



## ***Biodiversité et Francophonie ludique***

*Un projet porté par le réseau des Alliances Françaises d'Italie et des Instituts Français Italie, mené par l'Alliance Française de Turin, en partenariat avec la Fondation Bioviva, Jakala et Institut Français Paris*

**af**  
Alliance Française  
Torino

**af**  
Alliance Française  
Italie

**INSTITUT  
FRANÇAIS**  
ITALIA



**JAKALA**



## **Sommaire**

### **I. Présentation du projet**

1. Présentation des porteurs du projet et des partenaires
2. Description du projet
3. Raisons et motivations du projet
4. Genèse / Émergence du projet

### **II. Mise en œuvre du projet**

1. Le calendrier de réalisation
2. Le niveau d'avancement
3. Le budget affecté

### **III. Impacts et perspectives**

1. Les impacts à court, moyen et long termes
2. Les actions de communication et de valorisation, prévues ou déjà réalisées
3. La suite du projet

## I. Présentation du projet

### 1. Présentation des porteurs du projet et des partenaires

Le projet *Biodiversité et Francophonie ludique* est porté conjointement par deux réseaux majeurs de la diplomatie culturelle française en Italie : le réseau des Alliances Françaises d'Italie et le réseau des Instituts Français d'Italie, sous l'impulsion de l'Alliance Française de Turin, à l'origine de l'initiative. Il s'agit d'un projet profondément collaboratif, qui engage ses participants dans l'apprentissage de la langue française, de la diversité culturelle et des principes du développement durable.

Au total, 11 Alliances Françaises ont pris part au projet : Turin, Bologne, Rimini, Caltanissetta, Trieste, Cagliari, Gênes, Cuneo, Avellino, Bari et Foligno. Elles sont rejointes par 5 Instituts Français : Rome (Centre Saint-Louis), Florence, Palerme, Milan et Naples. Le Lycée Français Jean Giono de Turin a également joué un rôle actif dans la mise en œuvre locale du projet dans le Piémont. Toutes ces institutions ont organisé des ateliers de jeux de société dans des établissements scolaires italiens ou dans leurs structures, participant ainsi à la diffusion de la langue française par le biais d'outils ludiques, tout en sensibilisant les jeunes générations aux enjeux environnementaux et à la préservation de la biodiversité.

Chacune des structures participantes a désigné un ou plusieurs référents pédagogiques, qui ont été formés à l'utilisation et à la didactisation des jeux Bioviva. Ces référents, aux profils variés (enseignants, médiateurs culturels, responsables pédagogiques...), ont ensuite animé les séances de jeu en milieu scolaire, dans leurs cours, ou encore lors d'événements culturels organisés dans leurs institutions. Cette logique de formation en cascade a également permis à ces référents de former à leur tour leurs collègues, enseignants ou intervenants locaux, élargissant ainsi considérablement le nombre de bénéficiaires et assurant la pérennité du projet. Cette approche participative et décentralisée constitue l'un des piliers de la réussite du projet.



Formation Biodiversité et Francophonie ludique à l'Alliance Française de Turin - janvier 2025

Deux partenaires majeurs ont joué un rôle déterminant dans la naissance et la concrétisation de cette initiative.

D'une part, la Fondation Bioviva, qui conçoit les jeux de société éducatifs et éco-conçus, pensés pour éveiller les consciences aux questions écologiques. Produits localement (en France ou à proximité des marchés concernés), ces jeux constituent un support pédagogique à fort impact, parfaitement en cohérence avec les valeurs de développement durable portées par le projet.

D'autre part, l'entreprise Jakala, dans le cadre de son programme de mécénat éco-responsable, a permis au projet de voir le jour en offrant environ 900 boîtes de jeux Bioviva. Plutôt que de détruire ces invendus, Jakala a choisi de leur donner une seconde vie en soutenant un projet éducatif et culturel à grande échelle. Ce geste, loin de se limiter à un simple don, a été à l'origine même du concept du projet tel qu'il a été développé. Ce partenariat à trois niveaux – institutions culturelles françaises, fondation éducative engagée, entreprise mécène – a permis non seulement d'amplifier l'impact du projet, mais aussi d'envisager sa reproduction dans les années à venir, voire dans d'autres contextes au sein du réseau culturel français à l'international.

