

# أكاديمية برمجة الأطفال - خطة عمل

## 1. الملخص التنفيذي

### 1.1 نظرة عامة على المشروع

أكاديمية برمجة الأطفال هي مشروع تعليمي في سلطنة عُمان يركز على تعليم البرمجة، والتفكير الحاسوبي، والروبوتات، والمهارات الرقمية للأطفال من عمر 6 إلى 16 سنة. تقدم الأكاديمية برامج تعليمية منظمة ومناسبة لكل فئة عمرية، يتم تقديمها من خلال فصول دراسية فعلية، وورش عمل، بالإضافة إلى وحدات تعليمية إلكترونية اختيارية.

تستجيب الأكاديمية للطلب المتزايد على مهارات المستقبل، بما يتماشى مع توجهات التحول الرقمي الوطني في عُمان، واهتمام أولياء الأمور المتزايد بتعليم العلوم والتقنية والهندسة والرياضيات (STEM) لأبنائهم. ولا يقتصر التركيز على تعلم البرمجة فقط، بل يشمل أيضاً تنمية مهارات حل المشكلات، والإبداع، والتفكير المنطقي، والابتكار.

### 1.2 الرؤية والرسالة

#### الرؤية:

تمكين الجيل القادم من الشباب العُماني بالمهارات الرقمية والبرمجية الأساسية، وإعدادهم لمسارات مهنية مستقبلية في مجالات التقنية والابتكار.

#### الرسالة:

تقديم تعليم برمجي عالي الجودة، ممتع، ومناسب للأعمار المختلفة، يساهم في بناء الثقة بالنفس، وتنمية الإبداع، وتعزيز التفكير النقدي لدى الأطفال.

### 1.3 نظرة عامة على البرامج والخدمات

ستقدم الأكاديمية مسارات تعليمية متدرجة تشمل: - البرمجة للمبتدئين (الأعمار 6-8 سنوات): البرمجة المرئية، ألعاب المنطق، Scratch Jr - البرمجة التأسيسية (الأعمار 9-11 سنة): Scratch، الخوارزميات الأساسية، تصميم الألعاب - البرمجة المتوسطة (الأعمار 12-14 سنة): أساسيات بايثون، مبادئ الويب، تطبيقات بسيطة - المسار المتقدم (الأعمار 15-16 سنة): مشاريع بايثون، أساسيات الذكاء الاصطناعي، الروبوتات، والمسابقات

كما تشمل الخدمات الإضافية: - معسكرات برمجة خلال الإجازات - ورش عمل في عطلة نهاية الأسبوع - شراكات مع المدارس - أندية الروبوتات وSTEM

### 1.4 السوق المستهدف

- أولياء أمور الأطفال من عمر 6 إلى 16 سنة
- المدارس الخاصة والدولية
- الأسر التي تعتمد التعليم المنزلي
- الباحثون عن أنشطة إثرائية بعد الدوام المدرسي

مناطق التركيز الأساسية: - مسقط - السيب - الخوض - القرم - حصار (مرحلة التوسع الثانية)

## 1.5 نموذج العمل

- رسوم شهرية للدورات
- برامج تعليمية بنظام الفصول (8-12 أسبوعاً)
- رسوم ورش العمل والمعسكرات
- عقود مع المدارس وبرامج موجهة لقطاع الأعمال

متوسط تسعير الدورات: - من 35 إلى 60 ريال عُماني للطفل شهرياً

## 1.6 الهيكل القانوني والتأسيس في عُمان

سيتم تسجيل الأكاديمية في سلطنة عُمان كأحد الخيارين التاليين: - مؤسسة فردية (SPC) للمؤسسين الأفراد - شركة ذات مسؤولية محدودة (LLC) في حال الشراكات والتوسع المستقبلي

سيتم التسجيل عبر مركز سند كخيار منخفض التكلفة.

