بوت بوكس

اصنع عالمك!





المحتويـــــــــات

1 نبذه تعريفية
2 من نحن؟
3 ما هو منهج STEM؟
4 عمـــــلاؤنا
5 إنجازاتنا بالأرقام
6 أعمـــالنا
7 الرؤية والهدف الاستراتيجي
8 مايميز بوت بوكس
9 الفئة المستهدفة
10 أهـــــدافنا
11 لماذا تختار الجهات بوت بوكس؟
12 الميزة التنافسية
13 مبررات المشروع
14 مخرجات البرنامج وآثاره
15 مجالات STEM
16 باقاتنـــــــا
17 معلومات التواصل



التعليـــم اليوم

لا يركـــــــــز فقط على

المعرفة... بل يعمـــل على إنشاء
جيل مبتكر ومنافس

يوسف البنيان، وزير التعليم السعودي، خلال مشاركته في جلسة
منتدى مسك العالمي



من نحن؟

بوت بوكس هو مشروع تعليمي مبتكر قائم على منهج STEM، يقدّم للأطفال من عمر ٥ إلى ١٢ سنة تجارب عملية في مجالات العلوم والتقنية والروبوتات، بهدف تنمية مهاراتهم الإبداعية والعلمية بطريقة تفاعلية وممتعة.

ما هو منهج STEM؟

منهج STEM هو نموذج تعليمي عالي يدمج بين العلوم (Science) والتقنية (Technology) والهندسة (Engineering) والرياضيات (Mathematics) في تجربة تعلم واحدة مترابطة. يركّز هذا المنهج على التعلّم بالممارسة والتجربة بدلًا من التلقين، ويهدف إلى تنمية مهارات التفكير النقدي، وحل المشكلات، والإبداع لدى الأطفال، ليكونوا قادرين على ابتكار حلول واقعية لتحديات المستقبل.من خلال تطبيق منهج STEM، يتعلّم الأطفال كيف يفكرون مثل العلماء، ويصمّمون مثل المهندسين، ويبرمجون مثل المبتكرين.



عملاؤنا


جامعة الملك خالد
KING KHALID UNIVERSITY


جادة


بنك التنمية الاجتماعية
SOCIAL DEVELOPMENT BANK


جامعة الملك خالد
مركز التفكير التصميمي


KKU code LAB

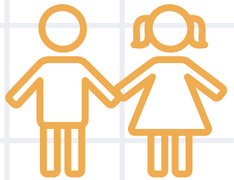

جمعية واعدون للطفولة
Waedon Association for Childhood


بيت الثقافة
The Cultural House


جمعية البر بأبها
عطاء وإحسان

إنجازاتنا بالأرقام

1



+250

مخترع ومخترعة

2



+10

برامج متنوعة

3



+3

معسكرات متخصصة في مجالات STEM

أعمالنـــــــا

OUR WORK



معسكر التفكير التصميمي

بالشراكة مع مركز التفكير التصميمي بجامعة الملك خالد











جامعة الملك خالد
مركز التفكير التصميمي


جامعة الملك خالد
مركز التفكير التصميمي
معسكر التفكير التصميمي
جامعة الملك خالد - مركز التفكير التصميمي

معسكر مخترع المستقبل

بالشراكة مع كود لاب التابع لوزارة الاتصالات وتقنية المعلومات











جمعية واعدون للطفولة


واعـــدون
WAEDON
in mcitgovsa
بوت بوكس
بوت بوكس
تبنـي مختـرع
المستقبـل
كل صندوق يحمل فكرة... تنتظرك تبنيها!
مع بوت بوكس، يعيش طفلك تجربة تعاملية ممتعة !
استكشف الان متجرنا!
معسكـر مختـرع المستقبـل

