



تقرير المعسكر العلمي الصيفي الثاني

20
25



وزارة التعليم
Ministry of Education
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة القصيم

جمعية الإحسان
للخدمات الاجتماعية



مسجلة بالمركز الوطني لتنمية القطاع غير الربحي برقم (1504)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



٢ العلمي

برنامج علمي تفريري، يستهدف الطلاب المتميزين، لتمكينهم من المحتويات والمهارات العلمية الشخصية، والذي يهدف إلى تمكين المشاركين من أدوات التعليم، واستثمار الفرص الداعمة لهم.



افتتح المعسكر بقاء ترحيبي وتعريفي
بالمعسكر ومحتوياته وتسليم الطلاب
للمناهج العلمية .



01

الملخص التنفيذي والإحصائيات العامة





21

يومًا تفرغيًا

7

مجالات علمية

216

ساعة تدريبية

39

طالبًا

4

زيارات ورحلات

106

منتجًا تطبيقيًا

106

منتجًا تطبيقيًا

22

مدرّبًا



02

التقرير التفصيلي

اللغة الإنجليزية ENGLISH

منهجية علمية في تعلم اللغة الإنجليزية حفظاً وممارسة في المستوى الأول ، وقراءة واستماعاً في المستوى الثاني، كما يشكل المحتوى باللغة الإنجليزية 55% من البرنامج .

يتميز بتصميم تعليمي يهدف إلى تعزيز مهارات اللغة الإنجليزية بطريقة تفاعلية ومبتكرة، مع التركيز على جلسات التيسير التي يقودها مدربو اللغة الإنجليزية المؤهلون.

منحنى تعلم اللغة الإنجليزية

الاستماع

جلسات
المداولة

التحدث

جمال
الخط

الكتابة

أصوات
الحروف

القراءة



90

ساعة تدريبية
للمستوى المتقدم

4,040

جملة إنجليزية
مكتسبة

5

ميسرين

4

معلمين

90

ساعة تدريبية
للمستوى الأساس

14,580

كلمة إنجليزية
محفوظة

9

مدربين

الحصص اليومية

أساس	اللغة الإنجليزية كلمات وكتابة	ساعتان يوميًا	36 ساعة
	تطبيقات اللغة الإنجليزية	ساعتان يوميًا	36 ساعة
متقدم	اللغة الإنجليزية الاستماع	ساعتان يوميًا	36 ساعة
	تطبيقات اللغة الإنجليزية قراءة	ساعتان يوميًا	36 ساعة
أساس متقدم	جلسات ميسري اللغة الإنجليزية	ساعة يوميًا	36 ساعة





ستيم STEAM

برنامج متخصص في دراسة العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفنون والرياضيات. ويعتبر نهجاً متعدد التخصصات للتعليم. في عالمنا الحديث اليوم، يساعد الطلاب على تطوير مهارات التفكير النقدي والتفكير الإبداعي وروح الريادة والعمل الجماعي التي تعتبر ضرورية للنجاح في مستقبلهم الشخصي و المهني على حد سواء.

مجالات ستيم STEAM

الرياضيات

الفنون

الهندسة

التكنولوجيا

العلوم

18

ساعة تدريبية

5

مجالات علمية

92

مشروعًا تطبيقيًا
جماعيًا وفرديًا

7

مجموعات

50

مشروع فردي

42

مشروع جماعي

استند البرنامج على منهجية المشاريع التطبيقية التي تهدف إلى تنمية مهارات التفكير النقدي، والابتكار، والعمل الجماعي وحل المشكلات، من خلال الدمج بين المفاهيم العلمية والتقنية والفنية.





أوردوينو ARDUINO

هو لوح تطوير إلكتروني يتكون من دائرة إلكترونية مفتوحة المصدر مع متحكم دقيق يُبرمج عن طريق الحاسوب، وهو مصمم لتسهيل استخدام الإلكترونيات التفاعلية في المشاريع متعددة التخصصات.

مجالات أردوينو Arduino

رياضيات

حل
المشكلات

مهارات
علمية

مهارات
تقنية

14

مشروعًا

18

ساعة تدريبية

اكتسب الطلاب القدرة على توصيل الحساسات وكتابة الأكواد البرمجية للتحكم في الدوائر، وتصميم مشاريع متكاملة تعتمد على المستشعرات والمحركات والإشارة الضوئية.

7مشاريع نهائية
مستقلة**7**مشاريع تطبيقية
جماعية وفردية

مواقف قيادية

تطوير مهارات القيادة لدى المشاركين، تعزيز الثقة بالنفس، وتدريبهم على اتخاذ القرارات في مواقف واقعية. صمم البرنامج ليكون تفاعلياً وعملياً.