التكلفة التقديرية للتسجيل: - مؤسسة فردية: 100 - 300 ريال عُماني - شركة ذات مسؤولية محدودة: 300 - 500 ريال عُماني

(لا تشمل التأشيرات، إيجار المقر، أو الاستشارات المتخصصة)

## 1.7 لمحة مالية أولية

- التكلفة التقديرية للتأسيس: 12,000 - 25,000 ريال عُماني
- الإيرادات الشهرية المتوقعة (السنة الأولى): 3,000 - 7,000 ريال عُماني
- فترة الوصول إلى نقطة التعادل: 12 - 20 شهراً

رؤية خمسية: إنشاء أكاديمية متعددة الفروع مع برامج تعليمية إلكترونية.

## 2. تفاصيل المشروع - الأهداف، النموذج التعليمي، المنهج وآلية التنفيذ

### 2.1 أهداف المشروع

**الأهداف قصيرة المدى (السنة الأولى):** - تسجيل وترخيص الأكاديمية في سلطنة عُمان عبر مركز سند - إطلاق مركز رئيسي واحد يضم 2-3 قاعات دراسية - تسجيل ما بين 120 إلى 180 طالباً خلال أول 6-9 أشهر - بناء سمعة أكاديمية قوية وكسب ثقة أولياء الأمور - تطوير مناهج تعليمية موحدة وإجراءات تشغيل قياسية للتدريس

**الأهداف متوسطة المدى (السنتان الثانية والثالثة):** - رفع عدد المسجلين إلى أكثر من 300 طالب سنوياً - إنشاء مختبرات روبوتات وتشكيل فرق للمسابقات - عقد شراكات مع المدارس الخاصة لبرامج ما بعد الدوام - إطلاق نموذج تعليم هجين (حضوري + إلكتروني)

**الأهداف طويلة المدى (السنوات الرابعة إلى الخامسة):** - افتتاح فروع إضافية في مسقط / صحر / صلالة - تطوير منصة تعليمية ومحتوى خاص بالأكاديمية - ترخيص أو منح امتياز (فرنشايز) لنموذج الأكاديمية - أن تصبح الأكاديمية مرجعاً وطنياً لتعليم البرمجة للأطفال

## 2.2 الفلسفة التعليمية ومخرجات التعلم

تعتمد الأكاديمية فلسفة تعليمية قائمة على المشاريع، ومناسبة للفئات العمرية المختلفة، وتركز على النتائج العملية.

**المبادئ الأساسية:** - التعلم من خلال التطبيق العملي والمشاريع - استخدام الألعاب (Gamification) للحفاظ على التفاعل - التدرج في الصعوبة حسب العمر - تشجيع الإبداع بدلاً من الحفظ - بناء الثقة عبر العروض التقديمية والمشاريع

**مخرجات التعلم المتوقعة:** - تنمية التفكير المنطقي والحاسوبي - تطوير مهارات حل المشكلات - بناء عقلية البرمجة وتطوير البرمجيات - تعزيز العمل الجماعي والتواصل - التعرض المبكر للذكاء الاصطناعي، والروبوتات، والإبداع الرقمي

## 2.3 إطار المنهج الدراسي (حسب الفئة العمرية)

**المستوى الأول: المستكشفون (6-8 سنوات):** - ألعاب منطقية مرئية - أساسيات Scratch Jr - ترتيب الخطوات والتعرف على الأنماط - إنشاء رسوم متحركة وقصص بسيطة

**المستوى الثاني: المبدعون (9-11 سنة):** - برمجة Scratch - ميكانيكيات الألعاب - الأحداث، التكرار، الشروط - مقدمة في التصميم الرقمي

**المستوى الثالث: البناؤون (12-14 سنة):** - أساسيات لغة بايثون - الخوارزميات الأساسية - مقدمة في الويب (HTML / CSS) - مشاريع تطبيقات وألعاب مصغرة

**المستوى الرابع: المبتكرون (15-16 سنة):** - مشاريع متقدمة بلغة بايثون - مقدمة في مفاهيم الذكاء الاصطناعي - أساسيات الروبوتات - الهاكاثونات والمسابقات