## 2. Description du projet

*Biodiversité et Francophonie ludique* est un projet qui vise à sensibiliser les publics du réseau des Alliances Françaises d'Italie et du réseau des Instituts Français d'Italie aux questions de protection de l'environnement, de la biodiversité et notamment de la mise en danger des espèces animales autour de l'apprentissage de la langue française et la culture francophone. Pour ce faire, le projet s'est construit autour des jeux de la Fondation Bioviva, qui sont des jeux de société éducatifs, bienveillants et éco-conçus. Ces jeux sont utilisés comme support de sensibilisation, pour donner au public une place active dans sa démarche de protection à l'environnement. En cohérence avec les missions des membres du double réseau, qui visent à diffuser et promouvoir la langue française et la culture francophone à l'échelle internationale, ces jeux sont utilisés de différentes manières selon les publics ciblés.

Dans le cadre de ce projet, des référents des deux réseaux se sont réunis et auto-formés pour didactiser et rendre accessible ces jeux à un public non-francophone. Suite à cela, ces jeux ont été utilisés dans un cadre scolaire ou dans les cours des institutions (AF et IF) comme support didactique auprès de leurs publics. Ils sont également mobilisés lors d'événements à dimension plus culturelle, tels que des ateliers, et autres animations ponctuelles. Enfin, ils ont été utilisés lors de formations que les référents ont organisé de manière indépendante auprès de leurs collègues, dans leurs



Formation interne à l'Alliance Française de Gênes - mars 2025

institutions respectives ou auprès d'enseignants d'établissement scolaires italiens. Ainsi, toutes les personnes formées sont autonomes dans leur utilisation de ces jeux en classe.

Ce projet a permis aux Alliances et aux Instituts de renforcer ou créer de nouveaux liens avec le paysage scolaire italien ([cartographie des interventions menées](#)). En effet, il comporte deux dimensions pédagogiques : une dimension éducative, en tant que support pour l'apprentissage de la langue française, et une dimension formatrice permettant aux enseignants de découvrir des méthodes didactiques nouvelles, ludiques et innovantes. L'aspect ludique du projet a permis aux publics scolaires d'apprendre de manière intuitive, en s'amusant, en collaborant et en travaillant en groupe. Cette approche a été largement appréciée, tant par les enseignants que par les apprenants, comme en témoignent les nombreux retours que nous avons recueillis. Par exemple, l'Alliance Française de Bologne a organisé 10 interventions dans 10 classes de niveaux différents, sur trois thématiques différentes - les animaux, la géographie française et la biodiversité - dans un lycée technique de Carpi. Comme on peut le voir dans le [questionnaire](#) qui a été transmis aux bénéficiaires par la suite, les élèves ont préféré en grande majorité la partie qui a impliqué les cartes de jeux, même si pour beaucoup de classes il n'a pas été question de jouer à proprement parler mais plutôt d'utiliser les cartes comme support didactique.

À la suite de ces différentes interventions, les bénéficiaires ont développé leurs compétences linguistiques, leur expression orale et leur esprit de collaboration. Ils ont également appris à jouer dans une langue étrangère, une compétence rarement enseignée durant un cours de langue classique.

Enfin, ils ont pris conscience des enjeux liés à la disparition de la faune à l'échelle mondiale, ainsi que de l'impact des activités humaines sur la préservation de la biodiversité. *Un élève de Carpi explique qu'il a préféré : "Il fatto che parlando dell'inquinamento abbiamo visto anche come ne soffrono gli animali, e questo ha attirato anche di più l'attenzione secondo me" (le fait qu'en parlant de la pollution, nous avons vu que les animaux en souffraient également, c'est ça qui a attiré le plus l'attention des élèves selon moi).*

En effet, les cartes animales du jeu Bioviva indiquent, grâce à une pastille de couleur, le niveau de menace pesant sur chaque espèce, en se basant sur les critères établis par l'Union Internationale pour la Conservation de la Nature (UICN). Pour les espèces classées en danger critique d'extinction, une explication des principales causes de leur déclin est intégrée à la description figurant sur la carte. Ces supports pédagogiques constituent une base pertinente pour engager, lors des animations, des discussions autour des causes et des conséquences de la disparition des espèces animales. Ils permettent également de sensibiliser les élèves à l'importance de la préservation de la biodiversité, en évoquant des pistes d'action concrètes telles que la création et la



gestion d'espaces naturels protégés. Selon le niveau des classes concernées, les animations ont été enrichies par des temps de réflexion sur des enjeux plus larges, comme le changement climatique, ses origines anthropiques et ses impacts à différentes échelles. Ainsi, à travers des cartes informatives et ludiques, ils ont pu identifier les espèces menacées, comprendre les causes de leur extinction (ex : la disparition des milieux naturels, la pollution, le dérèglement climatique) et mesurer concrètement l'impact des activités humaines sur les écosystèmes.

