



Rome du mythe à l'histoire : Utiliser un Escape Game numérique pour construire le cours avec les élèves

publié le 05/05/2026

Descriptif :


Construire la leçon sur "Rome du mythe à l'histoire" à partir d'exposés réalisés par des élèves sur l'ENT avec pour support un Escape Game numérique.

Sommaire :

- Contexte et objectif de la séance
- Plus-value du numérique dans cette séance
- Modalités de mise en œuvre
- Déroulement de la séance
- Compétences travaillées
- Bilan critique de la séance

● Contexte et objectif de la séance

Cette activité permet de traiter la totalité de la leçon de 6e « Rome du mythe à l'histoire ».

Après une courte introduction sur le thème (pour placer le contexte historique et géographique), nous commençons par un Escape Game. Cet [Escape Game numérique des éditions Nathan](#)  intitulé "Rome qui peut !" est clé en main. A défaut, un Escape Game « maison » sera aussi utilisable de la même façon.

Ce travail est poursuivi ensuite par un travail complémentaire sur documents pour approfondir les connaissances et faire ensuite un exposé. Les exposés permettent de construire la leçon lors de la reprise collective.

● Plus-value du numérique dans cette séance

- L'Escape Game apporte un attrait évident pour les élèves notamment le côté « défi ». Le fait qu'il soit numérique facilite le travail (tout est déjà prêt).
- L'utilisation de l'outil PAD sur l'ENT permet une écriture collaborative au sein des différents groupes. Chacun peut travailler sur un aspect. L'enseignant demande aussi l'accès afin de corriger entre deux séances et d'aider au fur et à mesure les groupes (notamment ceux qui en auraient le plus besoin).
- L'ensemble des ressources est mis à disposition sur un mur virtuel (type Digipad) afin de centraliser tous les éléments y compris des aides complémentaires (fiches méthodes, fiches tutoriels, vidéos de l'Escape Game...).
- La création du support visuel optionnel (diaporama), pour ceux qui le souhaitent, permet d'utiliser d'autres outils (Writer de Libre Office, Cahier multimédia de l'ENT, Digidesign etc.)

● Modalités de mise en œuvre

- Niveau éducatif : 6 e
- Durée : Prévoir environ 6h tout compris
- Ressources numériques utilisées : Cf supra
- Applications numériques utilisées :
 - Les tablettes (escape game)

- Les ordinateurs portables du collège (exposé)

- Pré-requis :

Pour l'enseignant, avoir testé l'Escape Game et savoir créer et utiliser un PAD (ENT) [prévoir des tutoriels élèves s'ils ne connaissent pas déjà cet outil].

● **Déroulement de la séance**

○ 1er temps : L'Escape Game (45-55 minutes mais le faire en une seule séance)

Les groupes sont préparés en amont par l'enseignant pour qu'il y ait une hétérogénéité permettant de réussir la partie Escape Game.

Chaque groupe travaille sur une thématique :

- Équipe 1 (plateau 1) : Les Étrusques, premiers romains ?
- Équipe 2 (plateau 2) : Remus et Romulus, fondateurs de Rome ?
- Équipe 3 (plateau 3) : Énée, ancêtre des Romains ?
- Équipe 4 (plateau 4) : César, fils des dieux ?
- Équipe 5 (plateau 5) : Des conquêtes et des dieux
- Équipe 6 (plateau 6) : Auguste, homme ou dieu ?

Chaque groupe a, pour réaliser l'Escape Game, un « plateau » de jeu et une tablette.

Chaque élève du groupe, a un livret « mission » à compléter .

○ 2ème temps : La rédaction des exposés (environ 3h)

A la séance suivante, nous enchaînons avec la rédaction des exposés. Les élèves gardent les mêmes équipes et le même thème. Ils ont, en plus, un dossier documentaire qui permet de compléter les connaissances apportées par l'Escape Game.



Pendant 2-3 séances (plutôt 3), en groupe, ils rédigent sur PAD l'exposé présentant la thématique attribuée. Ils peuvent, en plus s'ils ont le temps, préparer un diaporama numérique (sur libre office ou cahier multimédia) ou une affiche.



Rédaction sur le Pad de l'ENT



Exemple rédaction PAD de l'ENT

○ 3ème temps : La mise en commun (environ 2h)

Les exposés sont présentés à la classe au fur et à mesure, selon l'ordre de la leçon (Les mythes et l'histoire : Énée, Romulus & Remus, l'archéologie PUIS l'utilisation des mythes au 1er siècle avant J.-C. : Jules César, les conquêtes, Auguste).