## 2.4 منهجية التدريس

- عدد طلاب محدود في كل فصل (8-12 طالباً)
- تعليم بإشراف المدرس مع تطبيق موجه
- مشاريع وتحديات أسبوعية
- أيام عرض للمشاريع لأولياء الأمور في نهاية كل فصل
- تقييم مستمر دون اختبارات تقليدية

## 2.5 نموذج تقديم التعليم

**المركز الحضوري:** - حصص بعد الدوام المدرسي خلال أيام الأسبوع - برامج مكثفة في عطلة نهاية الأسبوع - معسكرات برمجة خلال الإجازات

**التعليم الهجين والإلكتروني (المرحلة الثانية):** - دروس مسجلة - حصص افتراضية مباشرة - نظام إدارة تعلم (LMS) للواجبات ومتابعة التقدم

## 2.6 هيكل الصفوف وتخطيط الطاقة الاستيعابية

**تفاصيل الصف:** - مدة الحصة: 60-90 دقيقة - عدد الحصص أسبوعياً: 1-2 - عدد الطلاب في الصف: 8-12 - مدة الدورة: 8-12 أسبوعاً

**الطاقة الشهرية التقديرية لكل مركز:** - 6 صفوف يومياً × 10 طلاب × 22 يوماً ≈ 1,320 جلسة طالب شهرياً

### 3. تحليل السوق والعملاء - أولياء الأمور، الطلاب، والمدارس

#### 3.1 نظرة عامة على السوق (سياق سلطنة عُمان)

تشهد سلطنة عُمان تحولاً متزايداً نحو التعليم الرقمي وتنمية مهارات المستقبل، مدفوعاً بمبادرات التحول الرقمي الوطنية، وارتفاع معدلات الالتحاق بالمدارس الخاصة، واهتمام أولياء الأمور بتجهيز أبنائهم لمتطلبات سوق العمل العالمي.

**مؤشرات السوق الرئيسية:** - انتشار واسع لاستخدام الهواتف الذكية والإنترنت - تقبل قوي للدروس الخصوصية والمراكز التعليمية الإثرائية - وعي متزايد بأهمية البرمجة، والروبوتات، والذكاء الاصطناعي كمهارات أساسية - محدودة الأكاديميات المتخصصة ذات المناهج المنظمة لتعليم البرمجة للأطفال

يوفر ذلك فرصة واضحة لإنشاء أكاديمية برمجة احترافية قائمة على منهج معتمد ومخرجات تعليمية واضحة.

#### 3.2 شرائح العملاء الرئيسية

**أولاً: أولياء الأمور (صناع القرار):** يُعد أولياء الأمور الجهة الأساسية في اتخاذ قرار التسجيل، خصوصاً للأطفال من عمر 6 إلى 14 سنة.

**دوافع أولياء الأمور:** - إعداد الأبناء لمسارات مهنية مستقبلية - تنمية مهارات التفكير المنطقي وحل المشكلات - التعرض المبكر للتقنية - توفير نشاط آمن ومنظم بعد الدوام المدرسي

**مخاوف أولياء الأمور:** - جودة وكفاءة المدرسين - سلامة الأطفال والإشراف عليهم - وضوح مخرجات التعلم - القيمة مقابل الرسوم المدفوعة

#### ثانياً: الطلاب (المستفيدون النهائيون):

الفئة العمرية	الدافع الرئيسي	أسلوب التعلم
6-8 سنوات	المتعة واللعب	بصري، تفاعلي
9-11 سنة	الإبداع	ألعاب وقصص
12-14 سنة	بناء المهارات	مشاريع وتطبيقات
15-16 سنة	الاستعداد المهني	برمجة واقعية

**ثالثاً: المدارس والمؤسسات التعليمية (قطاع الأعمال B2B):** تمثل المدارس الخاصة والدولية شريحة ذات حجم تسجيل كبير وإيرادات متكررة.