### **3. Raisons et motivations de la candidature**

Nous avons souhaité candidater à cet appel pour le Trophée de l'écoresponsabilité car le projet comporte plusieurs caractéristiques uniques et innovantes. Tout d'abord, il nous semblait intéressant de mettre en avant ce projet car il fonctionne grâce à un double réseau. Comme mentionné précédemment, il permet d'unir les Alliances françaises d'Italie autour d'un projet commun à grande ampleur. Toutefois, il ne se contente pas de cela et va plus loin dans la dimension diplomatique en alliant les Instituts Français d'Italie. Grâce à cette candidature, notre projet pourrait gagner en visibilité et en fonds financiers et ainsi se développer dans toutes les alliances d'Italie. À long terme, nous espérons pouvoir le promouvoir auprès d'un nombre plus important d'établissements scolaires italiens, d'organiser un projet national qui mettrait en lien toutes les parties prenantes.

Ce projet permet de démontrer que la biodiversité, le développement durable et la protection de l'environnement ne sont pas des sujets exclusivement réservés aux secteurs scientifiques et écologiques. Ce sont des sujets qui touchent tout le monde, à toutes les échelles. Le projet a une visée internationale, pour deux raisons. Tout d'abord, car les jeux de cartes concernent la mise en danger des espèces animales sur plusieurs continents, cela permet d'avoir une vision globale de la problématique. Deuxièmement, la problématique est abordée dans une langue étrangère, différente de la langue maternelle des bénéficiaires du projet. De cette manière, un échange multiculturel et des regards croisés sont posés sur la problématique : comment tel ou tel pays aborde et tente de régler ce problème, les campagnes de sensibilisations nationales sont-elles similaires...?

Au-delà de la dimension internationale, nous voulions défendre l'idée que placer le jeune public au cœur d'un projet sur l'écoresponsabilité était un enjeu primordial. Ce sont les futures générations, qui seront directement impactées par les problématiques environnementales. Il est donc nécessaire de les sensibiliser et de leur donner un rôle actif, de manière bienveillante.

Dans le cadre de ce projet, la biodiversité a été abordée par un biais nouveau et innovateur. Habituellement, ce sujet est soulevé par des experts du domaine, des scientifiques ou des écologistes par exemple. Dans le domaine scolaire, cette problématique est évoquée plus fréquemment durant les cours de sciences et vie de la terre. Ici, la biodiversité a été soumise aux élèves par un biais pluridisciplinaire avec comme porte d'entrée la langue étrangère. Des activités ont été menées pour développer l'aspect linguistique à travers la biodiversité mais l'inverse a également eu lieu, c'est-à-dire aborder des questions de géographie ou de biodiversité par la langue française.

#### 4. Genèse / Émergence du projet

Le projet *Biodiversité et Francophonie ludique* trouve son origine en juin 2024, lorsque la société italienne Jakala prend contact avec l'Alliance Française de Turin. L'entreprise, soucieuse de ne pas détruire un stock important de jeux de société éducatifs Bioviva, propose d'en faire don à condition qu'ils soient redistribués en partie dans les écoles. Cette démarche s'inscrit dans une logique de mécénat éco-responsable, visant à valoriser les jeux non écoulés à travers un projet porteur de sens.

Face à cette proposition, la direction de l'Alliance Française de Turin décide de ne pas se limiter à une simple redistribution locale dans les établissements scolaires de la région du Piémont. Au contraire, elle imagine un projet pédagogique ambitieux à l'échelle nationale, mobilisant l'ensemble du réseau des Alliances Françaises et des Instituts Français d'Italie. L'objectif est alors double : répondre à l'appel de Jakala tout en créant une véritable dynamique collective en faveur de l'éducation au développement durable.

Rapidement, l'idée se structure autour de plusieurs principes forts. D'abord, le souhait de faire des jeux un outil pédagogique à part entière, capable de sensibiliser les jeunes générations aux grands enjeux environnementaux (changement climatique, disparition des espèces, biodiversité) tout en s'insérant dans les missions culturelles et linguistiques des Alliances et Instituts. Ensuite, la volonté d'ancrer ce projet dans une logique de réseau, permettant la mutualisation des idées, des pratiques et des retours d'expérience, et ainsi de créer une cohérence nationale dans les actions menées.

Le contact avec la Fondation Bioviva, créatrice des jeux, s'impose naturellement. Très vite, les valeurs de l'entreprise (éducation par le jeu, éco-conception, production locale et promotion de comportements durables) font écho à celles défendues par les Alliances et Instituts Français. Il devient alors évident que le projet doit aller au-delà d'un simple don : il s'agit d'un partenariat de sens, dans lequel chaque acteur, public comme privé, trouve sa place autour d'une vision partagée.

