



Jaarverslag 2025

STEAMUP[®]

Inhoudsopgave

Voorwoord.....	3
1. Inleiding.....	4
2. Wat is FIRST® Tech Challenge.....	4
2.1 Wie is FIRST.....	4
2.2 FIRST Tech Challenge (FTC).....	4
3. Doelstellingen Stichting STEAMup.....	5
3.1 Missie.....	5
3.2 Visie	5
3.3 Statutaire doelstellingen.....	5
3.4 Dit doet de stichting door	6
4. Realisatie doelen 2025	6
4.1 Organiseren en ondersteunen van diverse evenementen	6
4.2 Realiseren van een verdere groei van het aantal deelnemende studenten	6
4.3 Vergroten bekendheid van het programma	6
4.4 Verhogen kennisniveau deelnemende teams	6
4.5 Vinden van sponsors en partners	7
5. Organisatie	7
5.1 Algemene informatie	7
5.2 Bestuur.....	8
5.3 Medewerkers.....	8
5.4 Vrijwilligers.....	8
6. Evenementen en activiteiten	8
6.1 INTO THE DEEP SM	9
6.2 DECODE SM	9
7. FIRST® Tech Challenge European Premier Event.....	10
8. Impact en toekomst	11
8.1 Toekomst	12
9. Jaarrekening.....	12

Voorwoord

Geachte lezers,

Met groot genoegen presenteer ik u het jaarverslag van Stichting STEAMup over het jaar 2025. Dit verslag geeft een gedetailleerd overzicht van onze inspanningen, prestaties en de impact die we het afgelopen jaar hebben gerealiseerd.

Het jaar 2025 was opnieuw een jaar van groei en verdere professionalisering voor Stichting STEAMup. Als operationele partner van de Amerikaanse organisatie *FIRST*® hebben wij ons ingezet om jongeren in Nederland en België te inspireren en te enthousiasmeren voor wetenschap en technologie. Het aantal deelnemende teams aan de *FIRST*® Tech Challenge (FTC) is verder gestegen naar 87 geregistreerde teams in het seizoen INTO THE DEEPSM (2024-2025), waarmee we de beoogde groei opnieuw hebben gerealiseerd.

Ons doel om jongeren voor te bereiden op een wereld waarin wetenschap en technologie centraal staan, blijft de kern van onze missie. Door middel van hands-on robotica-programma's bieden wij jongeren de mogelijkheid om essentiële vaardigheden te ontwikkelen, waaronder teamwork, probleemoplossend vermogen en kritisch denken. Deze programma's bereiden hen niet alleen voor op succes in hun verdere opleiding en loopbaan, maar stimuleren ook hun creativiteit en zelfvertrouwen.

In 2025 hebben we de seizoensafsluiting van INTO THE DEEPSM gevierd met een succesvol Benelux Championship in Breda, en zijn we in het najaar vol energie gestart met het nieuwe seizoen DECODESM. Van de kick-off en start-up events tot de scrimmages en qualifiers door heel Nederland en België: elk evenement heeft bijgedragen aan de groei van onze gemeenschap en het versterken van onze missie.

Dit jaar markeert ook belangrijke stappen in onze organisatie en samenwerkingen. Dankzij het partnership met ASML en de uitbreiding van ons team naar afgerond 3,0 fte konden we onze activiteiten verder opschalen. We zijn verheugd MA-IT als nieuwe partner te mogen verwelkomen. Daarnaast is in 2025 een IOL-subsidietraject gestart voor de verdere ontwikkeling van lesmateriaal, waarmee we het FTC-programma toegankelijker maken voor het onderwijs.

Ik wil mijn oprechte dank uitspreken aan iedereen die bijdraagt aan het succes van Stichting STEAMup. Aan onze bestuursleden, medewerkers, vrijwilligers, sponsors en partners: uw inzet, toewijding en geloof in onze missie maken een wezenlijk verschil.

Vooruitkijkend naar 2026 blijven we vastberaden om de *FIRST*-cultuur en infrastructuur verder te ontwikkelen binnen Nederland en België, en daarmee de basis te leggen voor een duurzame en groeiende impact. Met de steun van onze gemeenschap ben ik ervan overtuigd dat we samen nog meer kunnen bereiken.