**احتياجات المدارس:** - مدربون مؤهلون - مناهج جاهزة للتنفيذ - أندية ما بعد الدوام - برامج STEM والروبوتات

#### 3.3 الخصائص الديموغرافية للعملاء

**النطاق الجغرافي (المرحلة الأولى):** - مسقط - السيب - الخوض - القرم

### شرائح الدخل (أولياء الأمور):

مستوى الدخل	الدخل الشهري (ريال عُماني)	الاستعداد للدفع
متوسط	400 - 900	متوسط
متوسط مرتفع	900 - 1,800	مرتفع
مرتفع	+1,800	برامج مميزة

### 3.4 سلوك العملاء وأنماط الشراء

- يزداد التسجيل قبل بداية الفصول الدراسية والإجازات
- يفضل أولياء الأمور الحصص التجريبية قبل الالتزام
- تأثير قوي للتوصيات الشفهية والتقييمات
- استعداد للالتزام ببرامج مدتها 8-12 أسبوعاً
- تفضيل أوقات ما بعد الدوام المدرسي أو عطلة نهاية الأسبوع

### 3.5 نقاط الألم لدى العملاء (تعالجها الأكاديمية)

- قلة البرامج المنظمة لتعليم البرمجة للأطفال
- أساليب تعليم نظرية أو مملّة
- كثافة طلابية عالية وقلة الاهتمام الفردي
- غموض النتائج التعليمية

### 3.6 تقسيم العملاء

**الشريحة الأولى: المتعلمون الصغار (6-8 سنوات) - التركيز: المنطق والمتعة - الحساسية للسعر: متوسطة**

**الشريحة الثانية: بناء المهارات (9-14 سنة) - التركيز: البرمجة والإبداع - الحساسية للسعر: منخفضة إلى متوسطة**

**الشريحة الثالثة: مستكشفو المسار المهني (15-16 سنة) - التركيز: المهارات المتقدمة - الحساسية للسعر: منخفضة**

**الشريحة الرابعة: المدارس والمؤسسات التعليمية - التركيز: الحجم والاستمرارية - الحساسية للسعر: حسب العقود**

### 3.7 شخصيات العملاء (Customer Personas)

**الشخصية الأولى - عائشة (أم، 38 سنة):** تعمل في القطاع الخاص، تستثمر في التعليم القائم على المهارات، وتركز على النتائج التعليمية المنظمة.

**الشخصية الثانية - عمر (طالب، 12 سنة):** محب للألعاب والتقنية، يتحفز بالمشاريع والمسابقات.

**الشخصية الثالثة - إداري مدرسة:** يبحث عن شريك موثوق لتقديم برامج STEM وأنشطة ما بعد الدوام.

## 4. تحليل SWOT - المنظور الأكاديمي والتشغيلي والسوقي

### 4.1 نقاط القوة

#### التركيز على مهارات عالية الطلب

البرمجة، والذكاء الاصطناعي، والروبوتات تُعد من مهارات المستقبل المعترف بها عالمياً، مما يزيد من استعداد أولياء الأمور للاستثمار في هذا النوع من التعليم.

#### منهج منظم حسب الفئة العمرية

يوفر تدرجاً واضحاً من البرمجة المرئية إلى لغة بايثون ومفاهيم الذكاء الاصطناعي، مما يعزز الاحتفاظ بالطلاب على المدى الطويل.

#### أحجام صفوف صغيرة

الاهتمام الفردي بالطلاب يحسّن مخرجات التعلم ويرفع مستوى رضا أولياء الأمور.

#### نموذج تعليمي قابل للتوسع

يمكن تكرار المنهج وإجراءات التشغيل القياسية بسهولة عند افتتاح فروع جديدة أو من خلال نظام الامتياز التجاري.

#### تعدد مصادر الدخل

تشمل الدورات، والمعسكرات، وورش العمل، وعقود المدارس، مما يقلل من الاعتماد على مصدر دخل واحد.

### 4.2 نقاط الضعف

#### الاعتماد على الكادر التدريسي

جودة التعليم ترتبط بشكل مباشر بكفاءة المدرسين وتوفرهم.

#### الحاجة لتوعية أولياء الأمور

قد يتطلب بعض أولياء الأمور توعية إضافية بقيمة تعليم البرمجة للأطفال في سن مبكرة.