L'un des besoins fondamentaux auxquels répond le projet est celui de renouveler les approches pédagogiques dans l'enseignement du français langue étrangère, en particulier auprès des jeunes publics. L'utilisation du jeu comme vecteur d'apprentissage permet non seulement de diversifier les méthodes mais aussi de favoriser la participation, la coopération et l'implication émotionnelle des élèves. En intégrant des contenus liés à la biodiversité et à l'écologie, le projet fait également écho à des préoccupations sociétales majeures, tout en développant les compétences linguistiques et culturelles des apprenants.

Enfin, ce projet répond à une demande croissante de la part des établissements scolaires italiens de collaborer avec les structures du réseau culturel français autour de thématiques transversales, actuelles et porteuses de sens. En intégrant les jeux Bioviva dans des séquences pédagogiques adaptées, les Alliances Françaises et les Instituts Français deviennent des acteurs actifs de l'éducation au développement durable, tout en renforçant leur lien avec le tissu éducatif local.

Le projet est donc né d'une opportunité concrète (celle d'un don d'entreprise) mais il a rapidement évolué vers une initiative de plus grande ampleur, conçue pour répondre à des besoins réels : lutter contre le gaspillage, sensibiliser aux enjeux écologiques, renouveler les pratiques pédagogiques, et renforcer les liens entre les réseaux culturels français et le monde éducatif italien.

## II. Mise en oeuvre du projet

### 1. Le calendrier de réalisation

Le projet a débuté lorsque l'entreprise Jakala, une entreprise de marketing et communication italienne, qui vend également des produits en grand stock, a contacté l'Alliance de Turin pour un don d'un grand nombre de jeux de la marque Bioviva qu'ils n'arrivaient pas à écouler. Avant d'accepter et d'accumuler ce stock de jeux, l'Alliance de Turin a contacté les créateurs des jeux, Bioviva, pour créer un projet plus significatif et impactant. Convaincue par l'idée derrière ces jeux et qu'un projet à l'échelle nationale était possible, l'Alliance et par conséquent la Fédération des Alliances Françaises d'Italie a accepté ce don et ce projet.

Par la suite, ils ont contacté les deux réseaux diplomatiques français pour proposer à une dizaine de partenaires d'intégrer le projet. En parallèle, une candidature à l'appel à projet Fonds Médiathèques de l'Institut Français Paris a été formulée. Ce financement a permis d'organiser une formation de deux jours en janvier 2025 à Turin pour les référents, durant laquelle ils ont rencontré le fondateur de Bioviva, une responsable de Jakala, et deux coordinateurs de l'Institut Français Paris. Cette formation a surtout été le moment de découvrir et tester les jeux pour pouvoir commencer le travail de didactisation. À la fin de la formation, les référents sont repartis avec des objectifs à remplir : organiser des formations auprès de professeurs de français langue étrangère dans les AF ou IF ou pour les professeurs des établissements scolaires, organiser des interventions ou animations directement en classe ou lors d'évènement plus conviviaux, distribuer les jeux dans les écoles, créer des fiches pédagogiques pour que le projet reste collaboratif et que chacun utilise les idées des autres pour ses interventions.

### 2. Le niveau d'avancement

Données clés du projet	
Formations organisées	18
Professeurs/enseignants formés	178
Fiches pédagogiques créées	21
Animations réalisées	85
Bénéficiaires	1857
Collèges	25
Lycées	25

À la suite de la formation organisée en janvier 2025, réunissant les Alliances Françaises et Instituts Français, et après la distribution des jeux Bioviva aux référents, chaque structure a pu lancer les premières animations dans divers établissements scolaires. Ces animations, menées entre février et juin 2025, ont donné lieu à 85 interventions, touchant pas loin de 1 857 élèves. Les publics étaient variés, allant d'apprenants de niveau A1 à C1, issus de contextes scolaires différents. Dans une moindre mesure, certaines animations ont également été proposées en dehors du cadre scolaire, notamment lors d'événements culturels. Destinées principalement à un public adulte, elles ont permis de sensibiliser un autre segment de la population (ex : animation grand public lors de la soirée chandeleur avec l'Alliance Française de Rimini).



*Animation au lycée Volta avec l'AF de Turin le 29/04/2025*

En complément des animations en classe, plusieurs Alliances Françaises et Instituts Français ont mis en place des sessions de formation à destination des enseignants locaux. Au total, 16 formations ont été organisées, permettant de former 178 professeurs. Ces enseignants sont désormais en mesure d'utiliser de manière autonome les jeux Bioviva pendant leurs cours, assurant ainsi la pérennité et la diffusion du projet sur le long terme. Par ailleurs, 313 jeux Bioviva ont été distribués dans différents établissements scolaires, à l'issue des animations, des formations et d'autres événements.

