

DOSSIER  
DE  
PRESSE

# @-xpertIC 2

UN OUTIL PÉDAGOGIQUE SUR LES NOUVELLES TECHNOLOGIES ET LA CULTURE NUMÉRIQUE

[WWW.E-XPERTIC.FR](http://WWW.E-XPERTIC.FR)

loj orne

## E-XPERTIC 2, METTRE À JOUR SA CULTURE NUMÉRIQUE

**« Le futur embarrasse celui qui méconnaît le passé » dit un proverbe africain. A l'heure où tout va très vite en matière de nouvelles technologies et de moyens de communication, il est important de maîtriser les bases d'un passé pas si lointain. Savoir d'où l'on vient, pour mieux maîtriser aujourd'hui smartphones, site internet, réseaux sociaux... tel est le parti pris d'e-xperTIC 2. Avec ce nouvel outil pédagogique, le Bureau Information Jeunesse de l'Orne s'offre une quatrième édition nationale dédiée à la culture numérique.**

Il était une fois, un temps pas si lointain, où la planète vivait sans ordinateur, sans Internet, sans smartphone... et pourtant les hommes communiquaient. Moins rapidement, moins facilement, moins massivement... mais ils communiquaient. Et un jour, tout s'est très vite accéléré avec l'arrivée d'Internet. Une génération nourrie au « web » a vu le jour... Génération Y ou Z, *Digital Natives*, E-génération... les surnoms sont nombreux pour désigner les jeunes nés à l'heure d'Internet et des smartphones. Dans un univers numérique en perpétuel mouvement, les nouvelles technologies se propagent à une vitesse folle, créant parfois un fossé générationnel en termes d'usages et de connaissances. Un peu comme si à l'heure de la fibre optique, certains étaient restés au modem 56K, ou pire, au Minitel.

Souvent consommateur de nouvelles technologies, nous avons tendance à oublier les progrès et les avancées technologiques réalisées ces dernières années. Finalement, le pigeon voyageur n'est-il pas l'ancêtre du SMS ? Les stories ne sont-elles pas des petites annonces nouvelle génération ? *YouTube*, *Twitch* ou les podcasts ne sont-ils pas des émanations de la TSF ? Pour mieux

envisager notre futur numérique, il est aujourd'hui incontournable de maîtriser l'histoire, les codes, les rouages et les usages des Technologies de l'Information et de la Communication.

Dans la continuité de ses précédents outils pédagogiques (*@h Social* réédité en 2020 ou la première version d'*e-xperTIC* datant de 2016), le Bureau Information Jeunesse de l'Orne a imaginé *e-xperTIC 2* qui est à la fois un jeu autonome mais également une extension du premier *e-xperTIC* ! Ces jeux sont un subtil mélange de prévention et de culture générale sur les smartphones/tablettes, les jeux-vidéo, les sites Internet, les tchats, les e-mails et les réseaux sociaux. A travers 150 questions et défis (Sons, images, dessins...), les joueurs se mettent en quête de collecter un maximum de Technologies de l'Information et de la Communication en vue de réaliser la plus longue frise chronologique possible en fin de partie. Ce nombre de questions et de défis sera en évolution constante. En effet, et c'est l'une des nouveautés de cette édition, les participants pourront proposer leurs contenus aux équipes du BIJ via un espace dédié sur le site du jeu. De cette manière, le jeu pourra bénéficier d'une mise à jour permanente de façon collaborative.

Apprendre et sensibiliser à travers le jeu, telle est la philosophie du BIJ de l'Orne. Avec *e-xperTIC*, les participants se surprendront à apprendre sur la culture numérique, à aborder des notions de droits ou de bonnes pratiques, à se sensibiliser à certains risques... tout en s'amusant. Qu'ils soient de la génération TSF ou de la génération *Snapchat*, qu'ils soient débutants ou confirmés dans les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication, ils apprendront à devenir des Expert-(en)-TIC !

# PRÉSENTATION DU BIJ

Basé à Alençon (61), le **BIJ de l'Orne** travaille au plus près des 12-30 ans. Affilié au **réseau Information Jeunesse** (plus de 1000 structures en France) et membre d'**Info Jeunes France**, le BIJ propose un service gratuit et anonyme, et accueille le public sans rendez-vous dans le respect de la charte de l'Information Jeunesse.

