

Newsletter

Projet eTwinning & Erasmus+ : Sur les traces de l'Empire Romain

NUMERO 3 CLUB ERASMUS LRB

22 MAI 2025

Une aventure franco-italienne

Cette année, nos élèves ont vécu un projet européen exceptionnel mêlant histoire, culture, langues, art et numérique, dans le cadre d'un partenariat eTwinning et d'une mobilité Erasmus+ avec le lycée de Mercato San Severino, en Italie..

Une collaboration à distance... puis en présentiel

En équipes franco-italiennes, les élèves ont d'abord travaillé à distance autour d'un thème commun : la culture de l'Empire Romain. Ils ont comparé Romains et Gallo-Romains, en explorant leurs modes de vie, leur alimentation, leur religion, leur organisation sociale, leurs loisirs et leur hygiène. Ce travail commun a pris tout son sens lors de la rencontre en février.

Une immersion culturelle grâce à Erasmus+

Accueillis dans les familles italiennes, les élèves ont partagé de beaux moments de vie quotidienne, découvert une autre culture, appris les rudiments d'une nouvelle langue, gagné en autonomie, en confiance en eux, et manipulé de nouveaux outils numériques pour collaborer avec leurs correspondants. Une véritable expérience humaine et européenne



Voyage culinaire à travers les siècles

Les élèves se sont plongés dans les secrets de la gastronomie romaine. Ils ont étudié les habitudes alimentaires, découvert les ingrédients emblématiques (miel, dattes, vin, garum...), cuisiné des recettes antiques en famille, et comparé cette alimentation à la nôtre. Leurs découvertes ont été rassemblées dans un livret numérique illustré.

Créativité et patrimoine : mosaïques inspirées de Pompéi

Après la visite des fabuleuses mosaïques antiques de Pompéi, les élèves ont laissé parler leur créativité : ils ont réalisé leurs propres mosaïques, en s'inspirant des motifs, couleurs et techniques observés sur place. Une belle manière d'associer observation artistique et expression personnelle !



Newsletter

Projet eTwinning & Erasmus+ : Sur les traces de l'Empire Romain

NUMERO 3 CLUB ERASMUS LRB

22 MAI 2025

Des jeux pour apprendre autrement

Pour rendre l'apprentissage encore plus vivant, les élèves ont créé plusieurs jeux pédagogiques originaux :

- Jeu de 7 familles romaines (version dieux antiques)
- Le Destin Romain, un jeu de prophétie et de galets magiques
- Galets en Furie, une course de chars effrénée
- Jeu Memory à la sauce romaine, pour stimuler la mémoire

Chasse au trésor à Naples

Prêts pour une chasse aux trésors... historiques ? À Naples, les élèves ont parcouru la ville pour découvrir des églises construites sur d'anciens temples romains. Une visite active et ludique, guidée par des questionnaires numériques, qui leur a permis d'enquêter sur les traces de la romanisation dans l'architecture urbaine.



Une chanson pour le projet

Une chanson créée avec l'aide de l'IA est venue couronner le projet, combinant imagination, technologie et histoire antique.

Visite de Pompéi : une immersion archéologique

L'un des temps forts de la mobilité en Italie a été la visite de Pompéi. En binômes franco-italiens, les élèves ont suivi un véritable parcours archéologique. Munis de questionnaires interactifs sur Digipad, ils ont exploré les ruines de la ville en enquêtant sur différents aspects de la vie romaine :

- le forum, centre politique et économique ;
- les fresques et leurs messages ;
- les bâtiments publics et leur usage ;
- les lieux de culte et les rituels religieux ;
- la célèbre Villa des Mystères et ses peintures énigmatiques ;
- les graffitis laissés sur les murs, témoins de la vie quotidienne ;
- les habitudes alimentaires et les restes d'anciens thermopolia (snacks antiques).

Appareils photo à la main, les élèves ont observé, analysé et documenté leurs découvertes, qu'ils ont ensuite exploitées lors d'ateliers de restitution.



Produit final du projet

Un reportage vidéo retrace chaque étape du projet, complété par un livret numérique réunissant les recettes, les mosaïques, les jeux, les photos et tous les travaux réalisés.