Date: 4th February 2026

Subject: Innovation Week

Dear Parents,

The **ICT Department** will be conducting **Innovation Week** from **9th to 11th February 2026**. These activities will take place **during ICT and Design Thinking / Music lessons**. The activities are planned **across different grade groups** to suit students' age and learning levels.

Students will engage in a range of creative and hands-on activities, including:

- Sustainability-themed coding challenges using Scratch , Scratch Jr and Python
- AI model training and cyber safety awareness (fake news, phishing, safe online practices)
- Creative projects such as posters and digital collages
- Puzzle games, maze challenges, quiz competitions, and AI debates
- Simple engineering tasks like designing paper cup cars
- **STEM-based robotic and circuit activities** such as Reptile Bot Robot, Firefly Circuit, and Electric Tank to understand energy transformation, circuits, LEDs, and motors
- **Innovator's Genius Kit projects** to create smart home systems, security alarms, obstacle-avoiding models, automated lighting, IoT models, and smart farming miniatures

These activities are designed to make learning enjoyable while promoting innovation, teamwork, and problem-solving skills. Our teachers look forward to providing students with this meaningful and enriching experience during Innovation Week.

Yours Sincerely,
Dr. Kishor Pillai

Director/Principal

الموضوع: أسبوع الابتكار.

أولياء الأمور الأعزاء:
نود إعلامكم عن تنظيم المدرسة لأسبوع الابتكار خلال الفترة من 9 إلى 11 فبراير 2026، وسيتم تنفيذ هذه الأنشطة خلال حصص تقنية المعلومات / الموسيقا.
تم تخطيط الأنشطة لتناسب المراحل الدراسية المختلفة بما يتوافق مع أعمار الطلبة ومستوياتهم التعليمية، وسيشارك الطلبة في مجموعة متنوعة من الأنشطة الإبداعية والتطبيقية، من بينها:

- تحديات برمجية مستوحاة من مفاهيم الاستدامة باستخدام Scratch و Scratch Jr و Python .
- التدريب على نماذج الذكاء الاصطناعي والتوعية بالأمن السيبراني (الأخبار المزيفة، التصيّد الإلكتروني، وممارسات الاستخدام الآمن للإنترنت).
- مشاريع إبداعية مثل تصميم الملصقات والصور الرقمية.
- ألعاب ذهنية، وتحديات المتاهات، ومسابقات ، ومناظرات حول الذكاء الاصطناعي.
- مهام هندسية بسيطة مثل تصميم سيارات من الأكواب الورقية.
- أنشطة روبوتية ودارات كهربائية قائمة على مفاهيم STEM مثل: روبوت الزواحف، ودائرة اليراعة، والدبابة الكهربائية، لفهم تحوّل الطاقة، والدوائر الكهربائية، والمصابيح(LED) ، والمحركات.
- مشاريع مجموعة المبتكر العبقري (Innovator's Genius Kit) لتصميم أنظمة المنازل الذكية، وأجهزة الإنذار، ونماذج تجنب العوائق، والإضاءة الآلية، ونماذج إنترنت الأشياء(IoT) ، ونماذج مصغّرة للزراعة الذكية.

تهدف هذه الأنشطة إلى جعل التعلّم أكثر متعة، مع تعزيز مهارات الابتكار والعمل الجماعي وحل المشكلات لدى الطلبة.

يتطلع معلمونا إلى تقديم تجربة تعليمية ثرية وهادفة لطلبتنا خلال أسبوع الابتكار.