Véritable spécificité du BIJ de l'Orne, **la création d'outils ludiques de prévention sur des thématiques variées** est une réponse à la vision de l'information jeunesse : **véhiculer le message de prévention et ouvrir le débat par le jeu.**

Jeu sur les usages des réseaux sociaux (*@h...Social*), sur les Technologies de l'Information et de la Communication (*e-xperTIC*), sur l'éducation à la sexualité

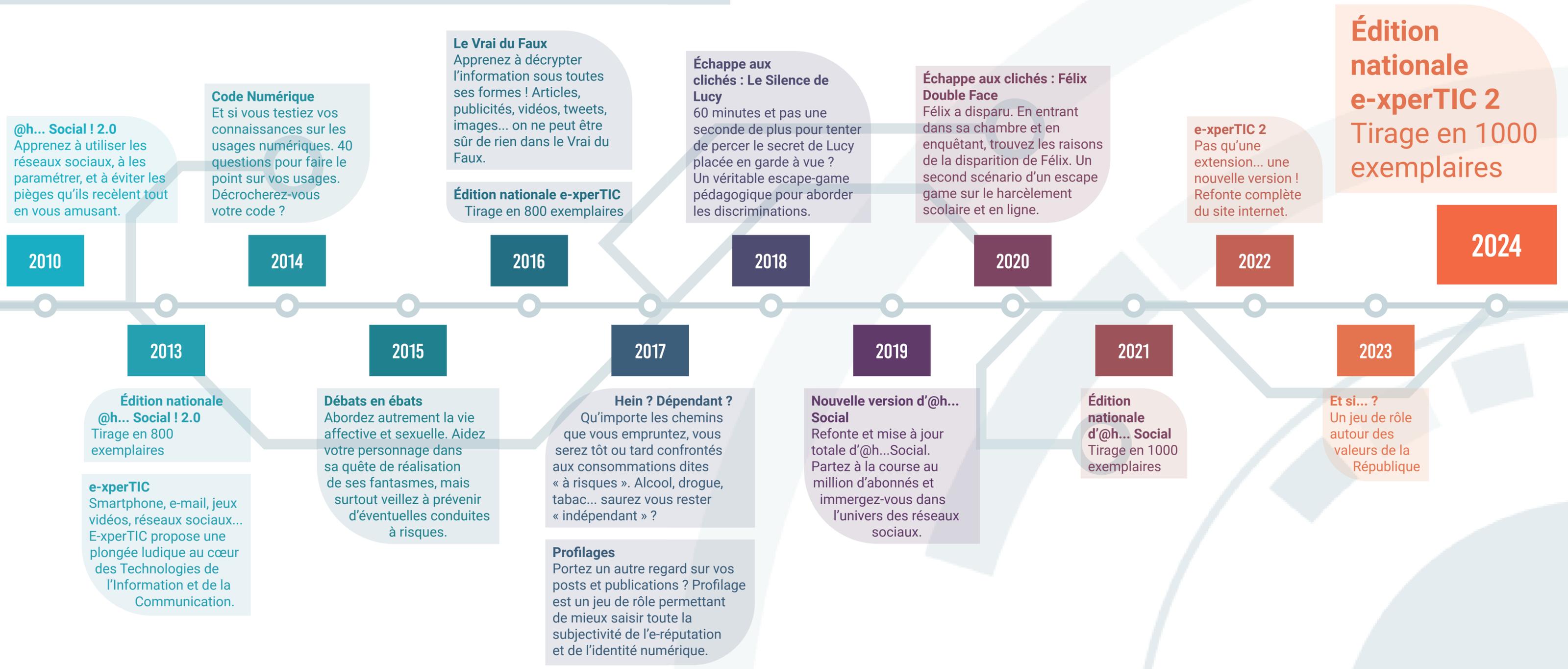
(*Débat en ébats*), sur les discriminations (escape game *Échappe aux Clichés*) sont quelques uns des outils créés et développés par le BIJ. Ces outils sont la base d'animations proposées aux établissements scolaires, associations travaillant auprès des jeunes... tout au long de l'année.

L'Information Jeunesse porte sur **tous les secteurs d'information** concernant le quotidien des jeunes en se focalisant autour de **9 THÉMATIQUES** :

ENSEIGNEMENT  
FORMATIONS / MÉTIERS  
EMPLOI  
FORMATION CONTINUE  
SOCIÉTÉ ET VIE PRATIQUE  
LOISIRS  
VACANCES  
EUROPE / ÉTRANGER  
SPORTS



# LE BIJ, CRÉATEUR D'OUTILS PÉDAGOGIQUES



# TROIS PROJETS D'ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES MENÉS À TERME

## 2013 - @H...SOCIAL 2.0 !

800 exemplaires édités et diffusés à travers la France métropolitaine



MAIS AUSSI...