معسكر الميكاترونيكس

بالشراكة مع جادة 30



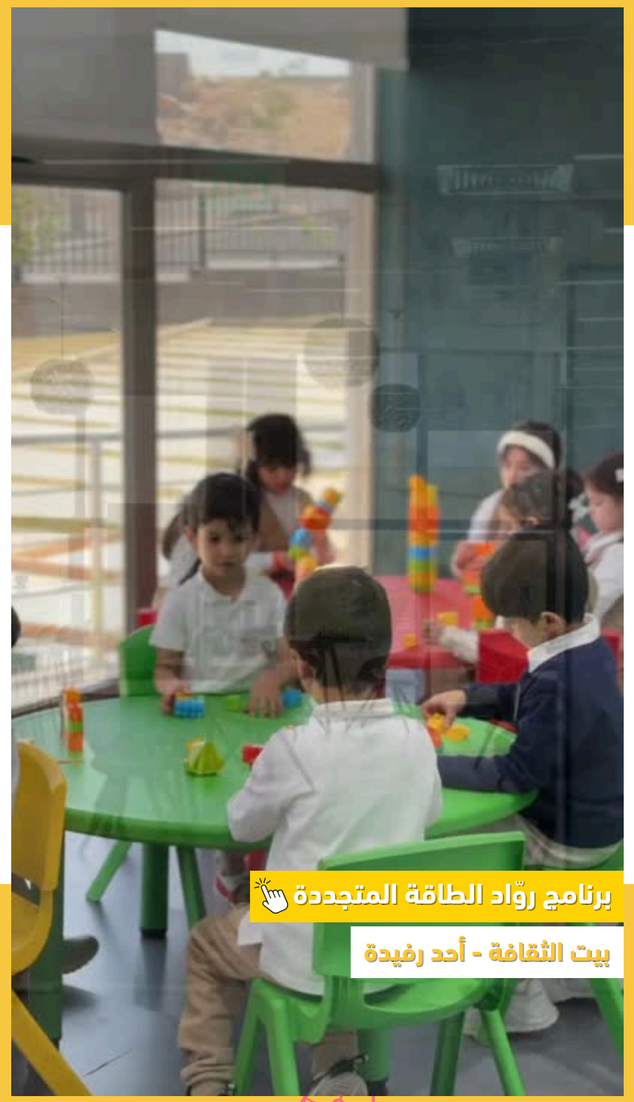






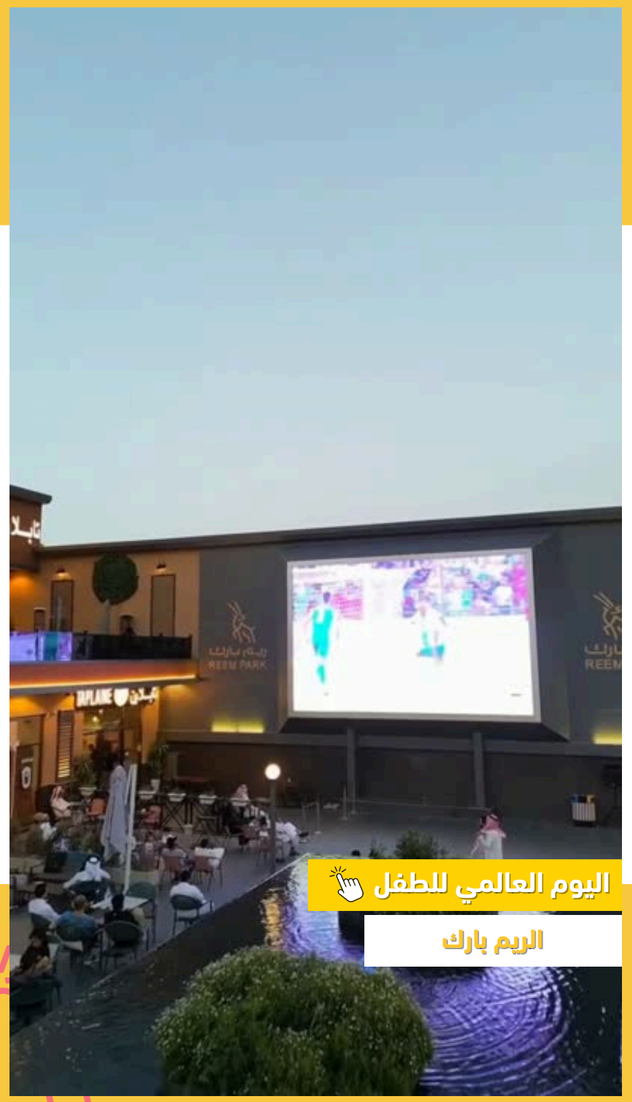



بيوت بوكس
ختام معسكر الميكاترونكس



برنامج روّاد الطاقة المتجددة

بيت الثقافة - أحد رفيدة



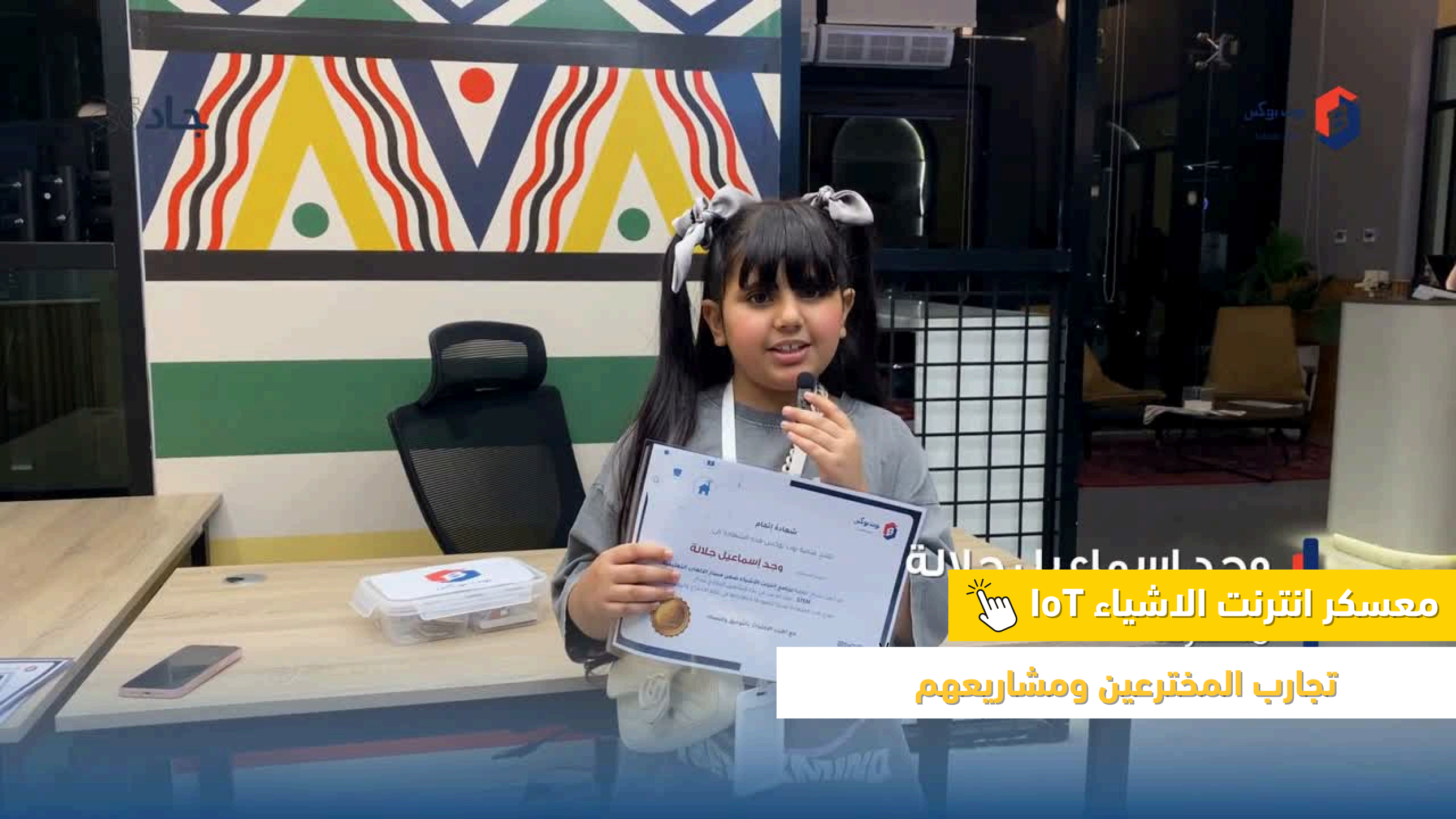
اليوم العالمي للطفل

الريم بارك

ريم بارك
Reem Park

بيت الثقافة
The Cultural House


معسكر انترنت الاشياء IoT
تجارب المخترعين ومشاريعهم



معسكر انترنت الاشياء IoT

تجارب المخترعين ومشاريعهم



معسكر انترنت الاشياء IoT

تجارب شركاء النجاح أولياء امور المخترعين