#### حاجز الثقة للعلامة الجديدة

تحتاج الأكاديمية الجديدة إلى وقت لبناء المصداقية قبل التوسع.

#### محدودية التوسع الفوري

المراكز الحضرية تتطلب مساحات، وموظفين، وموافقات تنظيمية.

### 4.3 الفرص

#### أجندة التحول الرقمي في عُمان

التركيز الحكومي على التعليم التقني يدعم الطلب طويل الأجل.

#### الشراكات مع المدارس

برامج ما بعد الدوام توفر تسجيلات جماعية وإيرادات مستقرة.

#### التوسع الإلكتروني والهجين

التعليم الرقمي يقلل الاعتماد على المواقع الفعلية ويزيد الوصول الجغرافي.

**المسابقات وأندية الروبوتات**  
تعزز التميز وبناء السمعة الأكاديمية.

**ميزة الدخول المبكر للسوق**  
قلة الأكاديميات عالية الجودة في هذا المجال تمنح أفضلية تنافسية.

#### 4.4 التهديدات

**ازدياد المنافسة**  
قد تدخل مراكز تدريب خاصة جديدة إلى السوق.

**دوران الكوادر التعليمية**  
صعوبة الاحتفاظ بالمدرسين المؤهلين لفترات طويلة.

**حساسية الأسعار**  
قد ينظر بعض أولياء الأمور إلى البرمجة كنشاط إضافي غير أساسي.

**تغير المتطلبات التنظيمية**  
احتمال تطور شروط التراخيص أو المناهج التعليمية.

#### 4.5 الدلالات الاستراتيجية

- تدعم نقاط القوة والفرص الأكاديمية كمؤسسة تعليمية متميزة وقابلة للتوسع
- تتطلب نقاط الضعف أنظمة تدريب قوية للمدرسين وإجراءات تشغيل واضحة
- تؤكد التهديدات على أهمية التمايز، وبناء العلامة التجارية، وضمان الجودة

### 5. التوقعات المالية - تكاليف التأسيس، التسعير والتوقعات لخمس سنوات

جميع الأرقام تقديرية وبالريال العُماني، وتعتمد على افتراضات محافظة. ويعتمد الأداء الفعلي على عدد المسجلين، وسياسة التسعير، ونسبة الاستغلال، والانضباط في التحكم بالتكاليف.

#### 5.1 تكاليف التأسيس لمرة واحدة (الاستثمار الأولي)

أولاً: تسجيل وترخيص النشاط (سلطنة عُمان)

البند	التكلفة التقديرية (ريال عُماني)	ملاحظات
حجز الاسم التجاري	10 - 20	وزارة التجارة
السجل التجاري	30 - 150	رسوم مخفضة
عضوية غرفة التجارة	100 - 200	1-2 سنة
رسوم خدمات سند	50 - 100	حسب الخدمة

البند	التكلفة التقديرية (ريال عُماني)	ملاحظات
ترخيص بلدي / تعليمي	300 - 100	حسب النشاط
<b>إجمالي التسجيل</b>	<b>770 - 290</b>	SPC / LLC

#### ثانياً: تجهيز المقر (المركز الرئيسي)

البند	التكلفة التقديرية (ريال عُماني)
عربون الإيجار والدفع المقدم	4,000 - 2,000
التجهيز الداخلي (2-3 قاعات)	6,000 - 3,000
الأثاث (طاولة، كرسي، سبورات)	2,000 - 1,200
الهوية البصرية واللوحات	800 - 300
أنظمة المراقبة والسلامة	600 - 300
<b>الإجمالي الفرعي - المقر</b>	<b>13,400 - 6,800</b>

#### ثالثاً: التقنية ومعدات التعليم

البند	التكلفة التقديرية (ريال عُماني)
أجهزة حاسوب محمولة / لوحية (15-25 جهازاً)	5,000 - 2,500
مجموعات الروبوتات وأدوات STEM	3,000 - 1,200
البرمجيات والتراخيص	800 - 300
إعداد الشبكة وتقنية المعلومات	600 - 300
<b>الإجمالي الفرعي - التقنية</b>	<b>9,400 - 4,300</b>