LA RÉUNION  
GUADELOUPE  
SAINT-PIERRE ET MIQUELON  
BELGIQUE  
SUISSE  
CANADA  
ÉTATS-UNIS



# TROIS PROJETS D'ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES MENÉS À TERME

## 2016 - E-XPERTIC



800 exemplaires édités  
et 700 exemplaires diffusés à  
travers la France métropolitaine

MAIS AUSSI...

LA RÉUNION  
MAYOTTE  
NOUVELLE-CALÉDONIE  
BELGIQUE  
SUISSE  
ÉTATS-UNIS



# TROIS PROJETS D'ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES MENÉS À TERME

## 2021 - @H... SOCIAL



1000 exemplaires édités  
et 900 exemplaires diffusés à  
travers la France métropolitaine

MAIS AUSSI...

LA RÉUNION  
GUYANE  
POLYNÉSIE  
NOUVELLE-CALÉDONIE  
BELGIQUE  
SUISSE  
HONG-KONG



# LES OBJECTIFS DES JEUX E-XPERTIC ET E-XPERTIC 2

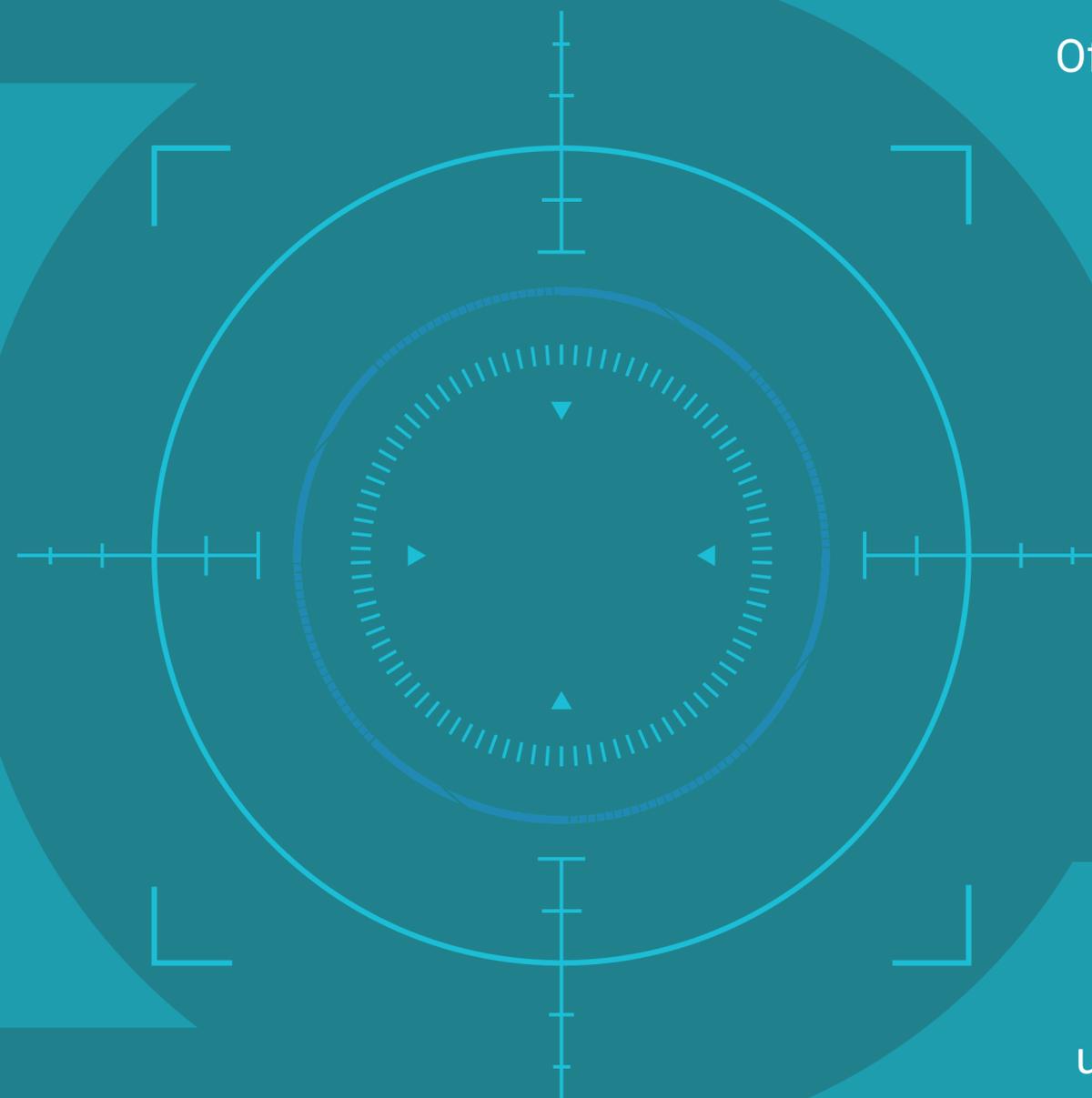
Donner des clés de **culture générale sur le numérique de manière ludique** aux participants sur l'ensemble des Technologies de l'Information et de la Communication (Site Internet, Réseaux sociaux, Smartphones / Tablettes et Jeux vidéo)