من المهارات المقدمة

القيادة
بالقدوة

الصدق

التسامح

المسؤولية

الإصرار

المثابرة

المرونة

18

ساعة تدريبية

46

موقفًا قياديًا

72

تطبيقًا وبحثًا
مكتوبًا

18

مهارة قيادية

36

لقاء

3

مدربين



مهارات لغوية

تنمية المهارات اللغوية في منهجية الحفظ والفهم المقروء يهدف إلى تعزيز مهارات القراءة، الحفظ، والفهم لدى المشاركين، وتطوير القدرة على استيعاب النصوص المكتوبة وتطبيقها في سياقات علمية وأكاديمية.

مهارات الكتابة المستهدفة

تحسين
الخط

تحسين
الإملاء

ضبط
الحروف

قواعد
الكتابة



12

مهارة

36

ساعة تدريبية

2

جزءان محفوظان

40

بيتاً شعرياً
محفوظاً

استهدف البرنامج تعزيز المهارات الكتابية ومهارات الحفظ لدى الطلاب ، وتحسين مستوى الإملاء والخط من خلال التدريبات العملية والممارسات اليومية التي جمعت بين الجانب النظري والتطبيقي .

النشاط الرياضي

الحصص الرياضية تهدف إلى تعزيز اللياقة البدنية، تنمية المهارات الحركية، والمنافسات الرياضية، وبناء روح الفريق بين المشاركين، تلبي احتياجات المشاركين مع التركيز على المتعة والتعلم.

المهارات الكتابية المستهدفة

كرة
الطاائرة

ألعاب
جماعية

ألعاب
فردية

بلياردو
وهوكي

تنس
طاولة

كرة
قدم

تمارين
يومية



41

نشاطا

36

ساعة رياضية

8

ساعات لتعلم
السباحة

3

بطولات

استهدف البرنامج تعزيز اللياقة البدنية ، وروح المنافسة
بإقامة بطولات مختلفة فردية وجماعية .



زيارة مصنع دواجن الوطنية

زيارة مركز القصيم العلمي

الزيارات العلمية:
تنظيم زيارات ميدانية إلى مراكز علمية، ومصانع للإنتاج، لتعزيز الفهم العلمي وتطبيق المعرفة من خلال تجارب عملية وتفاعلية.

الرحلات الترفيهية:
رحلات خارجية أو أنشطة ترفيهية مصممة لتعزيز التواصل بين المشاركين، تنمية المهارات الاجتماعية، وتوفير بيئة ممتعة للاسترخاء وبناء الفريق.



2

رحلة ترفيهية

2

زيارة علمية

12

ساعة ترفيهية

6

ساعات إثرائية



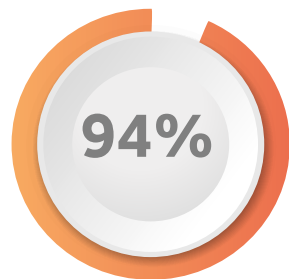


03

قياسات الرضا

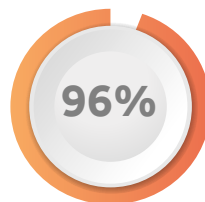


استبيان رضا طلاب المعسكر



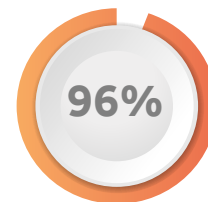
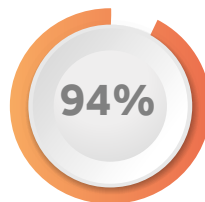
الأنشطة التعليمية
(بشكل عام)

ورشة عمل
STEAM / Arduino



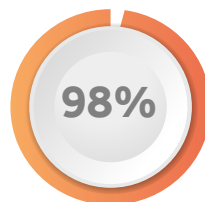
دروس اللغة الإنجليزية

دروس المهارات الأدائية
(خط وإملاء)



دروس القرآن الكريم

الأنشطة الترفيهية
والاجتماعية (الزيارات/الألعاب)

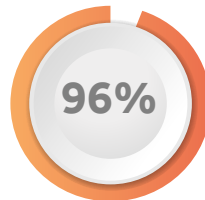


دروس المهارات القيادية



استبيان رضا أولياء أمور طلاب المعسكر

مدى تطور مستوى ابنك في اللغة
الإنجليزية بعد مشاركته في المعسكر



مدى استفادة ابنكم من برنامج
المعسكر بشكل عام



بشكل عام، ما مدى رضاكم عن
تجربة ابنكم في المعسكر



مدى تحقيق المعسكر لأهدافه
التعليمية والتربوية





04

الشركاء



وزارة التعليم

Ministry of Education

الإدارة العامة للتعليم بمنطقة القصيم

أرام المستقبل
للخدمات التربوية و التعليمية



معهد الإمام عاصم
للقرآن الكريم وعلومه



Ehsan.org.sa

    Ehsan1424  920022100