#### رابعاً: ما قبل الافتتاح ورأس المال التشغيلي

البند	التكلفة التقديرية (ريال عُماني)
التسويق والإطلاق الأولي	800 - 300
توظيف وتدريب الكادر	600 - 300
المواد التعليمية والمطبوعة	500 - 200
مخصص طوارئ	1,000 - 500
<b>الإجمالي الفرعي - ما قبل الافتتاح</b>	<b>2,900 - 1,600</b>

**إجمالي تكلفة التأسيس التقديرية:** - الحد الأدنى: حوالي 12,000 ريال عُماني - الحد الأعلى: حوالي 25,000 ريال عُماني



## 5.2 استراتيجية التسعير وافتراضات الإيرادات

تسعير الدورات (شهرياً):

الفئة العمرية	الرسوم لكل طالب (ريال عُماني)
6-8 سنوات	35 - 45
9-11 سنة	40 - 50
12-14 سنة	45 - 60
15-16 سنة	55 - 70

متوسط الرسوم المرجحة: 45 ريالاً عُمانياً لكل طالب شهرياً

## 5.3 المصروفات التشغيلية الشهرية

فئة المصروف	التكلفة الشهرية (ريال عُماني)
المدرسون (2-3)	600 - 1,000
مدير المركز / إداري	250 - 400
الإيجار	400 - 700
الخدمات والإنترنت	80 - 150
التسويق	100 - 250
البرمجيات ونظام LMS	30 - 80
الصيانة واللوازم	70 - 120
<b>إجمالي المصروفات التشغيلية</b>	<b>1,530 - 2,700</b>

## 5.4 سيناريوهات التسجيل والإيرادات

**الافتراضات:** - متوسط الرسوم: 45 ريالاً عُمانياً للطالب شهرياً - عدد الطلاب في الصف: 10-12 - عدد الصفوف النشطة: 10-18

السيناريو	عدد الطلاب	الإيراد الشهري (ريال عُماني)
متحف	70	3,150
متوقع	120	5,400
متفائل	180	8,100

## 5.5 صافي الربح الشهري التقديري

السيناريو	الإيرادات	المصروفات	صافي الربح
متحف	3,150	2,500	650
متوقع	5,400	2,200	3,200
متفائل	8,100	2,700	5,400

## 5.6 تحليل نقطة التعادل

- متوسط الربح الشهري المتوقع: 2,500 - 3,200 ريال عُُماني
- الاستثمار الأولي: 12,000 - 25,000 ريال عُُماني

🕒 فترة الوصول إلى نقطة التعادل المقدرة: 12 - 20 شهراً

## 5.7 التوقعات المالية لخمس سنوات (ملخص)

السنة	الإيرادات (ريال عُُماني)	صافي الربح (ريال عُُماني)
السنة الأولى	65,000 - 55,000	22,000 - 15,000
السنة الثانية	95,000 - 80,000	35,000 - 25,000
السنة الثالثة	150,000 - 120,000	60,000 - 40,000
السنة الرابعة	220,000 - 180,000	90,000 - 65,000
السنة الخامسة	+260,000	+100,000

تفترض السنوات من الثالثة إلى الخامسة إضافة فروع جديدة، وعقود مع المدارس، وبرامج تعليمية إلكترونية.

## 6. استراتيجيات التسويق والقبول والنمو

### 6.1 تموضع العلامة التجارية وبناء الثقة

#### بيان التمركز:

أكاديمية برمجة متميزة ومتاحة في سلطنة عُمان، تركز على المهارات العملية الحقيقية، الصفوف الصغيرة، والنتائج التعليمية القابلة للقياس.

