbij het jaarverslag van de Stichting STEAMup. Het jaarverslag beschrijft de doelen en activiteiten van Stichting STEAMup in het jaar 2024.

Als operationele partner van de Amerikaanse organisatie *FIRST*[®] (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) is het organiseren van het *FIRST* Tech Challenge (FTC) programma de hoofdactiviteit van de stichting. De stichting heeft hiervoor een licentieovereenkomst met *FIRST*. De activiteiten worden georganiseerd onder de naam FTC Benelux.

2.1. WAT IS *FIRST*

FIRST (For Inspiration and Recognition of Science and Technology) is een wereldwijde non profit organisatie die jongeren voorbereidt op de toekomst via een reeks inclusieve, team gebaseerde robotica-programma's voor de leeftijd van 4 tot 18 jaar.

FIRST visie: Onze cultuur transformeren door een wereld te creëren waarin wetenschap en technologie gevierd worden en waar jongeren ervan dromen leiders in wetenschap en technologie te worden.

FIRST missie: De missie van *FIRST* is om levens veranderende robotica-programma's te bieden die jongeren de vaardigheden, het zelfvertrouwen en de veerkracht geven om een betere wereld te bouwen.

FIRST heeft een doorlopende leerlijn ontwikkeld met verschillende onderzoeks- en robotica-programma's, ieder voor een eigen leeftijdsgroep. De programma's van *FIRST* werken omdat ze gebruik maken van strategieën waarvan bekend is dat ze de belangstelling van leerlingen voor W&T vergroten: praktijkgericht leren, werken als een team aan echte problemen, kennismaking met loopbaanmogelijkheden, nadruk op fundamentele normen en waarden en een afsluitend feest waar deelnemers kunnen laten zien wat ze hebben gemaakt en geleerd.

2.2. WAT IS *FIRST* TECH CHALLENGE

FIRST Tech Challenge is een robotica competitie voor jongeren in de leeftijd van 12-18 jaar. In teamverband ontwerpen, bouwen en programmeren zij robots om in allianties te strijden tegen andere teams. Ieder seizoen staat de Challenge in een ander thema. Dit houdt in dat de robots die worden ontworpen andere opdrachten moeten uitvoeren en er dus andere functionaliteiten en strategieën bedacht worden. Het programma is veel meer dan een competitie en het werken aan robots. Deelnemers ontwikkelen vaardigheden op het gebied van samenwerken, probleemoplossing, kritisch denken, Engelse taal, communicatie en andere 21e-eeuwse vaardigheden. Ze bereiden zich zo voor op succes op school en op de arbeidsmarkt, welk pad ze ook bewandelen.

Tijdens evenementen laten de deelnemers zien wat zij hebben bereikt en delen hun kennis met andere teams en volwassen beoordelaars. Er zijn prijzen te verdienen voor de robotwedstrijd, maar ook voor community outreach, design en andere real-world prestaties.

Wereldwijd nemen meer dan 70.000 jongeren uit 53 verschillende landen deel. Het aantal deelnemers en landen groeit elk jaar.

De missie van *FIRST* sluit aan bij de doelstellingen van onze stichting. De uitvoering van FTC als hoofdactiviteit draagt bij aan de realisatie van onze doelstellingen.

3. ORGANISATIE

Algemene informatie

Statutaire naam: Stichting STEAMup
Datum van oprichting: 15 november 2016
KvK nummer: 67291317
RISN: 8569 15 749

In maart 2024 is de Stichting verhuisd naar de Daalakkersweg 2-148 te Eindhoven.

3.1. BESTUUR

Het bestuur is verantwoordelijk voor het beleid van de stichting, de uitvoering daarvan en de controle daarop. In 2024 hebben hiervoor 5 bestuursvergaderingen plaatsgevonden, op 30-01-2024, 26-03-2024, 07-04-2024, 21-05-2024 en 19-09-2024. Naast beleidsmatige zaken zijn in deze vergaderingen updates besproken over praktische zaken rondom de organisatie van de jaarlijkse activiteiten. Op 16-12-2024 is er een heidag georganiseerd om te brainstormen over het beleid voor de komende jaren.