Cette phase de test a également été l'occasion de mieux cerner les attentes et les besoins des enseignants, grâce à un questionnaire de satisfaction Google Forms diffusé auprès des professeurs ayant bénéficié d'une animation et/ou d'une formation (questionnaire en annexe 2). Au-delà de l'évaluation ponctuelle des interventions, les retours du questionnaire constituent une ressource précieuse pour orienter la poursuite du projet. Ils permettent d'identifier les éléments les plus pertinents sur le plan pédagogique, de repérer d'éventuelles difficultés rencontrées sur le terrain, et d'ajuster les contenus ou les modalités d'animation en fonction des besoins exprimés par les enseignants. Cette démarche participative garantit ainsi une amélioration continue du projet.

Enfin, à la suite de la formation organisée en janvier, il a été demandé, de manière volontaire, de créer des fiches et outils pédagogiques. Sur une période de cinq mois, 21 ressources ont ainsi été produites, témoignant de l'engagement concret et de la mobilisation des participants autour du projet. Parmi ces ressources figurent notamment des diaporamas, des fiches pédagogiques, des listes de vocabulaire et des supports d'aide à l'animation.

Les élèves ont également contribué activement au projet : les animations menées en milieu scolaire ont été l'occasion pour eux de réaliser leurs propres affiches ou cartes sur les animaux, témoignant ainsi de leur engagement et de leur appropriation des thématiques abordées. En voici quelques exemples :



Réalisations des lycéens le 30/05/25 avec l'IF Rome (Centre Saint-Louis).

**CYGNE TUBERCULÉ**  
*Cygnus olor*

Photo de Massimo Greco

**Longueur :** 140 cm  
**Poids :** 11 kg  
**Queue :** 15 cm  
**Longévité :** 35 ans  
**Temps de gestation :** 35 jours

Le cygne tuberculé (*Cygnus olor*) est un grand oiseau aquatique, facilement reconnaissable par son corps élégant et sa tête ornée d'un toupet de plumes. Son plumage est blanc, avec un bec de couleur orange caractéristique et une bande noire à la base. Il est connu pour son vol majestueux et sa nature territoriale. Sous le règne de Louis XIV, les cygnes tuberculés de la Seine étaient protégés. Ils sont devenus un symbole de prestige à la cour.

**Loutre d'Europe**  
*Lutre Lutre*

**Longueur :** 120 cm  
**Poids :** 6,6 kg  
**Queue :** 37 cm  
**Longévité :** 4 ½ ans  
**Temps de gestation :** 67 ½ jours

Mammifère très lié aux cours d'eau avec le corps allongé, les pattes palmées et les petites oreilles, la loutre est un animal solitaire qui se nourrit surtout de poisson. Ses moustaches l'aident à trouver les proies dans les eaux denses et pendant la nuit. La loutre se reproduit dans les vieilles terres, en faisant naître 1-3 bébés. Bons nageurs, ces animaux se tiennent la "main" pour rester unies si arrive une grande vague.

Réalisations avec l'Alliance Française de Trieste.

### 3. Le budget affecté

Le projet *Biodiversité et francophonies ludiques* a bénéficié d'un montage budgétaire équilibré entre les apports de l'Alliance Française de Turin et ceux de ses partenaires. L'investissement principal de l'AF Turin concerne surtout la coordination du projet, qu'une bonne partie des déplacements **des**

## BUDGET AFFECTÉ AU PROJET

Descriptif des dépenses	Montant	Dont apport partenaires	Partenaires
<b>1. Formations pédagogiques référents</b>			
Voyages nationaux	1879,00€	1518,00€	AF et IF du réseau
Hébergement	2527,00€		
Restauration/perdiem	1032,00€	240,00€	AF Bari, Lecce, Taranto
Salaires formateurs	1680,00€	960,00€	Bioviva éditions
		720,00€	AF et IF du réseau
<b>2. Conception de fiches pédagogiques FLE</b>			
Heures de conception 10 fiches	1000,00€		
<b>3. Acquisition et envoi des jeux de société</b>			
Jeux de société	5313,00€	5016,00€	Jakala
		297,00€	Bioviva éditions
<b>4. Animations dans les écoles</b>			
Déplacements/défraiements	700,00€		
Salaires animateurs	2210,00€	2210,00€	AF et IF du réseau
<b>5. Coordination administrative, pédagogique et financière du projet</b>			
Salaires	3000,00€	1000,00€	AF et IF du réseau
<b>TOTAL</b>	<b>19341,00€</b>	<b>11961,00€</b>	

### III. Impacts et perspectives

#### 1. Les impacts à court, moyen et long termes

Comme évoqué précédemment, la phase test menée sur ces cinq derniers mois a rencontré un véritable succès, avec un total de 85 animations réalisées. Celles-ci ont permis une sensibilisation immédiate, aux enjeux de la biodiversité, d'un large public, majoritairement jeune (entre 11 et 19 ans), un public clé, vecteur d'information contribuant à diffuser les messages reçus au sein de leur entourage. Les jeux ont suscité un fort engagement de la part des élèves, favorisant l'acquisition du vocabulaire en français lié à l'environnement tout en stimulant leur curiosité et leur participation.

