



About DiscoverX 1.0

The DiscoverX 1.0 Science Fair is designed by the Maarif Educational Complex to promote a strong interest in Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) among students while fostering a spirit of innovation and inquiry. It provides a collaborative platform for inter-school participation, enabling students to exchange ideas, share perspectives, and learn from one another. By encouraging learners to apply their classroom knowledge to practical, real-world innovations, DiscoverX 1.0 aims to strengthen problem-solving skills and creative thinking. The fair also seeks to build recognition within the broader school community and beyond, showcasing student talent and institutional commitment to scientific advancement. Furthermore, DiscoverX 1.0 aspires to develop essential experience in both hosting and participating in international science fairs, shaping students' readiness for global scientific engagement.

Rules and Regulations:

1. English is designated as an official language.
2. Students can join DiscoverX 1.0 individually or in a team, but each team may have a maximum of three members.
3. Students from Grade 8 to 11 or equivalent, IGCSE, and A-Level programs are eligible to participate.
4. Each team and individual student must have at least one supervising adult.
5. The project should reflect independent student(s) study.

Project Categories:

1. Energy & Environmental Science – Projects related to sustainability, recycling, and conservation, and energy innovations.
2. Engineering and Technology—Machines, robotics, coding, AI, apps, or digital systems.
3. Health and Nutrition — Biology health, and biotechnology projects.
4. Educational Technology—Educational Apps, simulation , Educational Games, etc.

Project Detail Report:

Project Details: Project title, category, Name(s) of participants, and school.

Project Summary (Project Description): The project idea should be concisely summarized and, if applicable, accompanied by a visual aid.

Defining the Problem Situation: The problem that necessitates the project and any relevant issues that require resolutions should be explicitly articulated.

Solution: A proposal that offers a solution or suggestions for the problem should be presented. The project's ability to solve the issues should be clearly defined, along with detailed explanations of any subcomponents related to the prototype.

Method: The method used to implement the proposed solution should be described in detail based on scientific principles and technological applications.

Innovative Aspect: By analyzing similar products, information should be provided regarding the project's creative aspect and the features that distinguish it from similar products on the market.

Applicability: The project proposal's feasibility should be described, including the potential for commercialization under existing conditions.

References/Acknowledgements: This section should be limited to one page, listing only the most relevant contacts and documentation not created by the author, such as books or journal articles.

Report Writing Format: Each report should contain a maximum of 13 pages, including the cover page. Times New Roman is the preferred font, with a size of 12, line spacing of 1.15, justified on both sides, and page margins of 2.5 on top, bottom, right, and left.

Display Board: A poster project should be prepared; poster dimensions: 1.5 m X 1.5 m.

Judging Criteria:

Scientific Thought
Creativity and Innovation
Presentation and Communication
Technical Skill & accuracy
Practical Application and Social Impact

X-Factor

This criterion recognizes projects that demonstrate SGD's goals, sustainability, and impact to society.

Timeline:

Announcements and Invitations	21 Jan 2026	Invitations will be sent to schools
Registration of projects	7 Feb 2026	Schools will register themselves
Project Submission	4 April 2026	Submission of final entries
Confirmation to schools	13-17 April 2026	Itinerary letters will be sent
Judging day	25 April 2026	Judges evaluate projects before public viewing.
Main event and exhibition	26 April 2026	Fair opens to schools, parents, and guests
Prize Distribution Ceremony	26 April 2026	Awards and certificates

Registration Process:

- Schools can participate with a maximum of 3 projects.
- Project Submission Fee: 2000 KGS per project
- Google Drive link will be shared for registration.
- QR code will be shared with schools for payment

Awards and Prizes

- Cash prizes (first prize = 25000 KGS, second prize = 20000 KGS , Third prize = 15000 KGS) per category.
- Participant and winner certificates
- Certificates and souvenirs to supervisor
- Shield to Winner School
- Scholarships or admissions from Ala-Too University
- Certificate from Turkish Maarif Foundation