Met vriendelijke groet,

Ronald Stegers

Voorzitter Stichting STEAMup

1. Inleiding

Hierbij het jaarverslag van de Stichting STEAMup. Het jaarverslag beschrijft de doelen en activiteiten van Stichting STEAMup in het jaar 2025.

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 FTC-activiteiten worden georganiseerd onder de naam FTC Benelux.

2. Wat is *FIRST*[®] Tech Challenge

2.1 Wie is *FIRST*

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

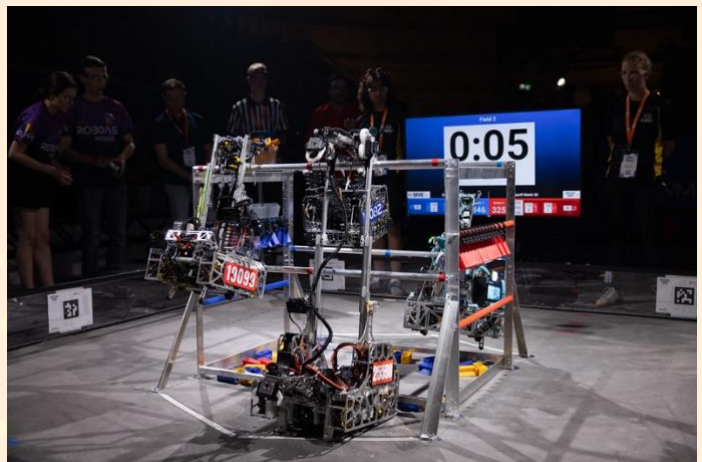
Visie: Onze cultuur transformeren door een wereld te creëren waarin wetenschap en technologie gevierd worden en waar jongeren ervan dromen leiders in wetenschap en technologie te worden.

Missie: De missie van *FIRST* is om levensveranderende 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 gebruikmaken 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 *FIRST* Tech Challenge (FTC)

FIRST Tech Challenge is het robotica-lesprogramma 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. Het programma is echter veel meer dan 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. Er worden prijzen uitgereikt 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. Doelstellingen Stichting STEAMup

3.1 Missie

Jongeren inspireren en enthousiasmeren voor wetenschap en technologie en hun eigen talent daarin te ontdekken en te ontwikkelen.

3.2 Visie

De behoefte aan wetenschappelijk en technisch talent is groter dan ooit en er is vers “slim” bloed nodig om te floreren in een wereld van nieuwe slimme apparaten. Wij zien een enorme kans voor *FIRST* om een rol te spelen in het vervullen van deze behoefte. Om deze barrière te overwinnen en meer jongeren te bereiken, moet er een *FIRST*-cultuur en bijbehorende infrastructuur ontwikkeld worden op het Europese continent. Hierbij starten we met en richten we ons op het implementeren van een nieuwe infrastructuur binnen Nederland en België.

Onze strategie is om dit van onderaf op te bouwen, wat we de afgelopen jaren hebben gedaan. Het creëren van een duurzame basis en groei, met een doorlopende leerlijn voor verschillende leeftijdsgroepen, stelt ons in staat om onze programma's te repliceren naar andere lokale regio's en landen in Europa en toe te werken naar een *FIRST* joint-effort met andere betrokken partijen.

3.3 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.

3.4 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. Realisatie doelen 2025

4.1 Organiseren en ondersteunen van diverse evenementen

Zie het hoofdstuk 'Evenementen en activiteiten' voor een overzicht van alle evenementen en activiteiten in 2025.

4.2 Realiseren van een verdere groei van het aantal deelnemende studenten

In het seizoen INTO THE DEEPSM (2024-2025) groeide het aantal geregistreerde teams naar 87, een stijging van circa 19% ten opzichte van de 73 teams in het voorgaande seizoen. Daarmee is de beoogde jaarlijkse groei van circa 20% opnieuw vrijwel gerealiseerd en is het eerder vastgestelde maximum van 90 teams nagenoeg bereikt.

4.3 Vergroten bekendheid van het programma

- Door deel te nemen aan diverse wetenschapsfestivals brengen we het programma onder de aandacht van een brede doelgroep.
- Actieve werving en voorlichting bij scholen.
- Ontwikkeling van lesmateriaal voor integratie in het curriculum.
- Inzet van sociale media.
- Samenwerking met Platform Talent voor Technologie (FLL-partner) om VO-scholen die deelnemen aan *FIRST*[®] LEGO League kennis te laten maken met het vervolgprogramma FTC.