Les premiers retours indiquent un impact très positif sur la motivation des apprenants ainsi qu'un bon accueil de la part des enseignants. En effet, les retours recueillis par les animateurs et grâce au questionnaire google forms confirment l'impact positif de ces interventions (infographie des résultats du questionnaire en annexe 2).

Ainsi, parmi les 32 réponses obtenues au questionnaire en ligne, 29 enseignants s'estiment très satisfaits par l'animation reçue. Voici quelques exemples de commentaires laissés par les enseignants dans le questionnaire en ligne :

- *"Ils développent la coopération, le partage et l'entraide mais aussi l'intérêt, la stratégie et ils procurent du plaisir."*
- *"Ces jeux stimulent la curiosité et la capacité d'apprendre sans s'en rendre compte"*
- *"parler de la thématique de la protection de la biodiversité + motivation des apprenants : ils aiment jouer pour gagner!"*
- *"Permettre de travailler en équipe, utiliser les jeux pour apprendre des mots nouveaux, enrichir le vocabulaire et les connaissances, proposer un modèle différente de leçon, travailler ensemble"*

Également, les formations organisées pour les professeurs ont facilité une prise en main rapide des jeux et encouragé leur intégration dans les pratiques pédagogiques. Ces actions ont également renforcé le lien entre les Alliances Françaises, les Instituts français et les établissements scolaires partenaires.

Par ailleurs, 313 jeux ont été remis aux établissements scolaires ou directement à certains élèves (ex : les lauréats du concours "10 moi 10 mots" avec l'AF Turin). Ces supports pédagogiques pourront être réutilisés par les enseignants au fil des années, en complément de leur programme. Ils s'intègrent particulièrement bien dans les séquences consacrées au monde animal ou encore la géographie française (au collège et au lycée) ainsi qu'aux thématiques environnementales, tel que le changement climatique (au lycée).

Le questionnaire en ligne permet également de mesurer l'appropriation des outils proposés, notamment à travers le nombre de professeurs ayant réutilisé les jeux Bioviva après l'animation ou la formation reçue. Sur les 32 réponses reçues, 21 enseignants déclarent avoir utilisé ces jeux à une ou plusieurs reprises. Ce résultat témoigne d'un réel engagement

de la part des professeurs, ainsi que de la pertinence des supports ludiques en tant qu'outils de sensibilisation aux enjeux environnementaux en classe. Il souligne également la durabilité du projet au-delà de l'animation ponctuelle, et son potentiel à s'inscrire dans une démarche éducative sur le long terme. Ainsi, la distribution des jeux et les formations dispensées permettent une diffusion élargie et pérenne des connaissances liées à la biodiversité et à l'extinction des espèces. Les enseignants formés deviennent ainsi des relais du projet et assurent sa continuité au fil des années scolaires. Le projet favorise également la mise en place d'initiatives pédagogiques collaboratives entre les établissements scolaires, avec la possibilité d'organiser des échanges, concours ou ateliers autour des jeux.

À plus long terme, le projet vise à instaurer une culture durable de l'éco-responsabilité chez les jeunes publics, en les sensibilisant dès aujourd'hui à la protection de la planète et à la préservation de la biodiversité. Grâce à la mutualisation des ressources (jeux, fiches pédagogiques, retours d'expérience), il sera possible de développer un réseau d'enseignants et d'animateurs mobilisés autour des thématiques environnementales, utilisant la langue française comme vecteur de transmission. Enfin, le projet contribue à renforcer le rôle des Alliances Françaises et des Instituts Français en tant qu'acteurs engagés dans la transition écologique et l'éducation au développement durable, à l'échelle locale comme nationale.

## 2. Les actions de communication et valorisation, prévues ou déjà réalisées

Depuis le mois de janvier, de nombreuses publications ont été diffusées sur les réseaux sociaux par les différents Instituts, Alliances Françaises et les écoles bénéficiaires, dans le but de valoriser les actions menées et de faire connaître le projet auprès d'un plus large public.