DiscoverX 1.0

Научная ярмарка DiscoverX 1.0 разработана Образовательным комплексом «Маариф» с целью развития устойчивого интереса учащихся к науке, технологиям, инженерии и математике (STEM), а также формирования духа инноваций и исследовательского мышления. Ярмарка предоставляет совместную платформу для межшкольного участия, позволяя учащимся обмениваться идеями, делиться взглядами и учиться друг у друга. Поощряя применение школьных знаний для создания практических решений реальных задач, DiscoverX 1.0 способствует развитию навыков решения проблем и креативного мышления. Кроме того, ярмарка направлена на популяризацию STEM в школьном сообществе и за его пределами. DiscoverX 1.0 также стремится сформировать необходимый опыт как в организации, так и в участии в международных научных ярмарках, подготавливая учащихся к глобальному научному взаимодействию.

Правила и положения

- 1.Официальным языком DiscoverX 1.0 является английский язык.
- 2.Учащиеся могут участвовать в DiscoverX 1.0 индивидуально или в составе команды, при этом каждая команда может состоять не более чем из трёх участников.
- 3.К участию допускаются учащиеся 8–11 классов или эквивалентных программ, включая IGCSE и A-Level.
- 4.У каждой команды или индивидуального участника должен быть как минимум один взрослый наставник (руководитель).
- 5.Проект должен отражать самостоятельную исследовательскую работу учащегося(ихся).

Категории проектов

- 1.Энергетика и экологические науки — проекты, связанные с устойчивым развитием, переработкой отходов, охраной окружающей среды и энергетическими инновациями.
- 2.Инженерия и технологии — машины, робототехника, программирование, искусственный интеллект, приложения или цифровые системы.
- 3.Здоровье и питание — проекты в области биологии, здравоохранения и биотехнологий.
- 4.Образовательные технологии — образовательные приложения, обучающие игры и др.

Отчёт о проекте

Данные проекта:

Название проекта, категория, имя(имена) участников и название школы.

Краткое описание проекта (Project Summary):

Идея проекта должна быть изложена кратко и ясно и, при необходимости, сопровождаться визуальными материалами.

Определение проблемной ситуации:

Проблема, послужившая основанием для проекта, а также связанные с ней вопросы, требующие решения, должны быть чётко сформулированы.

Решение:

Должно быть представлено предложение, содержащее решение или рекомендации по устранению выявленной проблемы. Способность проекта решать поставленные задачи должна быть ясно обозначена, включая подробное описание всех составных элементов прототипа.

Метод:

Метод реализации предложенного решения должен быть подробно описан на основе научных принципов и технологических применений.

Инновационный аспект:

На основе анализа аналогичных продуктов должна быть представлена информация о творческой составляющей проекта и его отличительных особенностях по сравнению с существующими решениями на рынке.

Применимость:

Следует описать реализуемость проектного предложения, включая потенциал коммерциализации в существующих условиях.

Источники / Благодарности:

Данный раздел должен занимать не более одной страницы и содержать только наиболее релевантные источники и материалы, не созданные автором, такие как книги или научные статьи.

Формат отчёта

Каждый отчёт должен содержать не более 13 страниц, включая титульный лист.

Рекомендуемый шрифт — Times New Roman, размер 12, межстрочный интервал 1,15, выравнивание по ширине.

Поля страницы — 2,5 см сверху, снизу, справа и слева.

Постер (Display Board)

Необходимо подготовить постер проекта.

Размер постера: 1,5 м × 1,5 м.

Критерии оценки

- Научное мышление
- Креативность и инновационность
- Презентация и коммуникация
- Технические навыки и точность
- Практическое применение и социальное воздействие

X-Factor

Данный критерий отмечает проекты, демонстрирующие цели устойчивого развития (SDGs), устойчивость и вклад в развитие общества.

