



5
5
عام الأسرة
YEAR OF FAMILY
P.E.I. UAE



المخيم العلمي الصيفي 2026
نادي الفجيرة العلمي

نادي الفجيرة العلمي

المخيم الصيفي الخامس

اكتشف شغفك .. ابن مستقبلك

بيئة علمية ممتعة لتنمية المهارات واكتشاف المواهب
في مجالات العلوم والتقنية والابتكار

تقنية المعلومات والبرمجة



- الأمن السيبراني
- الشبكات والأنظمة
- الذكاء الاصطناعي

الذكاء الاصطناعي والروبوت



- برمجة الروبوتات
- مشاريع تطبيقية
- مسابقة (soccer robot)

الطيران وعلوم الفضاء



- محاكي الطيران
- تجارب علمية
- تصميم نماذج الطائرات
- مسابقات وفضاء

القسم الصناعي والمهني



- صيانة وإصلاح الأجهزة
- الطاقة الشمسية
- إعادة التدوير

التصميم والتنفيذ



- الطلاء الكهربائي
- إزالة الصدأ بالكهرباء
- تصنيع بطارية بسيطة

أنشطة وفعاليات متنوعة



عروض مسرحية
وأفلام علمية



مغامرات
وتحديات



زيارات ميدانية
تعليمية



أنشطة رياضية
وترفيهية



مبادرات مجتمعية
وخدمة وطن

الفترة اليومية



الفترة الصباحية
12:30 - 09:30



الفترة المسائية
07:30 - 04:30

نزرع العلم .. نماء الوطن



باركود موقع
النادي

امسح هنا



خبرات متميزة



ورش عملية



بيئة أمنة
ومحفزة



شهادات
معتمدة



باركود التسجيل

امسح هنا

المخيم الصيفي الخامس 2026م

الفترة : من 6 إلى 17 يوليو 2026

المكان : نادي الفجيرة العلمي

- الفترة الزمنية : صباحي ومساءلي
- صباحياً : من 09:30 – 12:30 ظهراً
- مساءً : 04:30 – 07:30 بعد المغرب

أولاً: المقدمة

انطلاقاً من أهمية استثمار أوقات الفراغ لدى الطلبة بما يعزز قدراتهم العلمية وينمي مهاراتهم الإبداعية، يأتي تنظيم المخيم الصيفي الخامس بنادي الفجيرة العلمي، ليقدّم برنامجاً تدريبياً متكاملًا يجمع بين التعلم النظري والتطبيق العملي في بيئة محفزة وممتعة.

ثانياً: أهداف البرنامج

- تنمية شغف المشاركين بالعلوم والتكنولوجيا والذكاء الصنّاعي .
- اكتشاف المواهب العلمية والتقنية والعمل على تطويرها .
- تدريب الطلبة على تصميم وتنفيذ مشاريع علمية تطبيقية .
- تعزيز مهارات التفكير العلمي والتحليل الهندسي .
- تنمية مهارات العمل الجماعي وروح الفريق .
- توجيه الطلبة نحو المسارات التقنية المناسبة لميولهم .
- تعزيز روح التحدي والمغامرة في بيئة تعليمية ترفيهية .

ثالثاً: الفئة المستهدفة

- أعضاء النادي وطلبة المدارس والجامعات
- العمر المستهدف من : 10 – 18 سنة .

رابعاً: محاور التدريب (الأقسام الرئيسية)

1. قسم تقنية المعلومات والبرمجة :

- الأمن السيبراني والسيادة الرقمية
- استراتيجيات الدفاع السيبراني
- حوكمة البّتكّار والتحول الرقمي

2. قسم الذكاء الصنّاعي والروبوت :

- أساسيات الذكاء الصنّاعي
- برمجة الروبوتات
- تنفيذ مشاريع تطبيقية
- مسابقة Soccer Robot - السوكر بوت

3. قسم الطيران وعلوم الفضاء :

- أساسيات الطيران والديناميكا الهوائية
- تجارب فيزياء الطيران
- التدريب على محاكي الطيران (Flight Simulator)
- تصميم الطائرات الورقية
- مسابقات علمية
- زيارة ميدانية (مطار الفجيرة / أكاديمية الطيران)

4. القسم الصناعي والمهني :

- صيانة وإصلاح الأجهزة
- تحلية المياه باستخدام الطاقة الشمسية
- إعادة التدوير في التصنيع

5. قسم التصميم والتنفيذ :

- الطلاء الكهربائي
- إزالة الصدأ بالكهرباء
- تصنيع بطارية بمواد بسيطة

خامساً: الأنشطة المصاحبة :

- زيارات ميدانية تعليمية
- أنشطة رياضية وترفيهية
- عروض مسرحية وأفلام علمية
- مبادرات مجتمعية (زيارة مراكز ذوي الهمم)

سادساً: الجدول الزمني للمخيم :

● - ' الفترة الصباحية: 9:30 - 12:30

● ' الفترة المسائية: 4:30 - 7:30

اليوم	التاريخ	الفترة الصباحية	الفترة المسائية
الثَّنين	6 يوليو 2026م	—	الافتتاح + التعرف على مرافق النادي وتوزيع الطلبة
الثلاثاء	7 يوليو 2026م	زيارة اتحاد الشطرنج	توزيع الطلبة على الأقسام
الأربعاء	8 يوليو 2026م	زيارة النادي البحري	ورش تدريبية
الخميس	9 يوليو 2026م	زيارة مركز المغامرات	ورش تدريبية
الجمعة	10 يوليو 2026م	نادى الفجيرة للفنون القتالية	—
الثَّنين	13 يوليو 2026م	زيارة مدرسة الخط والزخرفة	ورش تدريبية
الثلاثاء	14 يوليو 2026م	معهد الفجيرة الوطني للسياسة	ورش تدريبية
الأربعاء	15 يوليو 2026م	معهد الفجيرة الوطني للسياسة	ورش تدريبية
الخميس	16 يوليو 2026م	زيارة مختبر الابتكار	ورش تدريبية
الجمعة	17 يوليو 2026م	—	حفل الختام والتكريم

سابعًا: مخرجات البرنامج المتوقعة :

- تنفيذ مشاريع علمية من قبل المشاركين
- اكتساب مهارات تقنية وعملية متنوعة
- تعزيز الثقة بالنفس والعمل الجماعي
- اكتشاف الطلبة الموهوبين وتوجيههم

ثامنًا: آلية التقييم :

- تقييم الأداء العملي داخل الورش
- متابعة التفاعل والمشاركة
- تقييم المشاريع النهائية
- تحكيم المسابقات (مثل مسابقة الروبوت)

تاسعًا: حفل الختام :

- عرض المشاريع
- تكريم المشاركين
- توزيع الشهادات