4.4 Verhogen kennisniveau deelnemende teams

Om het kennisniveau van deelnemende teams te verhogen worden in samenwerking met FRC Team Rembrandts de FTC Playgrounds georganiseerd. Tijdens een FTC Playground worden teams uitgedaagd om naast het werken aan hun robot na te denken over hoe te passen strategieën bij het voltooien van de opdrachten. Alumni FTC zijn aanwezig om uitleg te geven en vragen te beantwoorden.



Om startende teams beter te ondersteunen is er een buddysysteem. Nieuwe teams wordt de mogelijkheid geboden om gekoppeld te worden aan een ervaren team om kennis uit te wisselen en samen te leren. Daarnaast worden masterclasses en workshops georganiseerd over specifieke FTC-gerelateerde onderwerpen.

4.5 Vinden van sponsors en partners

4.5.1 Sponsoring

Het in het laatste kwartaal van 2023 gesloten meerjarige partnership met ASML liep in 2025 door. Dankzij deze sponsoring konden we onze organisatie verder opschalen en werken aan de realisatie van de beoogde groei van het aantal deelnemers. In 2025 is MA-IT als nieuwe partner toegetreden. Daarnaast bleven sponsors en partners zoals Dow, de Gene Haas Foundation, Roostersync en Installatiebedrijf Hulsen ons werk ondersteunen.

In 2025 is bovendien een IOL-subsidietraject (Impuls Open Leermateriaal) aangevraagd en gestart, gericht op de verdere ontwikkeling en openstelling van lesmateriaal voor het FTC-programma.



4.5.2 Event partners

Net als voorgaande jaren hebben diverse scholen hun locatie beschikbaar gesteld voor onze evenementen. In het overzicht van de evenementen en activiteiten wordt aangegeven van welke locaties we gebruik hebben gemaakt.

4.5.3 Beethoven partners

In 2025 zijn de eerste verkennende gesprekken gestart met de zogenoemde Beethoven-partners: de Technische Universiteit Eindhoven (TU/e), Fontys, Ter Aa, Summa en Brainport Development. In deze gesprekken is de intentie uitgesproken om gezamenlijk te onderzoeken hoe *FIRST* regionaal in de Brainport-regio verder kracht kan worden bijgezet. Het doel is om meer jongeren in de regio te enthousiasmeren voor wetenschap en techniek en de doorlopende leerlijn binnen het onderwijs te versterken. De samenwerking bevindt zich in een beginfase; in 2026 worden deze gesprekken voortgezet en verder geconcretiseerd.

5. Organisatie

5.1 Algemene informatie

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

In 2025 was Stichting STEAMup gevestigd op sectie C, Daalakkersweg 2-148 te Eindhoven.

5.2 Bestuur

Het bestuur is verantwoordelijk voor het beleid van de stichting, de uitvoering daarvan en de controle daarop. In 2025 hebben hiervoor negen bestuursvergaderingen plaatsgevonden, op 4 januari, 7 januari, 20 februari, 14 maart, 20 maart, 4 april, 8 mei, 28 augustus en 4 december 2025. Naast bestuursvergaderingen vinden enkele malen per jaar werkvergaderingen plaats waarin praktische zaken rondom de organisatie van activiteiten worden besproken, en is er een jaarlijkse bijeenkomst met de event partners.

De bestuursfuncties waren in 2025 als volgt ingevuld:

Voorzitter:	Ronald Stegers
Secretaris:	Roel van Os
Penningmeester:	Bas Koomen
Programmacoördinator:	Irene Hulsen
Programmacoördinator:	Nicolle Visschers

Ben Snoeijs is in 2025 teruggetreden als bestuurslid. De vrijgekomen positie was aan het einde van het jaar nog niet opnieuw ingevuld.

5.3 Medewerkers

In 2025 is de geplande groei van de formatie gerealiseerd. Aan het einde van 2025 hadden we zes werknemers in dienst, samen goed voor afgerond 3,0 fte. De inzet was grofweg als volgt onderverdeeld:

- Circa 1,6 fte op programmacoördinatie, eventmanagement en groei.
- Circa 0,8 fte op administratie, sponsoring, samenwerking met partners en door ontwikkeling van de programma's.
- Circa 0,5 fte op ondersteuning van events, marketing en communicatie.