**عوامل بناء الثقة لدى أولياء الأمور:** - مدربون مؤهلون مع ملفات تعريف واضحة - خريطة منهج دراسي منظمة حسب العمر - أيام عرض للمشاريع وإنجازات الطلاب - تقارير تقدم دورية في نهاية كل فصل - بيئة تعليمية آمنة ومناسبة للأطفال

### 6.2 مسار القبول (رحلة ولي الأمر)

#### مرحلة الوعي:

وسائل التواصل الاجتماعي، ترشيحات المدارس، والتوصيات الشفهية

### **مرحلة الاهتمام:**

ورش عمل مجانية، حصص تجريبية، أيام مفتوحة

### **مرحلة التقييم:**

جلسات إرشاد لأولياء الأمور، شرح المنهج، عروض تطبيقية

### **مرحلة التسجيل:**

تسجيل بنظام الفصول مع توضيح النتائج التعليمية

### **مرحلة الاستمرارية:**

الانتقال بين المستويات، شهادات، والمشاركة في المسابقات

## **6.3 قنوات التسويق**

**أولاً: التسويق الرقمي (القناة الرئيسية):** - إنستغرام وفيسبوك: محتوى موجه لأولياء الأمور ومشاريع الطلاب - خرائط جوجل والبحث: الظهور المحلي والتقييمات - واتساب للأعمال: استفسارات القبول والمتابعة - الموقع الإلكتروني / صفحات الهبوط: تفاصيل البرامج والتسجيل

الميزانية الشهرية للتسويق الرقمي: 100 - 250 ريال عُُماني

**ثانياً: التسويق التقليدي (غير الرقمي):** - منشورات ولوحات في المدارس - فعاليات أولياء الأمور والمعلمين - ورش عمل في المجمعات والمجتمع المحلي - حوافز الإحالة عبر التوصيات الشفهية

## **6.4 الاستراتيجية الترويجية**

**مرحلة الإطلاق (أول 3 أشهر):** - حصص تجريبية مجانية - خصومات التسجيل المبكر - شهادات الدفعة التأسيسية

**العروض المستمرة:** - خصومات للأشقاء - مكافآت الإحالة - معسكرات الإجازات والمسابقات

## **6.5 الشراكات مع المدارس والمؤسسات**

**آلية التوجه:** - تقديم برامج تجريبية للمدارس - إدارة أندية ما بعد الدوام باسم الأكاديمية - برامج STEM والروبوتات السنوية

**الفوائد:** - تسجيل أعداد كبيرة من الطلاب - إيرادات متكررة ومستقرة - تعزيز مصداقية العلامة التجارية

## **6.6 استراتيجية الاحتفاظ بالطلاب وزيادة القيمة**

- مسار واضح للانتقال بين المستويات (من المستكشف إلى المبتكر)
- شهادات وشارات مهارية
- مسابقات داخلية وهاكاثونات
- مسارات متقدمة وفرق روبوتات

## 6.7 خارطة التوسع والنمو (خمس سنوات)

السنة	محور النمو	النتيجة
السنة الأولى	بناء العلامة والمنهج	تسجيل مستقر
السنة الثانية	عقود المدارس	استقرار الإيرادات
السنة الثالثة	الفرع الثاني	توسع السوق
السنة الرابعة	المنصة الإلكترونية	انتشار وطني
السنة الخامسة	نموذج الامتياز	نمو سريع

## 7. الخلاصة وخارطة التنفيذ

### 7.1 الجدول الزمني التنفيذي (بصورة عامة)

المرحلة	المدة
التسجيل والتراخيص	2-4 أسابيع
تجهيز المقر	4-6 أسابيع
توظيف وتدريب الكادر	2-3 أسابيع
التسويق والإطلاق التجريبي	أسبوعان
التشغيل الكامل	الشهر الثالث

### 7.2 الخلاصة النهائية

تمثل أكاديمية برمجة الأطفال مشروعاً تعليمياً ذا أثر عالٍ وموجهاً نحو المستقبل، ويتمشى مع الطموحات الرقمية الوطنية لسلطنة عُمان. ومع التنفيذ المنضبط، وجودة التعليم، والتفاعل المستمر مع أولياء الأمور، يمكن للأكاديمية تحقيق ربحية مستدامة والتوسع لتصبح علامة تعليمية وطنية متعددة الفروع.