

jeu d'appui aux apprentissages à l'école: ndumbelaan ou la traversée du royaume des animaux

dakar, Sénégal
Baidy Tall Ndour



Année de fondation:

2013

Type d'organisation:


le secteur de la société civile

Phase du projet:

Idée

Budget:

\$100,000 - \$250,000

 [SHARE](#)

- [Behavioral issues](#)
- [Child protection](#)
- [Education reform](#)
- [Youth development](#)

Sommaire du Projet

Lancement Important

Bref récapitulatif : Aidez-nous à présenter cette solution ! Fournissez une explication en seulement 3 ou 4 phrases.

Le jeu ndumbelaan met l'élève joueur dans un environnement où l'imaginaire et le réel cohabitent. La traversée des cases pour aboutir à l'arrivée sensibilise l'enfant sur le symbole des animaux, la santé, le civisme et l'environnement à travers des épreuves liées aux apprentissages scolaires.

Qu'advierait-il si... - inspiration : Écrivez une phrase qui décrit la façon dont votre projet ose demander, "Qu'advierait-il si...?"

Et si l'apprentissage était un jeu?

About Project

Problème : Quel problème ce projet essaie-t-il d'adresser ?

-absence de supports ludiques valorisant notre patrimoine -absence d'outils culturels et d'apprentissages dans l'espace scolaire et familiale à travers les jeux -insuffisance de communication dans les apprentissages

Solution: Quelle est la solution proposée? S.v.p soyez précis!

-favoriser l'appréciation des chefs d'oeuvre de la culture dans ses diverses expressions. Ce jeu va mettre l'enfant dans un milieu baigné de contes et légendes à travers une nappe d'images, d'informations et de connaissances -aider les parents à participer à l'instruction de leurs enfants. Grâce aux épreuves portant sur les différents domaines du curriculum national, les parents pourront suivre et évaluer leurs enfants -mettre des informations vitales en matière de santé et de protection de la nature à la portée des enfants et de chaque famille

Impact: How does it Work

Exemple : Faites nous découvrir comment cette solution fait la différence en utilisant un ou plusieurs exemples concrets ; en incluant aussi ses activités principales.

Au niveau familial comme au niveau social c'est un jeu collectif sous l'autorité des parents, de l'encadreur. Au delà des règles de vie et valeurs communes, le jeu évite les questions de discrimination de toutes sortes(genre, ethnie, religion...)

Impact : Quel est l'impact actuel de ce travail ? Décrivez aussi l'impact désiré dans le futur.

-relèvement du niveau des élèves -implication des parents dans le suivi scolaire des élèves -revalorisation du patrimoine immatériel des communautés -bonification qualitative et quantitative des outils pédagogiques

Les stratégies de diffusion: Aller de l'avant, quelles sont les principales stratégies pour un impact d'échelle?

l'expansion thématique et linguistique prend en compte les centres d'intérêt aussi bien dans les curricula scolaires que parascolaires Tandis que l'expansion géographique prend en compte la diffusion selon les langues.

Viabilité

Plan de viabilité financière : Quel est le plan de cette solution qui permet un financement durable à cette initiative ?

Notre plan de viabilité comprend deux phases: une phase expérimentale qui doit toucher les écoles des deux dernières années du cycle primaire en milieu urbain et rural et une phase d'extension par la mise à l'échelle.

Marché : Qui d'autre adresse les problèmes mentionnés ici ? Comment ce projet diffère-t-il de ces approches ?

existence d'un gros marché qui va approvisionner le système scolaire parascolaire en et possibilité de numérisation du jeu

Equipe

Histoire de votre fondation

une situation problème (éducative) marquée par le faible niveau des enfants de mon entourage m'a amené à concevoir un outil ludique qui allie jeu et apprentissage. je servais d'encadreur et comme les enfants sont mis dans leur environnement. ils étaient très motivé à jouer. Au fil du temps leur niveau s'améliore. le jeu "Ndumbelaan" m'a aidé dans la consolidation des acquis des enfants encadrés. Finalement ils ont tous réussi leurs examens de certificat d'étude et d'entrée en sixième.

Équipe

Une équipe de base ayant des perspectives de mise en place d'une structure évoluant au niveau pays. Cette équipe comprend des personnes ressources qui accompagnent le concepteur dans le processus de suivi et de stabilisation du produit.

A propos de vous

Organisation:

Capef

A propos de vous

Prénom

Baidy Tall

Nom

Ndour

URL Twitter

URL Facebook

<https://www.facebook.com/baidytall.ndour>

A propos de votre projet

Nom

Capef

Depuis combien de temps votre organisation opère-t-elle ?

Veuillez sélectionner

Les informations que vous fournissez ici seront utilisées pour combler toutes les parties de votre profil qui ont été laissées en blanc, comme les intérêts, les informations sur l'organisation, et le site Web. Aucune information de contact sera rendu publique. S'il vous plaît décochez ici si vous ne voulez pas que cela se produise..