5.4 Vrijwilligers

Voor de uitvoering van onze activiteiten worden wij ondersteund door ruim 50 vrijwilligers. Vrijwilligers vervullen tijdens evenementen de rol van scheidsrechter, jurylid en robotinspecteur, maar helpen ook bij op- en afbouw, het geven van masterclasses en andere hand- en spandiensten. De vaste vrijwilligersgroep bestaat uit oud-FTC-teamleden (alumni) en ervaren juryleden uit het bedrijfsleven waarop we ieder jaar een beroep kunnen doen. Daarnaast wordt hulp gevraagd aan docenten van partnerscholen en ouders van leerlingen.



6. 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 INTO THE DEEPSM (1 januari t/m 31 augustus 2025) en deels op het seizoen DECODESM (1 september t/m 31 december 2025).

6.1 INTO THE DEEPSM

6.1.1 Benelux Championship

Het Championship is de finalewedstrijd van de *FIRST* Tech Challenge, waar de beste teams uit de verschillende qualifiers samenkomen om te strijden om de hoogste titel. Teams worden beoordeeld op robotprestaties, teamwork, innovatie en hun technische documentatie. Het is een feestelijke afsluiting van het seizoen met veel competitie, samenwerking en inspiratie.

Het FTC Benelux Championship 2024-2025 vond plaats op zaterdag 15 februari 2025 bij de Avans Hogeschool (Hogeschoollaan 1) in Breda. Scholieren van 12-18 jaar namen het hier tegen elkaar op met hun zelfgebouwde robots. Aan het Benelux Championship namen 24 teams officieel deel. Daarnaast waren 20 teams aanwezig die op dezelfde locatie een scrimmage speelden en de finales bijwoonden om verdere inspiratie en ervaring op te doen.

6.1.2 Overige activiteiten

In de eerste helft van 2025 was Stichting STEAMup met FTC aanwezig op een groot aantal outreach-, wetenschaps- en onderwijssevenementen, waaronder:

- Expeditie NEXT (wetenschapsfestival)
- High Tech Ontdekkingsroute in de Brainport-regio
- ZIE2025
- FLL regiofinales (o.a. Limburg, Breda en Tilburg) en de FLL landelijke finale
- Technasium-bijeenkomst Utrecht
- Diverse open dagen van scholen en outreach-activiteiten van teams

6.2 DECODESM

In het najaar van 2025 ging het nieuwe seizoen DECODESM van start. Onderstaand een overzicht van de georganiseerde activiteiten en wedstrijden.

6.2.1 Kick-off

6 september 2025 – Koning Willem I College, 's-Hertogenbosch.

6.2.2 Start-up

25 oktober 2025 – Summa Engineering, Eindhoven.

6.2.3 Scrimmages

Een scrimmage is een oefenwedstrijd waarbij teams hun robots testen in een wedstrijdachtige omgeving. Het doel is om ervaring op te doen, strategieën uit te proberen en technische problemen op te lossen vóór de officiële wedstrijden. Scrimmages zijn informeel en worden vaak georganiseerd door scholen of teams zelf, zonder jurering of ranking.

- 15 november 2025 – Stanislascollege, Delft
- 22 november 2025 – Northgo College, Noordwijk
- 23 november 2025 – Agora, Roermond
- 12 december 2025 – Hogeschool Utrecht

6.2.4 Qualifiers

Een Qualifier is een FTC-finale waarin teams in allianties robotwedstrijden spelen. Tijdens iedere wedstrijd wordt een alliantie gevormd met een ander team en wordt het opgenomen tegen twee andere teams. Een Qualifier is meer dan het spelen van robotwedstrijden: teams worden aangemoedigd om contact te leggen met andere teams, de wedstrijdstrategie te bespreken, elkaar te helpen, verbeteringen in hun ontwerpen door te voeren en plezier met elkaar te hebben. Teams worden beoordeeld op hun robotprestaties, technische documentatie (engineering notebook), team-interviews en deelname aan samenwerkingsopdrachten. Ieder team neemt deel aan één Qualifier; per Qualifier plaatsen vijf teams zich voor het Championship.