De bestuursfuncties waren in 2024 als volgt ingevuld:

Voorzitter:	Ronald Stegers
Secretaris:	Roel van Os
Penningmeester:	Bas Koomen
Bestuurslid:	Ben Snoeijs
Program Director:	Ron Visser
Programmacoördinator:	Irene Hulsen
Programmacoördinator:	Nicolle Visschers

In 2024 hebben er 2 bestuurswijzigingen plaatsgevonden. Bas Koomen heeft het penningmeesterschap overgenomen van Ronald Stegers. Ronald Stegers is aangetreden als voorzitter van de stichting en Ron Visser is benoemd als Program Director.

3.2. MEDEWERKERS

In 2024 hebben we de formatie succesvol uit kunnen breiden naar 1,25 fte en is ingevuld door 6 parttime medewerkers volgens de volgende functieverdeling:

Programma Director: 8 uur
Programma Manager: 18 uur
Programma Manager: 12 uur
Projectmedewerker media en vormgeving: 4 uur
Projectmedewerker evenementen: 4 uur
Projectmedewerker outreach en communicatie: 4 uur



3.3. VRIJWILLIGERS

Voor de uitvoering van onze activiteiten worden wij ondersteund door ruim 50 vrijwilligers. Vrijwilligers vervullen tijdens evenementen diverse rollen en helpen bij de opbouw- en afbouw van de evenementen. Gedurende het seizoen kunnen we ook een beroep op hen door voor het geven van masterclasses en andere hand- en spandiensten. De vrijwilligersgroep bestaat voor een groot deel uit FIRST alumni, maar ook uit medewerkers vanuit het bedrijfsleven, ouders van (oud) deelnemers en docenten van partnerscholen.



3.4. VISIE | MISSIE

Visie:

Wij streven ernaar om het STEAM-onderwijs in de Benelux te transformeren, met een focus op innovatie, inclusie en samenwerking tussen studenten, onderwijsprofessionals, industriepartners en overheden.

Ons doel is om de beeldvorming rond STEAM-onderwijs te veranderen, de volgende generatie leiders te inspireren en programma's zoals de FIRST Tech Challenge voor meer jongeren toegankelijk te maken, zodat zij optimaal voorbereid zijn op een toekomst waarin STEAM centraal staat.

Missie:

Onze missie is om STEAM-onderwijs toegankelijker te maken, zodat alle jongeren de kans krijgen om hun volledige potentieel te benutten. We willen een inclusieve leeromgeving creëren waarin innovatie en samenwerking centraal staan, en waarin leerlingen worden voorbereid op een toekomst vol mogelijkheden binnen de STEAM-sectoren. Door sterke samenwerkingen aan te gaan en duurzame groei te stimuleren, streven we ernaar een positieve impact te maken – zowel op individueel niveau als binnen de samenleving.

3.5. DOELSTELLINGEN

Ambitie

Wij streven ernaar om de beeldvorming rond STEAM-onderwijs te veranderen en zo de STEAM-leiders van de toekomst te inspireren en te ontwikkelen. Door het FIRST Tech Challenge-programma uit te breiden, werken we aan brede toegankelijkheid en geven we alle jongeren de kans om succesvol te zijn in een steeds veranderend STEAM-landschap.

Onze focus ligt op duurzame groei en het versterken van de betrokkenheid van de gemeenschap bij de FIRST Tech Challenge. Met strategische partnerschappen en zekere financiering willen we blijvende waarde creëren voor alle betrokkenen en een blijvend verschil maken in het regionale STEAM-onderwijs.

Statutaire doelstellingen

- Het enthousiasmeren van kinderen en jongeren voor STEAM (science, technology, engineering, arts & maths) door het organiseren van leeractiviteiten en evenementen die, naast technische inhoud, voor jongeren aansprekend en attractief zijn.
- Het bevorderen van kennis en vaardigheden die voor een toekomstig technisch professional onontbeerlijk zijn, zoals een kritische en onderzoekende houding, een creatieve en constructieve denkwijze, aandacht voor de wereld om je heen en het belang van betekenisvolle oplossingen en vaardigheden om effectief en prettig samen te werken in teamverband.
- Het bijdragen aan de positieve beeldvorming in de maatschappij ten aanzien van wetenschap en techniek.
- Het inzichtelijk maken van de kruisverbanden tussen wetenschap, techniek en andere domeinen om zo aan te tonen dat STEAM een onmisbare schakel in het geheel is.
- Het faciliteren en ondersteunen van initiatieven, zowel lokaal, landelijk als internationaal die bijdragen aan bovenstaande doelstelling.