بوت بوكس
معسكر الميكاترونيكس
تجارب شركاء النجاح أولياء امور المخترعين
أ. حسن ال عمره
والد المخترعة لبنى ال عمره


جادة
جمعية واعدون للطفولة
بوت بوكس
اصنع عالمك!
معسكر الفضاء والفيزياء
آراء وتجارب أولياء الأمور مع ابنائهم



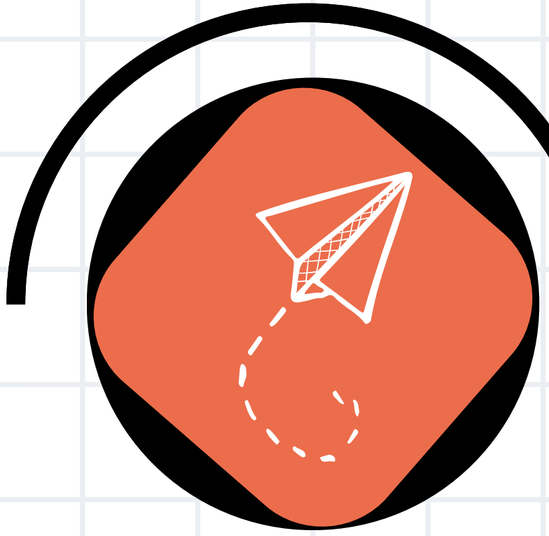
الرؤية

قيادة مستقبل التعليم الإبداعي للأطفال ، وتحفيزهم ليكونوا مخترعي المستقبل

المساهمة في إعداد جيل مبتكر ومؤهل في مجالات العلوم والتقنية والروبوتات، بما يعزز مكانة المملكة في المحافل الدولية، ويدعم مستهدفات رؤية السعودية 2030 نحو اقتصاد معرفي قائم على الإبداع والابتكار.