De qualifiers in het kalenderjaar 2025 (seizoen DECODESM):

- 29 november 2025 – VOKA, Hasselt
- 6 december 2025 – Maerlant-Lyceum, Den Haag
- 13 december 2025 – Avans Hogeschool, Breda

Het seizoen DECODESM loopt door in 2026 met de qualifiers in Bladel (10 januari 2026, Pius X College), Zeist (17 januari 2026, De Breul) en Helmond (31 januari 2026, Ter Aa), en wordt afgesloten met het Benelux Championship op 7 februari 2026 bij de American School of The Hague in Wassenaar. Deze activiteiten worden verantwoord in het jaarverslag 2026.

7. FIRST® Tech Challenge European Premier Event

Een absoluut hoogtepunt van 2025 was het *FIRST* Tech Challenge European Premier Event, dat van 1 tot en met 5 juli 2025 plaatsvond in het Indoor Sportcentrum Eindhoven. Maar liefst 96 teams uit ruim 25 landen kwamen samen om te strijden om de Europese titel. Voor Stichting STEAMup, als operationeel partner FTC Benelux, was het bijzonder dat dit toonaangevende Europese evenement in onze eigen regio – het hart van Brainport – kon plaatsvinden. Nooit eerder kwam de Europese FTC-top op deze schaal samen in Nederland.

Het Premier Event was veel meer dan een robotwedstrijd. Voorafgaand aan de wedstrijden kregen de teams exclusief toegang tot toonaangevende high-tech bedrijven in de regio op het gebied van halfgeleiders, robotica en geavanceerde productie. Daarnaast verzorgde de TU/e campustours en sessies over studie- en loopbaanmogelijkheden, en bezochten de teams meerdere studententeams en de werkplaats van een lokaal FRC-team om te zien wat het vervolg op FTC is. Zo maakten internationale jongeren van dichtbij kennis met de innovatiekracht van de Brainport-regio en kwamen wetenschap en techniek tastbaar dicht bij de echte wereld te staan.

De waardering voor het evenement was uitzonderlijk hoog. Uit de officiële deelnemersenquête bleek dat 100% van de respondenten het evenement zou aanbevelen aan andere teams en dat ruim 90% (zeer) tevreden was, met een gemiddelde tevredenheidsscore van 4,5 op 5. Negentig procent vond het aantal deelnemende teams precies goed en alle respondenten beoordeelden de lengte van het evenement als ideaal. Deelnemers roemden vooral de uitstekende organisatie, de internationale sfeer en de mogelijkheid om van teams van over de hele wereld te leren. Meerdere teams – en zelfs medewerkers van *FIRST* – gaven aan dat het niveau en de beleving niet onderdeden voor het *FIRST* World Championship; sommigen waardeerden het Premier Event zelfs hoger.

Een veelzeggende reactie: “Very well organized and executed event. You did a fantastic job with this, and it will be a lifelong memory for our students, mentors and parents.”

Voor Stichting STEAMup was dit evenement een belangrijke mijlpaal. Als organiserend partner droegen wij zorg voor de lokale organisatie, de inzet van een groot aantal vrijwilligers, de verbinding met regionale kennisinstellingen en bedrijven en zelfs voor praktische ondersteuning van internationale teams, bijvoorbeeld bij visumaanvragen. De livestream van het evenement werd ruim 24.000 keer bekeken, wat de internationale uitstraling en het bereik van het programma onderstreept. De impact reikt bovendien verder dan het evenement zelf: uit kwalitatief onderzoek aan het begin van het nieuwe schooljaar bleek dat zeker 15 buitenlandse studenten naar aanleiding van het Premier Event en het bijbehorende randprogramma in Eindhoven zijn gaan studeren. Dat onderstreept de waarde van het event en het omliggende programma voor de regio. Het Premier Event bevestigt de groeiende rol van de Benelux – en in het bijzonder de Brainport-regio – binnen de Europese *FIRST*-gemeenschap, en biedt teams die zich niet voor het wereldkampioenschap plaatsen een volwaardig internationaal podium dichterbij huis.

8. Impact en toekomst

Ten opzichte van het voorgaande seizoen is het aantal deelnemende teams in seizoen INTO THE DEEPSM (2024-2025) gestegen met circa 19%, naar 87 geregistreeerde teams. Daarmee is de beoogde groei opnieuw vrijwel gerealiseerd en is het ingestelde maximum van 90 teams nagenoeg bereikt.