Dit doet de stichting door:

- Het organiseren van leeractiviteiten en workshops, het organiseren van evenementen en het geven van demonstraties die voor jongeren attractief zijn en die wetenschap en techniek op een positieve manier laten zien.
- Het ondersteunen en trainen van personen die willen bijdragen aan bovenstaande doelstellingen.

Het ondersteunen van initiatieven die willen bijdragen aan bovenstaande doelstelling, middels de in de stichting aanwezige expertise en het beschikbaar stellen van de materialen

4. EVENEMENTEN EN ACTIVITEITEN

Het FTC seizoen speelt zich af van 1 september tot 1 september van het jaar daaropvolgend. De activiteiten in dit jaarverslag hebben zodoende deels betrekking op het seizoen CENTERSTAGESM (1 januari t/m 31 augustus 2024) en deels op het seizoen INTO THE DEEPSM (1 september t/m 31 december 2024).

4.1. FTC COMPETITIE

- **Evenementen en activiteiten t.b.v. FTC competitie**

De evenementen en activiteiten t.b.v. de FTC competitie richten zich op de teams die zich voor deelname aan het seizoen hebben ingeschreven.

- **13 januari 2024 – Kwalificatie wedstrijd**
Locatie: KSG De Breul, Zeist
- **20 en 21 januari 2024 – Kwalificatie wedstrijd**
Locatie: Pius-X College, Bladel
- **27 januari 2024 – Kwalificatie wedstrijd**
Locatie: PXL Hogeschool, Hasselt (BE)
- **24 februari 2024 – Benelux Championship CENTERSTAGESM**
Locatie: Avans Hogeschool, Breda
- **7 september 2024 – Kickoff INTO THE DEEPSM**
Locatie: Koning Willem I College, 's Hertogenbosch
- **12 oktober 2024 – Startup meeting**
Locatie: Summa Engineering, Eindhoven
- **3 november 2024 – Scrimmage (oefenwedstrijd)**
Locatie: Wings Agora, Roermond
- **9 november 2024 – Scrimmage (oefenwedstrijd)**
Locatie: Lorentz Casimir Lyceum, Eindhoven
- **15 november 2024 – Scrimmage (oefenwedstrijd)**
Locatie: Hogeschool Utrecht (HU)
- **23 november 2024 – Scrimmage (oefenwedstrijd)**
Locatie: Stanislascollege Westplantsoen, Delft
- **30 november 2024 – Kwalificatie wedstrijd**
Locatie: SG De Breul, Zeist
- **8 december 2024 – Kwalificatie wedstrijd**
Locatie: Maerlant-lyceum, Den Haag
- **15 december 2024 - Kwalificatie wedstrijd**
Locatie: PXL Hogeschool, Hasselt (BE)



4.2. OVERIGE ACTIVITEITEN

Om ons bereik en onze zichtbaarheid te vergroten, nemen we door het jaar heen deel aan diverse wetenschapsfestivals, beurzen en andere evenementen waar we ons programma kunnen presenteren. Deze activiteiten bieden waardevolle kansen om een breed publiek – van jongeren en ouders tot onderwijsprofessionals en beleidsmakers – te enthousiasmeren en te inspireren voor STEAM-onderwijs en robotica. We grijpen actief elk relevant moment aan om onze missie uit te dragen en nieuwe doelgroepen te bereiken.