График проведения

- 21 января 2026 — Объявления и рассылка приглашений школам
- 7 февраля 2026 — Регистрация проектов
- 4 апреля 2026 — Подача финальных версий проектов
- 13–17 апреля 2026 — Подтверждение школам (рассылка маршрутных писем)
- 25 апреля 2026 — День оценки проектов жюри
- 26 апреля 2026 — Основное мероприятие и выставка
- 26 апреля 2026 — Церемония награждения

Процесс регистрации

- Школы могут участвовать максимум с 3 проектами.
- Регистрационный взнос за подачу проекта — 2000 сом за проект.
- Ссылка Google Drive будет предоставлена для регистрации.
- QR-код для оплаты будет отправлен школам.

Награды и призы

• Денежные призы в каждой категории:

o1 место — 25 000 сом

o2 место — 20 000 сом

o3 место — 15 000 сом

- Сертификаты участников и победителей
- Сертификаты и памятные сувениры научным руководителям
- Щит школе-победителю
- Стипендии или поступление в Университет Ала-Тоо
- Сертификат от Фонда «Тюркие Маариф»

DiscoverX 1.0 жөнүндө

DiscoverX 1.0 илимий жарманкеси Маариф билим берүү комплекси тарабынан окуучулардын илимге, технологияга, инженерияга жана математикага (STEM) болгон кызыгуусун арттыруу, ошондой эле инновациялык жана изилдөөчүлүк ой жүгүртүүнү өнүктүрүү максатында уюштурулган. Бул жарманке мектептер аралык кызматташтык үчүн платформа түзүп, окуучуларга идеялар менен бөлүшүүгө, көз караштарды алмашууга жана бири-биринен үйрөнүүгө мүмкүнчүлүк берет. Сабакта алган билимдерин турмуштук, практикалык инновацияларга колдонууга үндөө аркылуу DiscoverX 1.0 көйгөйлөрдү чечүү жөндөмүн жана чыгармачыл ой жүгүртүүнү өнүктүрүүгө багытталган. Ошондой эле жарманке мектеп жашоосунда жана андан тышкары чөйрөдө окуучулардын талантын жана билим берүү мекемесинин илимий өнүгүүгө болгон умтулуусун таанытууну көздөйт. DiscoverX 1.0 эл аралык илимий жарманкелерди өткөрүү жана аларга катышуу боюнча тажрыйба калыптандырып, окуучулардын глобалдык илимий чөйрөгө даярдыгын бекемдөөгө багытталган.

Эрежелер жана тартиптер

1. DiscoverX 1.0 иш-чарасынын расмий тили — англис тили.
2. Окуучулар DiscoverX 1.0 сынагына жеке же команда болуп катыша алышат, команданын курамы үч катышуучудан ашпоого тийиш.
3. 8–11-класстын окуучулары же ага тең келген программалардын (IGCSE, A-Level) окуучулары катышууга укуктуу.
4. Ар бир командада же жеке катышуучуда жок дегенде бир чоң адам — жетекчи (наставник) болушу керек.
5. Долбоор окуучулардын өз алдынча жүргүзгөн изилдөөсүн чагылдырышы зарыл.

Долбоорлордун категориялары

1. Энергетика жана айлана-чөйрө илимдери — туруктуу өнүгүү, кайра иштетүү, айлана-чөйрөнү коргоо жана энергетикалык инновацияларга байланышкан долбоорлор.
2. Инженерия жана технологиялар — машиналар, робототехника, программалоо, жасалма интеллект, тиркемелер же санариптик системалар.
3. Саламаттык жана тамактануу — биология, саламаттыкты сактоо жана биотехнология багытындагы долбоорлор.
4. Билим берүү технологиялары — билим берүүчү тиркемелер, симуляциялар, окутуучу оюндар ж.б.

Долбоор боюнча отчёт

Долбоордун маалыматы:

Долбоордун аталышы, категориясы, катышуучулардын аты-жөнү жана мектеп.