**Responsabiliser** les participants sur leurs **usages numériques** et en faire des utilisateurs avertis des enjeux actuels et des impacts futurs

Offrir un outil utilisable dans **des contextes divers**: en collège, au lycée, en structures jeunesse, en établissements spécialisés, lors d'événements, dans le cadre familial et même entre amis

Bénéficier de contenus **en phase avec l'actualité** des nouvelles technologies

Offrir un outil pédagogique **intergénérationnel** ludique permettant un **échange**



## E-XPERTIC 2

# PLUS QU'UNE SIMPLE EXTENSION

Imaginé à la base comme une extension du jeu original, e-xperTIC 2 est également indépendant. Reprenant les principes de jeu d'e-xperTIC, il vient offrir **150 nouveaux contenus** sur les différentes thématiques (Site Internet, E-mail/Tchat, Réseaux Sociaux, Smartphone/Tablette, Jeux Vidéo). e-xperTIC 2 met à disposition les fichiers pour l'impression des plateaux de jeu à la demande depuis l'espace professionnel du site.

Autre nouveauté, e-xperTIC 2 vous invite à proposer **vos propres questions et contenus** depuis l'espace pro. S'ils sont validés, le Bureau Information Jeunesse de l'Orne les met en forme et les fournit aux utilisateurs du jeu sous forme de cartes prêtes à imprimer. Vous bénéficiez ainsi de **mises à jour régulières**.

## LES PRINCIPALES NOUVEAUTÉS D'EXPERTIC 2

- **150 NOUVELLES CARTES EXCLUSIVES** avec de nouvelles technologies au dos des cartes
- Des **PLATEAUX IMPRIMABLES** depuis l'espace pro
- Un **NOUVEAU SITE INTERNET** et un **NOUVEL ESPACE PRO** facilitant les parties de jeu : [WWW.E-XPERTIC.FR](http://WWW.E-XPERTIC.FR)
- La possibilité pour les utilisateurs de proposer **LEURS PROPRES CONTENUS**

En combinant les deux versions, les utilisateurs pourront ainsi disposer de **5 PLATEAUX DE JEU** et de **450 CONTENUS** (sans compter les cartes exclusives insérées dans l'espace pro).

## D'E-XPERTIC À E-XPERTIC 2... ...UN PEU D'HISTOIRE !

Créée en 2012 à la demande d'établissements scolaires, et entièrement mise à jour début 2023, l'animation e-xperTIC est un subtil mélange de prévention et de culture générale sur la téléphonie, les jeux vidéo, les tchats, les e-mails et les réseaux sociaux. Dans sa nouvelle version, l'animation peut être proposée à destination de deux tranches d'âge : 10-15 ans et +16 ans. Via son édition, le jeu est désormais joué par des jeunes et moins jeunes aux 4 coins de la France métropolitaine, d'Outre-Mer et même à l'étranger.

Mais dans tous les domaines, et encore plus dans celui des Technologies de l'Information et de la Communication, tout va très vite ! Fin 2023, et pour offrir une expérience de jeu optimale, le Bureau Information Jeunesse de l'Orne enrichit le contenu de 150 cartes de jeu exclusives et lance e-xperTIC2. Particularité de cette version, elle peut à la fois être une extension pour les possesseurs d'e-xperTIC, mais aussi un jeu totalement autonome.

# 5 THÉMATIQUES

## POUR PARFAIRE SES CONNAISSANCES DE MANIÈRE LUDIQUE



### SITE INTERNET

Fonctionnement,  
histoire, flux, face  
cachée du web, fun  
facts...



### JEUX VIDÉO

Classification,  
freemium, histoire, pari,  
jeux d'argent en ligne...



### SMARTPHONE / TABLETTE

MMS, DAS, stockage,  
recyclage, portabilité...



### EMAIL / TCHAT

Spam, hoax, messagerie  
instantanée, tchat,  
cybermalveillance...  
tout le courrier du 21<sup>ème</sup>  
siècle



### RÉSEAUX SOCIAUX

TikTok, Instagram,  
X, algorithmes,  
e-reputation...