الهدف الاستراتيجي





الرسالة

نوفّر للأطفال تجربة تعلم تفاعلية قائمة على منهج STEM، تمزج بين اللعب والمعرفة لتنمية مهارات التفكير والإبداع، وتمكينهم من تحويل أفكارهم إلى ابتكارات واقعية تصنع مستقبلهم.

مايميز بوت بوكس...



التجربة العملية

نعتمد على التعلّم بالممارسة
والنماذج التطبيقية



برامج مخصّصة

تصميم البرامج والمعسكرات بما يتوافق
مع منهجيات STEM



إشراف تربوي

إشراك مدربين
ومعلمين معتمدين

الفئة المستهدفة

1

الأطفال من عمر ٥ إلى ١٢ سنة

2

أولياء الأمور المهتمين بتعليم أطفالهم خارج النمط التقليدي

3

وزارة التعليم
وإدارات التعليم
بيوت الثقافة
مؤسسة موهبة

الوزارات والهيئات

4

الجهات الربحية و غير الربحية

الجامعات والمؤسسات التعليمية



اهدافنـا

1. **تنمية الموهبة والابتكار**
   الإسهام في تحقيق رؤية **التعليم** في رعاية الطلاب الموهوبين، وصقل مهاراتهم الإبداعية عبر برامج عملية.

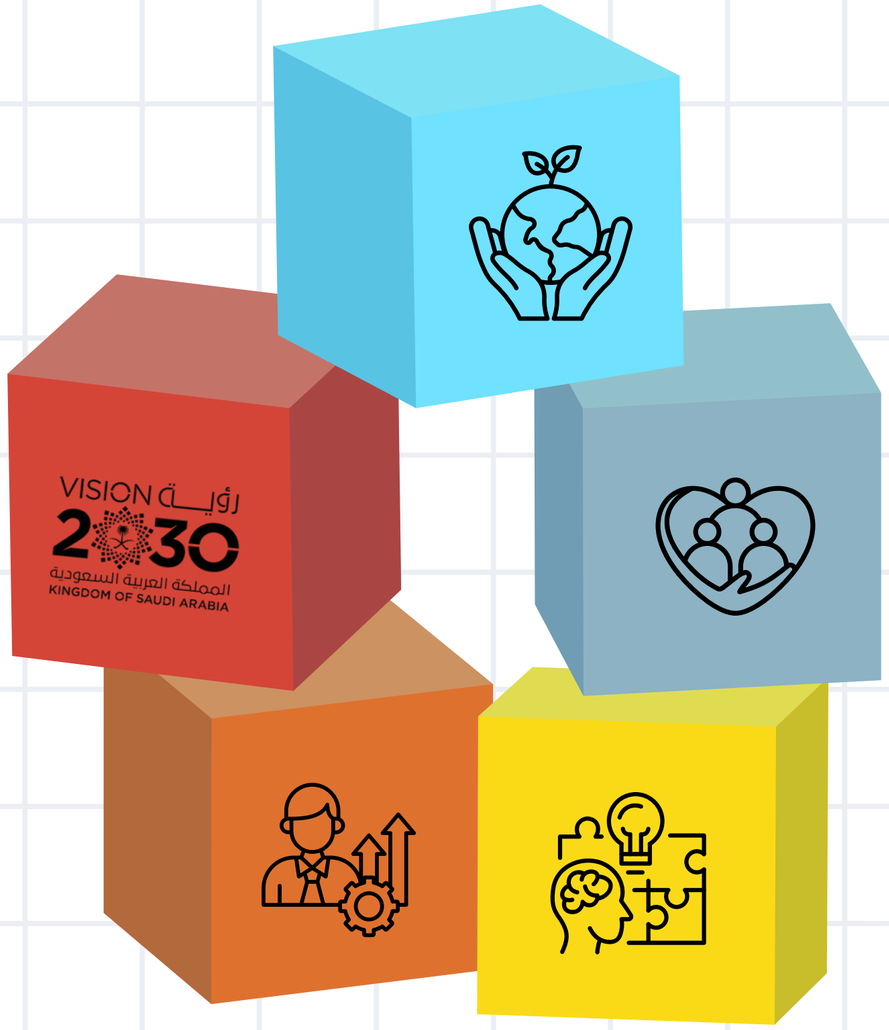
2. **تعزيز التعليم النوعي**
   تقديم محتوى تعليمي متطور بمعايير عالمية، يدعم توجه **التعليم** نحو تطوير بيئات تعلم مبتكرة وجاذبة.