Ci-dessous quelques exemples représentatifs de ces publications :

- Alliance Française Bologne - publication sur instagram le 2 mai 2025 :  
[https://www.instagram.com/p/DJKDgWUPdT4/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DJKDgWUPdT4/?img_index=1)
- Post LinkedIn, Alliance Française de Bologne :  
[https://www.linkedin.com/posts/alliance-fran%C3%A7aise-de-bologne\\_francofonia-giochioducativi-daezfnature-activity-7325141577616531456-WBjK?utm\\_source=share&utm\\_medium=member\\_desktop&rcm=ACoAAC5dn3MBoBOPnP24KbPIOweMSBpYqtoZKAq](https://www.linkedin.com/posts/alliance-fran%C3%A7aise-de-bologne_francofonia-giochioducativi-daezfnature-activity-7325141577616531456-WBjK?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAAC5dn3MBoBOPnP24KbPIOweMSBpYqtoZKAq)
- Alliance Française de Gênes - publication instagram de 19 mars 2025 concernant une formation pour les professeurs :  
<https://www.instagram.com/p/DHYOzRkiDg0/>
- L'Alliance française de Rimini a publié sur instagram le 8 juin 2025 :  
[https://www.instagram.com/p/DKjTwhyIxfq/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DKjTwhyIxfq/?img_index=1)
- L'Institut Français d'Italie a relayé plusieurs publications sur sa page Instagram mettant en valeur les animations Bioviva organisées dans différents centres du réseau :

[https://www.instagram.com/p/DIje\\_-mR1Ut/?hl=fr&img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DIje_-mR1Ut/?hl=fr&img_index=1) publication du 17 avril 2025, animation réalisée par l'IF de Palerme.

[https://www.instagram.com/p/DKeK1wfNrP7/?hl=fr&img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DKeK1wfNrP7/?hl=fr&img_index=1) publication du 4 juin 2025 concernant une animation avec l'Institut Français de Milan.

[https://www.instagram.com/p/DKj2spCxUEb/?hl=fr&img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/DKj2spCxUEb/?hl=fr&img_index=1) publication du 7 juin 2025, animation réalisée par l'IF de Naples.

- Le 30 mai 2025, l'école Aristide Gabelli a publié une très belle vidéo mettant en valeur l'animation Bioviva réalisée avec les élèves :

<https://www.instagram.com/reel/DKSEsbtISks/?igsh=Y2RkNW5xZ2hibWhu>

La candidature aux Trophées de l'écoresponsabilité constitue également un levier important de valorisation et de communication pour le projet Biodiversité et Francophonie Ludique. Elle permet d'accroître la visibilité de l'initiative, en la mettant en lumière à la fois au sein du réseau culturel français à l'étranger et auprès d'un public plus large, particulièrement sensible aux enjeux environnementaux et éducatifs. Portée de manière collective, cette candidature en réseau valorise les résultats concrets du projet (animations, formations, outils pédagogiques, etc.) ainsi que l'implication de tous les acteurs.

À long terme, l'objectif est de mobiliser un nombre croissant d'acteurs, notamment au sein du réseau des Alliances Françaises, afin d'élargir l'impact du projet. Lors de cette phase pilote, 11 Alliances Françaises et 5 Instituts Français ont été impliqués. Pour l'année à venir, nous espérons fédérer encore davantage d'Alliances Françaises d'Italie, pays qui possède le plus vaste réseau d'Alliances Françaises au monde (43 AF) afin de renforcer la portée et la cohérence de notre démarche.

### 3. La suite du projet

Si l'Alliance Française de Turin remportait le Trophée de l'éco-responsabilité, notre projet pourrait connaître une nouvelle impulsion d'envergure nationale, renforçant ainsi son impact pédagogique et sociétal chez les jeunes. Nous envisageons le lancement d'un concours à l'échelle nationale invitant les jeunes à créer des cartes, voire même leur propre jeu Bioviva, valorisant ainsi leur créativité tout en approfondissant leur compréhension des enjeux de la biodiversité liés à la faune. Ce concours pourrait être lancé quelques temps avant la journée mondiale dédiée à la biodiversité, célébrée chaque 22 mai. Cette dernière date pourrait constituer l'aboutissement du projet durant lequel l'ensemble des écoles et universités participantes pourrait s'unir autour d'une même dynamique d'échange et de sensibilisation.

Par ailleurs, la mise en place d'un cycle de conférences, masterclass et rencontres avec des experts de l'environnement offrirait aux élèves un accès privilégié à des savoirs spécialisés, renforçant la dimension scientifique et critique de leur engagement. Cette approche pluridisciplinaire et interactive favoriserait la construction d'une conscience écologique ancrée dans la réalité des défis actuels.