In onderstaande tabel wordt het aantal geregistreeerde teams en deelnemende leerlingen per seizoen vermeld.

Seizoen	Geregistreeerde 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
2025-2026 DECODE SM	86	64	22	640

Van de 85 teams in seizoen 2024-2025 waren circa 63 teams afkomstig uit de Benelux en 24 uit het buitenland. De buitenlandse teams kwamen onder andere uit Duitsland, Litouwen, Cyprus, Spanje, Kazachstan, Noorwegen, Tsjechië, Oekraïne, Turkije en Libië. Teams uit deze landen kunnen in onze competitie deelnemen omdat er in hun eigen land (nog) geen competitie wordt georganiseerd. Het internationale karakter wordt door de deelnemende scholen als een extra meerwaarde ervaren. Voor het lopende seizoen DECODESM (2025-2026) hebben zich 86 teams geregistreerd, waarmee het deelnameniveau zich op de bereikte hoogte stabiliseert.

Het werkelijke aantal betrokken leerlingen ligt hoger dan het aantal competitiedeelnemers. Er zijn scholen die met FTC aan de slag gaan, maar niet (of niet met alle betrokken leerlingen) deelnemen aan de competitie. Vanaf seizoen 2024-2025 vragen we deelnemende scholen daarom om het totale aantal deelnemende leerlingen op te geven, en willen we meer inzicht krijgen in de verdeling jongens/meisjes en het aantal nieuwe en terugkerende deelnemers.

8.1 Toekomst

Het doel voor de komende jaren is te groeien naar meer dan 100 deelnemende teams en meer klassikale deelname. Teams uit Nederland en België hebben voorrang op deelname, maar we willen de competitie openhouden voor buitenlandse teams die geen speelkans in eigen land hebben, zodat we het gewaardeerde internationale karakter behouden. Om de groei te kunnen blijven behappen en alle teams een volwaardige FTC-ervaring te bieden, blijven we de wedstrijdstructuur doorontwikkelen.

Dankzij het partnership met ASML en de in 2025 gerealiseerde uitbreiding van het team naar afgerond 3,0 fte kunnen we onze activiteiten verder professionaliseren. We streven voor de toekomst naar meer meerjarige sponsorovereenkomsten, zodat we niet jaarlijks naar nieuwe financiering hoeven te zoeken. Daarnaast blijft het belangrijk om het programma en zijn impact breder bekend te maken binnen het onderwijs en bij het bedrijfsleven.

FIRST zet zich in voor een cultuur van gelijkheid, diversiteit en inclusie. Verschillen in ras, etniciteit, nationaliteit, geslacht, genderidentiteit, genderexpressie, seksuele geaardheid, handicap, leeftijd, religie, inkomen, taal, leversverschil of andere kenmerken die volwassen medewerkers en studenten uniek maken, worden omarmd en gestimuleerd. Als operationele partner van *FIRST* ontwikkelen wij strategieën om het FTC-programma toegankelijker en inclusiever te maken en barrières voor deelname weg te nemen.

De vmbo-leerling is binnen het FTC-programma nog steeds minder vertegenwoordigd; het overgrote deel van de deelnemers volgt havo/vwo-onderwijs. Een belangrijke oorzaak is dat FTC op de meeste scholen een extra-curriculair programma is. Door het ontwikkelen van een FTC-curriculum dat kan worden ingebed in de klas – mede mogelijk gemaakt door het in 2025 gestarte IOL-traject – en door Nederlandstalige handleidingen en op de doelgroep aangepast lesmateriaal, willen we de vmbo-leerling beter bereiken en de drempel voor docenten verlagen.

In België blijft de focus gericht op deelname van meer scholen in meer regio's. Doorstroom vanuit FLL naar FTC zien we hier als de gemakkelijkste weg om scholen te enthousiasmeren. VOKA Kamer van Koophandel Limburg is hierbij een belangrijke partner, en via de samenwerking met het FluxLab in Gent werken we aan de werving van nieuwe teams in onder meer de regio's Gent en Antwerpen.

9. Jaarrekening

De jaarrekening 2025 van Stichting STEAMup is opgenomen in een separaat document.