Долбоордун кыскача сүрөттөлүшү:

Долбоордун идеясы кыска жана так баяндалып, зарыл болгон учурда визуалдык материалдар менен коштолушу керек.

Көйгөйлүү кырдаалды аныктоо:

Долбоордун пайда болушуна себеп болгон маселе жана чечүүнү талап кылган тиешелүү көйгөйлөр так көрсөтүлүшү зарыл.

Чечим:

Аныкталган көйгөйгө багытталган чечим же сунуш берилүүгө тийиш. Долбоор маселени кантип чечери так көрсөтүлүп, прототиптин бардык бөлүктөрү кеңири түшүндүрүлүшү керек.

Ыкма:

Сунушталган чечимди ишке ашырууда колдонулган ыкмалар илимий принциптерге жана технологиялык колдонмолорго негизделип, толук баяндалышы керек.

Инновациялык аспект:

Окшош продуктуларды талдоо аркылуу долбоордун чыгармачыл өзгөчөлүгү жана рыноктогу окшош чечимдерден айырмаланган белгилери көрсөтүлүшү керек.

Колдонулушу:

Долбоордун ишке ашуу мүмкүнчүлүгү, анын ичинде учурдагы шарттарда коммерциялаштыруу потенциалы сүрөттөлүшү зарыл.

Булактар / Ыраазычылык:

Бул бөлүм бир беттен ашпоосу жана автор тарабынан түзүлбөгөн эң маанилүү булактарды гана (китептер, илимий макалалар ж.б.) камтышы керек.

Отчёттун форматы

Ар бир отчёт титулдук бетти кошкондо эң көп дегенде 13 беттен турушу керек.

Шрифт — Times New Roman, өлчөмү 12, сап аралык 1,15, текст эки тараптан теңделген.

Беттердин талаалары — жогору, ылдый, оң жана сол жагынан 2,5 см.

Постер (Display Board)

Долбоор үчүн постер даярдалышы керек.

Постердин өлчөмү: 1,5 м × 1,5 м.

Баалоо критерийлери

- Илимий ой жүгүртүү
- Чыгармачылык жана инновация
- Презентация жана коммуникация
- Техникалык көндүмдөр жана тактык
- Практикалык колдонулушу жана социалдык таасири

X-Factor

Бул критерий туруктуу өнүгүү максаттарына (SDGs), туруктуулукка жана коомго тийгизген таасирине жооп берген долбоорлорду тааныйт.

Убакыт графиги

- 21-январь— Жарыялар жана мектептерге чакыруу каттарын жөнөтүү
- 7-февраль — Долбоорлорду каттоо
- 4-апрель — Акыркы долбоорлорду тапшыруу
- 13–17-апрель — Мектептерге тастыктоо каттарын жөнөтүү
- 25-апрель — Калыстар тарабынан баалоо күнү
- 26-апрель — Негизги иш-чара жана көргөзмө
- 26-апрель — Сыйлык тапшыруу аземи

Каттоо процесси

- Мектептер эн көп дегенде 3 долбоор менен катыша алышат.
- Долбоор тапшыруу үчүн каттоо акысы — ар бир долбоорго 2000 сом.
- Каттоо үчүн Google Drive шилтемеси берилет.
- Төлөм үчүн QR-код мектептерге жөнөтүлөт.

Сыйлыктар жана байгелер

- Ар бир категория боюнча акчалай сыйлыктар:
 - o1-орун — 25 000 сом
 - o2-орун — 20 000 сом
 - o3-орун — 15 000 сом
- Катышуучуларга жана жеңүүчүлөргө сертификаттар
- Жетекчилерге сертификаттар жана эстелик белектер
- Жеңүүчү мектепке калкан (Shield)
- Ала-Тоо университетинен стипендиялар же кабыл алуу мүмкүнчүлүгү
- Түркия Маариф Фондунан сертификат