En complément, nous prévoyons l'organisation de visites immersives au sein de l'entreprise Bioviva, afin que les élèves puissent découvrir concrètement les processus d'éco-conception et d'innovation durable, renforçant ainsi leur compréhension pratique des enjeux de l'économie circulaire et du développement durable. Cette synergie entre créativité, pédagogie, et immersion professionnelle permettrait d'asseoir durablement le projet à l'échelle nationale, suscitant un effet d'entraînement positif et stimulant une nouvelle génération d'acteurs responsables et engagés dans la préservation de notre planète.

## **Annexes**

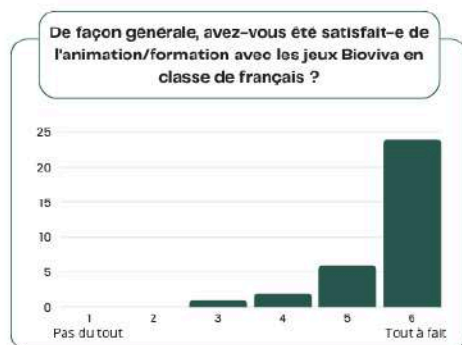
## Annexe 1 : Cartographie des animations réalisées sur le territoire italien

## Annexe 2 : Infographie des résultats du questionnaire de satisfaction diffusé aux professeurs

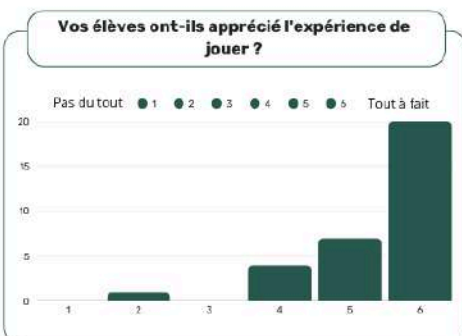
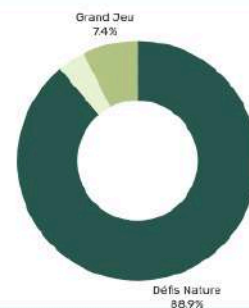
### Satisfaction et appréciation

Total réponses

33



Quel est le jeu le plus intéressant pour vos cours de français selon vous ?



#### Commentaires : Satisfaction animation/formation

- "La formation a été très intéressante et utile"
- "C'est un moyen d'impliquer l'apprentissage"
- "Les jeux ont suscité beaucoup d'intérêt aux élèves qui les ont utilisés"
- "Il nous a fourni des alternatives valables à l'enseignement traditionnel, impliquant tous les étudiants."
- "Les élèves ont beaucoup apprécié les jeux pour les contenus et pour les activités qu'on peut organiser."

## Motivation et réutilisation des jeux

Total réponses :

**33**

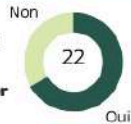
Avez-vous reçu un jeu Bioviva à l'issue de l'animation/formation ?



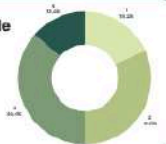
Si non, aimeriez-vous en recevoir un par la suite ?



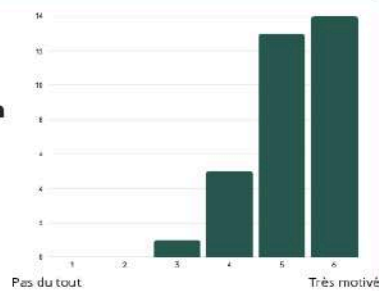
Si oui, avez-vous déjà réutilisé le jeu en classe depuis l'animation/formation ?



Combien de fois ?



Comment estimez-vous votre motivation à réutiliser les jeux Bioviva en classe ?



**Commentaires : quels sont les avantages à utiliser ces jeux en classe ?**

- "Ces jeux stimulent la curiosité et la capacité d'apprendre sans s'en rendre compte"
- "Ils développent la coopération, le partage et l'entraide mais aussi l'intérêt, la stratégie et ils procurent du plaisir."
- "Les élèves ont montré plus d'attention parce qu'ils étaient intrigués par une nouvelle activité. Ils ont également mémorisé un peu de vocabulaire grâce à la répétition de certaines phrases."
- "Selon moi, le premier avantage avec ces jeux c'est que nous passons un moment agréable en classe, c'est un moment où il n'y a pas la distinction entre un professeur et ses élèves mais seulement différents joueurs autour d'une table. De plus, nous pouvons revoir ensemble les nombres mais également de pouvoir aborder des notions écologiques."
- "Apprendre en s'amusant" x5