Projet

Pays

Senegal, dakar

Pays dans lesquels ce projet crée un impact social

Senegal, dakar

Quels prix ou honneurs a reçu le projet?

Financement: Comment votre projet est-il financièrement supporté?

Amis et famille.

Additionnel

Récompenses

Tranche d'âge du groupe cible principal

Votre rôle dans l'éducation : [case à cocher]

Autre.

Veillez indiquer lequel des points suivants s'applique pour vous:

Je fais une demande au nom d'un programme ou d'une initiative.

Le type d'école auquel votre solution est affiliée/ associée (si applicable)

Publique (pas de frais de scolarité).

Ecole spécialisée

Scolaire , Communauté.

Votre projet utilise-t-il un des principes de conception innovants suivants?

Concevoir activement des espaces et une culture consistant des éléments essentiels pour l'apprentissage: Création de méthodes rentables permettant d'introduire dans une école des habitudes, une linguistique, et des matériaux nécessaires pour apprendre tout en s'amusant.

Votre projet vise-t-il à résoudre l'un des principaux obstacles suivants?

Confrontés à des pressions contradictoires: Les éducateurs font face à un manque de capacité à ré-imaginer et à restructurer le cadre pédagogique

Besoins

Offre

Quels sont les principaux résultats d'apprentissage que votre travail cherche à améliorer?

Le relèvement du niveau des élèves
une meilleure maîtrise des apprentissages
appropriation de notre patrimoine culturelle

Second questionnaire (2)

Clarté de la Conception du programme : Nous sommes impatient d'en savoir plus sur ce qu'est exactement votre modèle. Merci d'énumérer succinctement a) quelles sont les principales activités que vous faites avec vos bénéficiaires, b) où exercez-vous vos activités? c) à quelle fréquence? d) pendant combien de temps? e) qui fournit les services? et f) autres renseignements
Inspiration: Que considérez-vous les tendances ou la preuve que vous inciter à croire que le monde est prêt à les plus importantes Re-imaginer l'apprentissage? S'il vous plaît préciser.

Apprendre par le jeu: Qu'est-ce que «l'apprentissage par le jeu» signifie pour vous et pourquoi il est un must-have, au lieu d'un "nice to have"?

Durabilité: Merci de nous informer sur votre modèle de financement en indiquant les pourcentages qui proviennent de chaque source. Si votre projet est à but lucratif ou un modèle hybride, indiquez-nous comment vous équilibrez vos décisions et actions business avec la création d'impact dans votre communauté.

MODÈLE: Comment votre mission se rapportent-elle à votre modèle économique? (c.-à but non lucratif, à but lucratif ou hybride)?

Priorités dans vos dépenses : Si aujourd'hui votre organisation avait reçu 20 000\$ de financement sans aucune restriction, comment les auriez-vous utilisés ? Et Pourquoi?

PARTENARIATS: Parlez-nous de vos partenariats qui renforcent votre démarche.

Collaboration : Avez-vous envisagé ou entrepris des partenariats avec l'un des participants à ce défi? Si oui, quels sont ceux qui sont les plus prometteurs? Et pourquoi?

Vision: Si vous aviez un financement illimité et que vous pouviez avancer le temps de 15 ans; A quelle année X auriez-vous eu le succès souhaité par votre organisation? Quelles actions vous auraient permis d'y arriver?

Impact - Indicateurs Clés: Merci de nous partager les informations clés que vous souhaitez citer comme preuve que vous êtes en mesure d'atteindre les résultats en terme d'apprentissage durables. Partagez aussi avec nous un élément sur lequel vous espérez voir de meilleurs résultats au fil du temps.

Impact - exemple de rapports : Merci de joindre des exemples de vos rapports d'impact. [facultatif]:

Recherches et preuves : Merci d'attacher n'importe quelles pièces jointes que vous êtes prêt à partager largement [facultatif]. Constituez des preuves, recherches ou études sont un des objectifs clé de cette initiative. Les ressources que vous partagez peuvent être choisies dans le [Centre pour L'innovation dans l'Education](#).

Source: S'il y'a lieu - qui a créé la recherche ou preuve que vous choisissez de partager?:

Impact - Portée: Combien de personnes votre projet a il directement engagé dans ses activités l'an dernier?

Votre organisation a-t-elle menée une évaluation ou une étude externe ?

Autre (veuillez spécifier)

Nombre d'employés

Nombre de volontaires:

Approches: Compte tenu de la complexité du jeu, il n'est pas surprenant qu'il y ait eu de nombreuses recherches tentant de classer les jeux selon leurs différents types et approches! Merci d'indiquer les points sur les quelles votre projets fait un focus.

Autre (veuillez spécifier)

Affiliation: Merci de nous spécifier si votre organisation a une actuelle affiliation avec le groupe LEGO.