A la fin des deux séries de 3 exposés, l'enseignant fait le point (sur les compétences liées à l'oralité, les connaissances etc.) et cela permet de rédiger une trace écrite.

Cette activité est évaluée :

- ▶ Coopérer, mutualiser (à la fin de la rédaction, l'enseignant demande aux élèves du groupe de s'auto-évaluer sur leur participation)
- ▶ L'oral
- ▶ L'écrit

● Compétences travaillées

• Compétences disciplinaires :

- Raconter et comprendre (selon les groupes) : les différents mythes fondateurs de Rome (Enée, Romulus & Remus) ; comprendre et expliquer les découvertes archéologiques qui nous racontent la naissance de Rome ; comprendre et expliquer pourquoi/comment certains dirigeants romains (César et Auguste) utilisent les mythes de Rome au I^{er} siècle avant JC.
- Adopter une démarche de projet : s'organiser dans son travail, se répartir les tâches, vérifier au fur et à mesure, suivre des consignes etc.
- Utiliser des outils numériques : écrire un texte collaboratif (et éventuellement un diaporama).
- Comprendre des documents de nature différente et savoir sélectionner et reformuler les informations importantes.
- Rédiger le texte d'un exposé et (option : réaliser un support visuel pour l'accompagner).
- Présenter à l'oral un exposé.
- Coopérer, mutualiser.

• Compétences du CRCN mises en œuvre par les élèves :

▶ [CRCN : consulter le tableau avec une entrée par compétence](#) ↗

- Information et données
 - Traiter des données
- Communication et collaboration
 - S'insérer dans le monde numérique
- Environnement numérique
 - Évoluer dans un environnement numérique

• Compétences du CRCN-Edu mises en œuvre par l'enseignant :

▶ [CRCN-Edu : Domaines et compétences](#) ↗

- Environnement professionnel
 - Se former, développer une veille
 - Agir en faveur d'un numérique professionnel sûr et responsable
 - Adopter une posture ouverte, critique et réflexive
- Diversité et autonomie des apprenants
 - Engager les apprenants
- Compétences numériques des apprenants
 - Développer les compétences numériques des apprenants

● Bilan critique de la séance

○ Ce qui a fonctionné

- Tous les élèves se sont investis. L'Escape Game a aussi mis en valeur des élèves, plus en difficulté dans les activités « classiques » car ce sont d'autres compétences qui sont utilisées. Chacun a pu apporter sa pierre à l'édifice pour finir dans les temps.
- Les textes rédigés (avec aide) ont permis d'améliorer la méthode de rédaction (notamment l'organisation du texte : introduction, développement en plusieurs parties).
- Les élèves ont été impliqués dans leurs exposés à l'oral.

Cette activité permet donc de mobiliser beaucoup de compétences différentes à la fois dans l'analyse, la coopération, la rédaction et l'oralité.

○ Les freins rencontrés

- Cette activité prend beaucoup de temps. Elle demande aussi beaucoup d'organisation au professeur (penser à préparer l'Escape Game, à réserver les tablettes/ordi, penser à relire et corriger entre deux séances, imprimer les exposés pour l'oral etc.) et suppose de « tomber » au bon moment (éviter de commencer l'exposé avant des vacances par exemple pour ne pas couper le travail).
- Les difficultés habituelles du travail en groupe : le bruit, la difficulté pour certains de coopérer, le manque de travail dans certains groupes qui manquent d'efficacité (du fait d'être en groupe). Avec une classe « chargée », cela peut être un peu plus compliqué car il n'est pas possible de faire plus de 6 groupes (avec la version Nathan) donc cela peut représenter des groupes de 5 élèves.
- Le fait d'avoir donné un plan guide mais pas de questions pour la rédaction a mis en difficulté certains élèves qui avaient des sujets un peu plus difficiles. Il a fallu beaucoup d'aide de l'enseignant pendant la rédaction des exposés.
- Peu d'élèves ont eu le temps de faire le diaporama, il aurait fallu le faire à la maison (donc pas en groupe) et cela n'a pas été fait (mais ils ont tous commencé donc manipulé l'application de l'ENT). L'exemple montré ci-dessous date d'une année précédente.

○ Les pistes d'amélioration

- Afin de gagner du temps : créer les PAD en avance avec les parties du texte (« Introduction », « Partie 1 » « Partie 2 ») et de les partager aux élèves (mais il est dommage qu'ils n'apprennent pas eux-mêmes à le faire)
- Il est possible de réaliser, au préalable, une fiche de questions (soit en la donnant à tous, soit en format « coup de pouce »)