# UN JEU PÉDAGOGIQUE MAIS ÉGALEMENT LUDIQUE AVEC 7 TYPES DE DÉFIS

e-xperTIC 2 permet d'apprendre en s'amusant. Loin d'un simple jeu de questions-réponses, e-xperTIC propose des contenus diversifiés avec 7 formats de questions :



## QUESTION

Répondre à une question



## IMAGE

Reconnaître une image



## SONORE

Deviner un son



## RECHERCHE

Faire deviner sans utiliser certains mots



## PARI

Donner le + de réponses possible



## DESSIN

Faire deviner en dessinant



## MIME

Faire deviner sans parler



# E-XPERTIC 2 REPREND LA MÉCANIQUE DE SON AÎNÉ

Imaginé à la fois comme une extension et un jeu indépendant, e-xperTIC 2 reprend la mécanique de jeu de la première version. Bien évidemment, et c'est le propre d'un jeu, chaque utilisateur peut se l'approprier et réinventer sa propre manière de jouer. Il est cependant préconisé de jouer via 3 phases de jeu :

1

## RÉPARTITION DES SERVEURS THÉMATIQUES ENTRE LES PARTICIPANTS

À travers un jeu de question où la rapidité est de mise, chaque participant/équipe se voit attribuer un serveur thématique (un plateau de jeu et son lot de cartes). Cette étape permet notamment d'aborder le fonctionnement d'internet à travers le système de requêtes et donc d'interrogation des serveurs les uns avec les autres.

2

## LES SERVEURS S'INTERROGENT POUR COLLECTER UN MAXIMUM DE CARTES

Des notions de culture générale, de bonnes utilisations des TIC, des conseils sur les bonnes pratiques, des aspects de droit, des avertissements sur certains dangers... sont abordés. Chaque bonne réponse permet à l'équipe de collecter une carte et donc une innovation technologique. En effet, chaque dos de carte comporte une technologie.

3

## RÉALISER LA FRISE CHRONOLOGIQUE

Phase finale du jeu, les serveurs doivent effectuer la frise chronologique la plus longue possible avec les cartes acquises. L'équipe qui réalise sa timeline sans erreur remporte la partie. Cette ultime phase de jeu permet en outre d'échanger sur l'évolution des technologies de l'Information et de la Communication au cours du temps.

# QUELQUES EXEMPLES DE CONTENUS

Site Internet

D'où vient ce son ?



Ecouter le son 305

**Netflix**

305

Smartphone /Tablette

Faire deviner le mot suivant sans prononcer aucun des mots de l'encadré ci-dessous :

**mode sombre**  
aussi appelé « thème nuit »  
ou « dark mode »

écran - noir - clair - luminosité

343

Recherche

E-mail / Tchat

Faire deviner le mot ou l'expression suivant(e) à son équipe en le mimant.

un GIF

Mime

Jeux vidéo

Que représente cette image ?



Autorité Nationale des Jeux

396

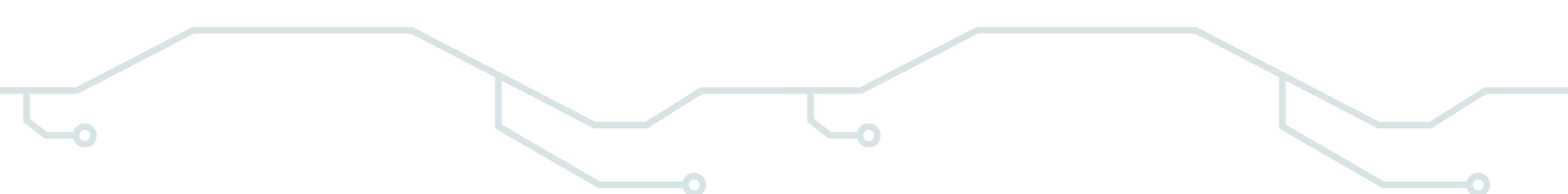
Image

Réseaux sociaux

Faire deviner le mot ou l'expression suivant(e) à son équipe en le dessinant.

Compte fake

Dessin



LE JEU E-XPERTIC 2 EST ÉDITÉ GRÂCE AU SOUTIEN DE :





Bureau  
Information  
Jeunesse  
de l'Orne

4-6, Place Poulet-Malassis 61000 Alençon  
02 33 80 48 90  
[contact@bij-orne.com](mailto:contact@bij-orne.com)

## CONTACT

Romain DUBREUIL - Directeur  
06 83 30 94 25  
[romain.dubreuil@bij-orne.com](mailto:romain.dubreuil@bij-orne.com)