3. **مواءمة مع رؤية 2030**
   تمكين النشء من مهارات المستقبل (STEM، التفكير النقدي، حل المشكلات) بما يواكب مستهدفات وزارة التعليم ورؤية المملكة.

4. **تمكين الوصول للمنصات العالمية**
   تمكين الطلاب الموهوبين إلى منصات ومعارض عالمية مثل المعرض الدولي للعلوم والهندسة **(ISEF)**، للمشاركة وتمثيل المملكة دوليا.

لماذا تختار الجهات بوت بوكس؟

1. أثر تعليمي ملموس
2. يتماشى مع رؤية 2030 في بناء الاقتصاد المعرفي
3. مناسب للمعسكرات والبرامج المجتمعية
4. يعكس صورة احترافية للجمعية امام الداعمين
5. يطوّر مهارات التفكير وحل المشكلات لدى الأطفال



الميزة التنافسية مقارنة بالبرامج الاخرى

المقارنة	بوت بوكس	البرامج الاخرى
اسلوب التعليم	تطبيقي تفاعلي	نظري تلقيني
دور الطفل	مخترع ومبتكر	متلقِ
المخرجات	مشروع + نموذج	شهادة حضور فقط
المهارات	معرفية + حياتية	معرفية فقط
المرونة	عالية	محدودة
الارتباط بالواقع	قوي	ضعيف

مبررات مشروع بوت بوكس لفئة النشء

1
الحاجة إلى برامج تبني الثقة والتمكين الذاتي

يواجه الأيتام والنشء تحديات نفسية واجتماعية تتطلب:
- تعزيز الثقة بالنفس
- الشعور بالإنجاز

يوفّر مشروع بوت بوكس

بيئة تعليمية داعمة تمكّن الطفل من التعبير عن ذاته، **وبناء ثقته بنفسه** من خلال التعلّم بالتجربة والإنجاز العملي

2
الانتقال من الرعاية إلى التمكين

تركّز كثير من البرامج على الجانب الترفيهي أو الرعوي فقط، بينما يهدف بوت بوكس إلى:
- تحويل الطفل من متلقٍ إلى صانع
- تنمية الاستقلالية والمسؤولية
- غرس مفهوم "أنا أستطيع"

يوفّر مشروع بوت بوكس

برامج تعليمية تفاعلية تركز على **تمكين الطفل** بالمهارات والمعرفة، وتحويله من **متلقٍ** للرعاية **إلى مشارك** فعّال قادر على الاعتماد على نفسه

3
تنمية مهارات حياتية أساسية للنشء

يسهم المشروع في تنمية مهارات محورية، من أهمها:
- حل المشكلات واتخاذ القرار
- العمل الجماعي والانضباط
- التواصل واحترام الرأي الآخر

يوفّر مشروع بوت بوكس

تجارب عملية تسهم في **تنمية مهارات** حل المشكلات، العمل الجماعي، التواصل، وتحمل المسؤولية ضمن بيئة تعليمية آمنة ومحفّزة.

4
توفير بيئة تعليمية آمنة ومحفّزة

يتميّز المشروع بـ:
- أنشطة مناسبة للفئة العمرية
- إشراف تربوي متخصص
- محتوى مبسّط يراعي الفروق الفردية

يوفّر مشروع بوت بوكس

محتوى تعليمي مدروس وأنشطة مناسبة للفئة العمرية، **بإشراف تربوي**، يوازن بين المتعة والتعلّم ويحفّز الفضول وحب الاكتشاف

5
دعم الجمعيات في تحقيق أثر اجتماعي قابل للقياس

يقدّم بوت بوكس للجمعيات:
- برامج جاهزة للتنفيذ
- مخرجات واضحة (نماذج – مشاريع – تقارير)
- تقرير احترافي يسهم في توثيق الأثر وابرازه للداعمين

يوفّر مشروع بوت بوكس

برامج جاهزة للتنفيذ ذات أثر اجتماعي واضح، مع **مخرجات تعليمية موثّقة وتقارير** تساعد الجمعيات في قياس الأثر وعرضه للداعمين

6
مواءمة المشروع مع رؤية السعودية 2030 والعمل الخيري التنموي

يسهم المشروع في:
- تنمية قدرات الأطفال معرفيًا ومهاريًا
- دعم التمكين الاجتماعي
- الانتقال من العمل الخيري الرعوي إلى التنموي

يوفّر مشروع بوت بوكس

مبادرات تعليمية تسهم في تنمية مهارات المستقبل، وتعزز مفهوم **التمكين الاجتماعي**، بما يتوافق مع مستهدفات رؤية السعودية 2030 في بناء الإنسان.