- **9 maart 2024 – FIRST LEGO League nationale finale**
Locatie: Congrescentrum 1931, 's Hertogenbosch
- **3 mei 2024 – Nationaal Wetenschapsfestival Expeditie NEXT**
Locatie: Binnenstad Zutphen
- **3 juni 2024 – FTC x Girls Go Circular – Inspiratie meisjes en techniek**
Locatie: Arrow Electronics, Sevenum
- **17 t/m 21 Juli 2024 – RoboCup 2024**
Locatie: Indoor-Sportcentrum Eindhoven
- **14 en 15 september 2024 – Maker Days Eindhoven**
Locatie: Stadhuisplein, Eindhoven
- **27 en 28 september 2024 – Onderwijsbeurs Zuid**
Locatie: Congrescentrum Koningshof, Veldhoven
- **9 oktober 2024 - NVON Bèta en Technologie festival**
Locatie: Congrescentrum 1931, 's Hertogenbosch
- **29 oktober 2024 – Brabants Talentenfestival**
Locatie: Evoluon, Eindhoven
- **3 november 2024 – Science Day**
Locatie: TU Delft



5. REALISATIE EN TOEKOMST

Groei in teamdeelname en leerlingen in 2024

Ten opzichte van 2023 is het aantal deelnemende teams in 2024 gestegen met ongeveer 15%. Dit is lager dan de verwachte 20% en de groei is voor een groot deel gerealiseerd door grotere deelname van internationale teams.

In onderstaande tabel wordt het aantal geregistreerde teams en deelnemende leerlingen van de afgelopen jaren vermeld. Hierin is de jaarlijkse groei duidelijk zichtbaar.

Seizoen	Geregistreerde teams	Benelux teams	Buitenlandse teams	Aantal deelnemende Leerlingen
2020-2021 ULTIMATE GOAL SM	46	42	4	386
2021-2022 FREIGHT FRENZY SM	48	42	6	380
2022-2023 POWERPLAY SM	58	49	9	457
2023-2024 CENTERSTAGE SM	73	61	12	670
2024-2025 INTO THE DEEP SM	85	62	23	760

Verbeterde registratie voor meer inzicht

In 2024 hebben we de opzet van de teamregistratie aangepast om beter inzicht te krijgen in de samenstelling van onze deelnemers. Vanaf het 2024-2025 seizoen registreren we specifiek het aantal meisjes en het aantal 'rookie' leerlingen – oftewel leerlingen die voor het eerst meedoen aan FTC. Daarnaast leggen we vast hoeveel leerlingen vanuit het *FIRST*[®] LEGO[®] League-programma (FLL) zijn doorgestroomd naar FTC.

Deze gegevens geven ons waardevolle informatie om onze inclusiviteit en doorstroom te monitoren en verder te verbeteren. Ook versterkten we in onze samenwerking met PTvT, de landelijke partner van *FIRST* LEGO League, waarmee we elkaars programma's actief onder de aandacht brengen en ondersteunen.

Uit de registratie blijkt dat van de 760 deelnemende leerlingen 356 nieuw zijn binnen FTC en dat 165 meisjes deelnemen, wat een mooie stap is richting meer diversiteit en betrokkenheid binnen ons programma.

Vernieuwing in structuur en versterking van het team

Om de groei van het aantal teams te kunnen blijven ondersteunen én iedere deelnemer een volwaardige FTC-ervaring te bieden, hebben we in 2024 een belangrijke stap gezet: de wedstrijdstructuur is vernieuwd.

De vertrouwde League Meet-opzet bood jarenlang een goede basis, maar kon de toegenomen schaal en diversiteit van de deelnemende teams niet langer dragen. In de tweede helft van 2024 (schooljaar 2024-2025) hebben we daarom een nieuw model geïntroduceerd, waarin scrimmages (oefenwedstrijden) worden gecombineerd met kwalificatietoernooien die zowel rotwedstrijden als het volledige juryproces omvatten.

Deze nieuwe opzet zorgt voor meer focus, overzicht en kwaliteit. Teams krijgen nu meer ruimte om zich voor te bereiden en presenteren zich op één dag zowel op technisch als op inhoudelijk vlak. De vernieuwde structuur legt een sterkere basis voor verdere groei én maakt de organisatie efficiënter en toekomstbestendig.

Dankzij het partnerschap met ASML hebben we onze formatie in 2024 kunnen uitbreiden naar 1,25 fte. Deze extra capaciteit stelt ons in staat om beter in te spelen op de groei van het programma en de toenemende vraag vanuit scholen en partners.

