



جمعية السراج
ALSERAJ SOCIETY
ترخيص رقم: 5593

مشروع السراج كيدز

العاب ذكاء وابتكار للأطفال

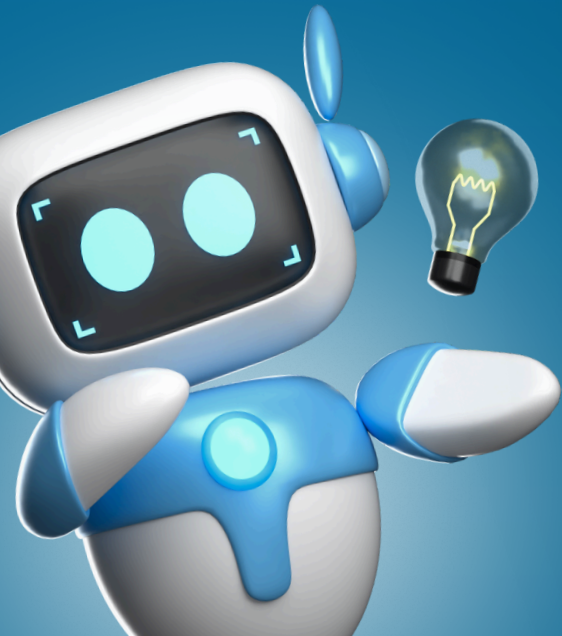




تعريف بالمشروع

"السراج كيدز" هو مشروع تربوي تفاعلي يهدف إلى تنمية مهارات الذكاء والإبداع والابتكار لدى الأطفال من خلال تنفيذ فعاليات حضورية في المدارس والمراكز التجارية، بالإضافة إلى تقديم برامج تدريبية متخصصة في البرمجة والذكاء الاصطناعي والروبوتات، تُنفَّذ إما حضورياً أو عبر منصة إلكترونية تعليمية.

يتضمن المشروع ثلاث أركان رئيسية متنقلة تُقام في مواقع مختارة، تشمل طاولات ألعاب ومسابقات تعليمية تنمّي التفكير الإبداعي والمنطقي لدى الأطفال بطريقة ممتعة وتفاعلية، مع وجود برامج إثرائية في مجالات التقنية الحديثة.



أهداف المشروع

● تنمية مهارات التفكير الإبداعي والمنطقي وحل المشكلات لدى الأطفال.

● تعزيز ثقافة الابتكار والاهتمام بالتقنية الحديثة في سن مبكر.

● توفير بيئة تفاعلية آمنة تجمع بين الترفيه والتعليم في الأماكن العامة والمدارس.

● دعم الأطفال في اكتساب مهارات البرمجة والذكاء الاصطناعي بأسلوب مبسط وممتع.



● المساهمة في سد الفجوة الرقمية
للأطفال من خلال منصات تعليمية عن بعد.

● تنشيط ممارسة العلوم والتقنية

● تبني مبادرات تبسيط العلوم للنشء

● نشر الوعي بأهمية العلوم وتطبيقاتها،
وثقافة التعلم والاستكشاف والإبداع



مخرجات المشروع



تدريب أكثر من 500
طفل في مجالات
التقنية والابتكار.



إقامة أكثر من 20
فعالية حضورية في
المدارس والأسواق.



نشر ثقافة التفكير
الإبداعي والبرمجة
في المجتمع.



إنتاج محتوى
تعليمي رقمي
مبسط موجه
للأطفال.





توثيق مرئي
للفعاليات والتجارب
الناجحة.



إنشاء قاعدة بيانات
للمشاركين
لاستخدامها في
المشاريع
المستقبلية.



الفئات المستهدفة



2

أولياء الأمور والمعلمين
والمشاركين في التنظيم



1

الأطفال

آلية التنفيذ

1 المرحلة الأولى: الإعداد والتجهيز

- تصميم الأركان الثلاثة للفعاليات (ركن الذكاء - ركن الابتكار - ركن الألعاب التفاعلية).
- تجهيز المواد والأدوات اللازمة.
- إعداد المنصة التعليمية للبرامج عن بعد.

2 المرحلة الثانية: تنفيذ الفعاليات الميدانية (خلال أشهر محددة)

- إقامة الفعاليات في المدارس والأسواق المستهدفة.
- إدارة التفاعل والمسابقات وتقديم الجوائز.



المرحلة الثالثة: البرامج التدريبية (بالتوازي) تنفيذ دورات تدريبية حضورية أو عن بعد في مجالات:

- البرمجة للأطفال.
- مقدمة في الذكاء الاصطناعي.
- الروبوتات والابتكار التقني.

المرحلة الرابعة: التقييم والتوثيق

- قياس الأثر التعليمي والتربوي للمشروع.
- توثيق المشاركات وتقديم تقرير نهائي.

تكلفة المشروع (تقديرية)

1,000,000 (مليون ع.د.)

عبارة عن شراء أصول ومصاريف تشغيلية.



عدد المستفيدين

بشكل مباشر:

3,000 طفل/طفلة في الفعاليات، و 500 طفل/طفلة في البرامج التدريبية

بشكل غير مباشر:

6,000 من أولياء الأمور والمعلمين والمشاركين في التنظيم.



تاريخ البدء والإنهاء

تاريخ بدء المشروع

1 أكتوبر 2025

تاريخ الإنهاء

31 مايو 2026



خاتمة



يمثل مشروع "السراج كيدز" خطوة لبناء جيل مبدع قادر على مواكبة العصر الرقمي، من خلال دمج التعليم بالترفيه وغرس قيم الابتكار منذ الصغر. إن دعمه استثمار في العقول الناشئة لخدمة مستقبل الوطن وريادته التقنية.

والله ولي التوفيق



للاستفسارات والتعاون: يرجى التواصل مع جمعية السراج عبر البريد الإلكتروني أو الهاتف.

+966 53 399 0307

alserajorgsa@gmail.com



حساب الجمعية في مصرف الراجحي

SA2980000454608014648449

www.alseraj.sa



ALSERAJ SOCIETY