مخرجات البرنامج وأثره التعليمي والمجتمعي

1

مخرجات تعليمية ومعرفية

- فهم مبسّط لمفاهيم STEM (العلوم، التقنية، الهندسة، الرياضيات)
- ربط المفاهيم النظرية بتطبيقات من الحياة اليومية
- تحسين القدرة على التحليل والاستنتاج
- تنمية التفكير العلمي القائم على التجربة

2

مخرجات تطبيقية (عملية)

- تنفيذ 4 مشاريع تطبيقية (مشروع لكل برنامج)
- بناء نماذج عملية (Prototype) بأيدي الأطفال
- تطبيق خطوات: فكرة → تصميم → تنفيذ → اختبار → تحسين

3

مخرجات مهارية (مهارات حياتية)

- تنمية مهارات:
  1. حل المشكلات
  2. العمل الجماعي
  3. التواصل
  4. إدارة الوقت
  5. اتخاذ القرار
- تعزيز الانضباط والالتزام أثناء العمل الجماعي

4

مخرجات نفسية واجتماعية (مهمّة للأيتام والنشء)

- رفع مستوى الثقة بالنفس
- الشعور بالإنجاز والقدرة
- تعزيز مفهوم "أنا أستطيع"
- تحسين التفاعل الاجتماعي والانتماء

5

مخرجات إبداعية وابتكارية

- توليد أفكار جديدة من الأطفال
- تشجيع التفكير خارج الصندوق
- تطوير حلول مبتكرة لمشكلات بسيطة
- تحفيز حب الاكتشاف والفضول العلمي

6

مخرجات توثيقية وتقارير

- ملف توثيقي لكل برنامج يشمل:
  1. صور وفيديوهات
  2. وصف الأنشطة
  3. مخرجات الأطفال
- تقرير نهائي للمشروع
- إحصائيات الأثر وعدد المستفيدين

7

مخرجات استراتيجية للجمعية

- رفع جودة البرامج المقدمة
- تحقيق أثر تنموي وليس ترفيهي فقط
- تحسين صورة الجمعية أمام الداعمين
- إمكانية تكرار المشروع دورياً

مجـــــالات

STEM



S مجال العلوم (Science)

حزمة برامج STEM السنوية

1- مغامرو الفضاء الصغار

فكرة البرنامج

- المنتج: نموذج النظام الشمسي – صاروخ ورقي – كرات فوم
- النماذج العملية:

1. تركيب نموذج الكواكب
2. تجربة إطلاق صاروخ
3. محاكاة الجاذبية

2- مختبر التجارب العجيبة

فكرة البرنامج

- المنتج: أدوات تجارب – ألوان – بيكربونات – خل
- النماذج العملية:

1. بركان صغير
2. تغير اللون
3. تفاعل فقاعات

3- علماء الطقس الصغار

فكرة البرنامج

- المنتج: ميزان حرارة – مقياس رياح – نموذج سحابة
- النماذج العملية:

1. تسجيل الطقس
2. صنع سحابة
3. رسم مخطط أسبوعي

4- علماء الطاقة الخضراء

فكرة البرنامج

- المنتج: لوح شمسي – مروحة – محرك DC
- النماذج العملية:

1. توليد كهرباء من الشمس
2. تشغيل مروحة
3. مقارنة مصادر الطاقة

5- أبطال حماية الأرض

فكرة البرنامج

- المنتج: أدوات فرز – بطاقات تدوير – صناديق
- النماذج العملية:

1. فرز نفايات
2. منتج معاد تدويره
3. خريطة حماية البيئة

S مجال العلوم (Science)

حزمة برامج STEM السنوية

6- رحلة داخل جسم الإنسان

فكرة البرنامج

- المنتج: مجسم جسم الإنسان – بطاقات أعضاء – سماعة
- النماذج العملية:

1. تركيب الأعضاء
2. تتبع نبض القلب
3. نموذج التنفس



7- علوم الماء والبحار

فكرة البرنامج

المنتج: حوض شفاف – أدوات طفو – أملاح

النماذج العملية:

1. تجربة الطفو والغرق
2. ملوحة الماء
3. نموذج بحر مصغر



8- علوم الأرض والبراكين

فكرة البرنامج

- المنتج: طين صناعي – صودا – خل – ألوان
- النماذج العملية:

1. بركان ثائر
2. طبقات الأرض
3. محاكاة زلزال



9- عالم الكائنات الصغيرة

فكرة البرنامج

- المنتج: عدسة مكبرة – بطاقات حشرات – صندوق ملاحظة
- النماذج العملية:

1. تصنيف كائنات
2. رسم دورة حياة
3. مجسم بيئي



10- الأصوات والضوء

فكرة البرنامج

- المنتج: مرايا – كشاف – أوتار
- النماذج العملية:

1. انعكاس الضوء
2. قوس قزح
3. اهتزاز الصوت



مجال التكنولوجيا (Technology)

حزمة برامج STEM السنوية

1- البرمجة بالقصص (Scratch Jr)

فكرة البرنامج

- المنتج: أجهزة لوحية – بطاقات أوامر
- النماذج العملية:
1. قصة تفاعلية
2. تحريك شخصية

2- البرمجة باللعب (Scratch)

فكرة البرنامج

- المنتج: لابتوب – حساب Scratch
- النماذج العملية:
1. لعبة بسيطة
2. أوامر وتكرار

3- التفكير الحاسوبي

فكرة البرنامج

- المنتج: بطاقات خوارزميات – خرائط تدفق
- النماذج العملية:
1. ترتيب خطوات
2. حل لغز منطقي

4- صانع الألعاب الصغير

فكرة البرنامج

- المنتج: Scratch – أدوات رسم
- النماذج العملية:
1. لعبة نقاط
2. لعبة تحدي

5- الذكاء الاصطناعي للأطفال

فكرة البرنامج

- المنتج: نماذج صور – أدوات تدريب مبسطة
- النماذج العملية:
1. تدريب نموذج بسيط
2. التعرف على الصور

مجال التكنولوجيا (Technology)

حزمة برامج STEM السنوية

6- كيف تفكر الآلات؟

فكرة البرنامج

- المنتج: بطاقات If / Else – مخططات
- النماذج العملية:

1. قرارات ذكية
2. سيناريوهات منطقية



7- السلامة الرقمية

فكرة البرنامج

- المنتج: بطاقات مواقف – ملصقات
- النماذج العملية:

1. تمثيل مواقف
2. تصنيف آمن / غير آمن



8- تصميم شخصيات رقمية

فكرة البرنامج

- المنتج: أدوات رسم رقمية – قوالب
- النماذج العملية:

1. تصميم شخصية
2. بطاقة تعريف



9- الرسوم المتحركة البسيطة

فكرة البرنامج

- المنتج: برامج رسوم Storyboard –
- النماذج العملية:

1. مشهد متحرك
2. قصة قصيرة



10- إنترنت الأشياء للأطفال

فكرة البرنامج

- المنتج: Micro:bit – حساسات – أسلاك
- النماذج العملية:

1. تشغيل لمبة
2. حساس حركة



مجال الهندسة (Engineering)

حزمة برامج STEM السنوية

1- مهندس البناء الصغير

فكرة البرنامج

- المنتج: مكعبات – أعواد خشبية
- النماذج العملية:

1. بناء برج
2. اختبار التوازن



2- بناء الجسور

فكرة البرنامج

- المنتج: أعواد آيسكريم – غراء
- النماذج العملية:

1. جسر يتحمل وزن
2. اختبار الانهيار



3- الروبوت المتحرك

فكرة البرنامج

- المنتج: روبوت تعليمي – محركات
- النماذج العملية:

1. حركة أمام / خلف



4- الميكاترونكس بالليغو

فكرة البرنامج

- المنتج: LEGO Spike / WeDo
- النماذج العملية:

1. ذراع آلي
2. بوابة ذكية



5- مهندس الكهرباء الصغير

فكرة البرنامج

- المنتج: بطارية – أسلاك – لمبة
- النماذج العملية:

1. دائرة كهربائية
2. مفتاح تشغيل



مجال الهندسة (Engineering)

حزمة برامج STEM السنوية

6- تصميم المركبات

فكرة البرنامج

- المنتج: عجلات – محركات
- النماذج العملية:

1. سيارة مطاطية
2. سباق بسيط



7- مهندس الزلازل

فكرة البرنامج

- المنتج: مكعبات – منصة اهتزاز
- النماذج العملية:

1. اختبار ثبات
2. مقارنة التصاميم



8- الآلات البسيطة

فكرة البرنامج

- المنتج: بكرات – روافع
- النماذج العملية:

1. رفع الأجسام
2. مقارنة القوة



9- هندسة الطيران الورقي

فكرة البرنامج

- المنتج: أوراق – ميزان مسافة
- النماذج العملية:

1. أنواع طائرات
2. اختبار مدى الطيران



10- الهندسة المعمارية المصغر

فكرة البرنامج

- المنتج: كرتون – مساطر – ألوان
- النماذج العملية:

1. منزل مصغر
2. مخطط بسيط



مجال الرياضيات (Math)

حزمة برامج STEM السنوية

1- رياضيات المرح

فكرة البرنامج

- المنتج: بطاقات أرقام – مكعبات
- النماذج العملية:

1. ألعاب عد
2. سباقات حساب

2- الأنماط والمنطق

فكرة البرنامج

- المنتج: خرز – بطاقات ألوان
- النماذج العملية:

1. إكمال نمط
2. اكتشاف خطأ

3- الرياضيات بالقصص

فكرة البرنامج

- المنتج: قصص مصورة – أوراق عمل
- النماذج العملية:

1. حل قصة
2. تمثيل رياضي

4- القياس والأطوال

فكرة البرنامج

- المنتج: مسطرة – ميزان
- النماذج العملية:

1. قياس أشياء
2. مقارنة أطوال

5- رياضيات الحركة

فكرة البرنامج

- المنتج: سيارات – ساعة توقيت
- النماذج العملية:

1. حساب السرعة
2. مقارنة الزمن

مجال الرياضيات (Math)

حزمة برامج STEM السنوية

6- الألغاز الرياضية

فكرة البرنامج

- المنتج: بازل – مكعبات
- النماذج العملية:

1. حل لغز
2. تحدي جماعي

7- الرياضيات في التسوق

فكرة البرنامج

- المنتج: نقود وهمية – بطاقات أسعار
- النماذج العملية:

1. شراء وبيع
2. حساب الباقي

8- الاحتمالات باللعب

فكرة البرنامج

- المنتج: نرد – عجلة حظ
- النماذج العملية:

1. توقع النتائج
2. تسجيل البيانات

9- العدّ والبيانات

فكرة البرنامج

- المنتج: جداول – ملصقات
- النماذج العملية:

1. جمع بيانات
2. رسم مخطط

10- حل المشكلات اليومية

فكرة البرنامج

- المنتج: بطاقات سيناريو – أدوات بسيطة
- النماذج العملية:

1. تحليل مشكلة
2. اقتراح حل

باقاتنـــــــا

OUR PACKAGES



معسكر مخترع المستقبل

نبذه عن المعسكر

معسكر تدريبي يقدم للأطفال، يهدف إلى تنمية ثقافة الابتكار والتفكير التصميمي وحل المشكلات عبر أساسيات STEM، والروبوتات التعليمية، والبرمجة المبسطة، مع تنفيذ مشاريع ابتكارية مصغّرة تعزز الإبداع والتطبيق العملي.

مواصفات المعسكر

1. **عدد البرامج:**
   من برنامج واحد حتى **٤٠** برنامجًا
2. **آلية التنفيذ:**
   برنامجين أسبوعياً بواقع **٤ ساعات** لكل برنامج
3. **عدد المشاركين:**
   من ٢٠ إلى ٦٠ مخترعًا

طرق العمل المشترك

نعمل بطرق مبتكرة مع شركائنا من الجهات الراغبة في الاستفادة من برامج بوت بوكس، حيث نعمل بالثلاث طرق الآتية:

1
الطريقة المباشرة

- تحدد الجمعية عدد البرامج وعدد الطلاب (والإضافات)
- يصل العميل عرض فني ومالي
- يتم العقد مباشرةً وتحديد وقت التنفيذ

2
الدفع من خلال المستفيد

- يتم توفير حقيبة إعلامية من قبلنا بعد توقيع مذكرة تفاهم
- يتم تسويق البرنامج عبر منصات الجمعية
- يتم جمع بيانات المستفيدين وتحصيل المبالغ منهم عبر منصات الجمعية
- يتم العقد فيما بعد عند اكتمال قائمة الحد الأدنى من المستفيدين (20 طالب)

3
الدفع المدعوم

- يتم توفير حقيبة إعلامية من قبلنا بعد توقيع مذكرة تفاهم
- يتم تسويق البرنامج عبر منصات الجمعية
- يتم جمع بيانات المستفيدين وتحصيل نصف المبلغ منهم عبر منصات الجمعية.
- يتم العقد فيما بعد عند اكتمال قائمة الحد الأدنى من المستفيدين ودفع مبلغ توقيع العقد، ومن ثم نصف المبلغ المتبقي من قبل الجمعية

شكراً لكم...

تابعنا على :
@botbox_biz

تابعنا على لينكدان:
botbox-biz

تواصل معنا:
+966 50 989 5848

راسلنا على:
sales.botbox@gmail.com

www.botbox.biz