Daarnaast is ons team aangevuld met drie enthousiaste studenten die een waardevolle bijdrage leveren op het gebied van media & branding, communicatie, organisatie van outreach-activiteiten, ontwikkeling van lesmateriaal en algemene ondersteuning tijdens evenementen.

Vergroten zichtbaarheid

In 2024 hebben we sterk ingezet op het vergroten van de zichtbaarheid van ons programma. Door deel te nemen aan diverse wetenschapsfestivals, beurzen en educatieve evenementen hebben we duizenden mensen in contact gebracht met de wereld van STEAM en robotica.

We waren zichtbaar op plekken waar nieuwsgierige jongeren, leerkrachten, ouders en beleidsmakers samenkomen – met als doel hen te inspireren, informeren en enthousiasmeren voor deelname aan FIRST-programma's.

Zoals te zien is in de opsomming van evenementen en activiteiten, hebben we het hele jaar actief aangesloten bij bestaande initiatieven én zelf presentaties en demonstraties verzorgd. Denk aan grote publieksevenementen zoals Expeditie Next, lokale onderwijsdagen en regionale techniekfestivals.

Het resultaat? Een indrukwekkend indirect bereik van naar schatting meer dan 20.000 personen – van nieuwsgierige kinderen en hun ouders tot onderwijsprofessionals, bedrijven en beleidsmakers. Deze zichtbaarheid draagt niet alleen bij aan meer teaminschrijvingen, maar versterkt ook onze positie als dé aanjager van hands-on STEAM-educatie.

Ambitie voor de komende jaren

De komende jaren zetten we in op een duurzame groei naar meer dan 100 deelnemende teams. Met deze ambitie bouwen we stap voor stap aan een robuuste *FIRST* Tech Challenge-structuur in de Benelux.

We verwachten dat het aantal buitenlandse teams op termijn zal afnemen, doordat steeds meer Europese landen hun eigen nationale competitie opzetten. Fantastisch om te zien dat het programma in Europa steeds meer voet aan de grond krijgt – een ontwikkeling die de deur opent naar een mogelijke Europese finale in de toekomst.

Tegelijkertijd blijft het internationale karakter van onze competitie een unieke meerwaarde. Scholen en deelnemers geven aan dat het ontmoeten van teams uit andere landen een verrijking is van hun ervaring. Daarom blijven we de competitie openstellen voor internationale teams. Ook wanneer zij inmiddels over een eigen nationale competitie beschikken, zijn ze bij ons van harte welkom om – buiten mededinging – deel te nemen aan kwalificatietoernooien, puur voor de ervaring, verbinding en het plezier.

Samenwerking als sleutel tot groei

Om onze ambities te kunnen realiseren, blijven nieuwe partnerschappen en aanvullende financiële ondersteuning essentieel. De groei van het aantal teams en het toegankelijker maken van onze programma's vragen om structurele inzet en middelen.

We richten ons actief op het versterken van bestaande samenwerkingen én het aangaan van nieuwe verbindingen met bedrijven, onderwijsinstellingen en maatschappelijke organisaties die onze missie delen

Vooruitblik: doorlopende robotica-leerlijn

In 2024 hebben wij, in samenwerking met het Zwijsen College en Bedrijf in de Klas, een subsidieaanvraag ingediend bij het IOL Impuls-programma voor open leer materiaal. Deze aanvraag betreft een driejarig ontwikkeltraject gericht op het creëren van een doorlopende robotica-leerlijn die techniekonderwijs voor havo- en vwo-leerlingen verbindt met digitale vaardigheden en maatschappelijke relevantie.

Het project streeft ernaar praktijkgericht lesmateriaal te ontwikkelen dat naadloos geïntegreerd kan worden binnen vakken als science, techniek en natuurkunde. Hiermee wordt techniekonderwijs toegankelijker en aantrekkelijker gemaakt voor een bredere groep leerlingen. Daarnaast zal het materiaal mogelijkheden bevatten om buiten de reguliere lessen, als extra curriculaire activiteit, gemotiveerde leerlingen te begeleiden bij het vormen en ontwikkelen van een *FIRST* Tech Challenge team.

De besluitvorming omtrent de toekenning van de subsidie wordt begin 2025 verwacht.

Klik op de afbeelding om de jaarrekening 2024 in te zien

