

CONCOURS DE DESSIN ET QUIZ  
POUR LES ENFANTS ET LES JEUNES

BROCHURE  
D'INFORMATION  
POUR LE CORPS  
ENSEIGNANT

NU-

MÉ-

RÉELLEMENT

RIQUE

# POUR L'ENSEIGNEMENT NUMÉRIQUE

Autrefois, les pigeons voyageurs mettaient plusieurs jours pour porter un message. Aujourd'hui, à peine a-t-on rédigé un e-mail qu'il atterrit en quelques secondes dans la messagerie du destinataire. Au lieu de passer des heures à la bibliothèque, nous pouvons compter sur Internet pour nous donner en un clin d'œil les informations que nous recherchons. Les robots et l'intelligence artificielle allègent considérablement notre charge de travail.

La digitalisation a changé le monde et nous simplifie la vie à bien des égards. Mais elle n'est pas sans risque. Pour les jeunes notamment, elle offre d'innombrables possibilités qui incitent à préférer les expériences virtuelles à celles du monde réel. C'est pourquoi nous avons consacré notre concours de cette année à ce sujet brûlant.

Discutez avec vos élèves des opportunités et des risques liés aux usages du numérique et encouragez-les à s'exprimer à ce sujet, sur un support physique ou numérique.

Votre Banque Raiffeisen



PARTICIPEZ  
MAINTENANT POUR  
REMPORTEZ DE  
SUPERBES PRIX

P.-S.: les élèves peuvent participer à ce concours à titre individuel. Toutefois, la participation d'une classe entière est toujours un événement particulier qui favorise l'esprit d'équipe et permet aux élèves de faire des découvertes ensemble et de collaborer. En participant avec toute votre classe au 55<sup>e</sup> Concours International Raiffeisen pour la Jeunesse, vous en ferez bénéficier toutes les participantes et tous les participants! Tous les travaux déposés seront également évalués de manière individuelle.

# INFORMATIONS SUR LE CONCOURS

## LE CONCOURS DE DESSIN

Les élèves réalisent un dessin ou un collage sur un thème précis.

## THÈME RÉELLEMENT NUMÉRIQUE!

## TRANCHES D'ÂGE

Enfants et jeunes de 6 à 18 ans

Tranche d'âge 1: années de naissance  
2017–2019

Tranche d'âge 2: années de naissance  
2015–2016

Tranche d'âge 3: années de naissance  
2011–2014

Tranche d'âge 4: années de naissance  
2007–2010

## DÉBUT DU CONCOURS

Novembre 2024

## DÉLAI DE REMISE DES DESSINS

1<sup>er</sup> mars 2025 auprès de la Banque  
Raiffeisen

## CONSIGNES DU CONCOURS DE DESSIN

Voir les pages «Tes consignes de dessin»

## ÉVALUATION DES DESSINS PAR LE JURY

Un jury composé de plusieurs expertes et experts évalue les travaux du concours dans le cadre d'un procédé en plusieurs étapes. Les critères importants sont le rapport avec le thème du concours, la forme, le contenu, l'autonomie et l'originalité.

## QUIZ

Le concours est accompagné d'un quiz pour encore plus de suspens et des prix en espèces.

## PRIX

Chaque participante et chaque participant peut remporter des prix en espèces. De plus, 10 classes reçoivent chacune 500 francs et 10 classes chacune 200 francs dans leur caisse de classe. Par ailleurs, les gagnantes et les gagnants de la tranche d'âge la plus élevée auront la possibilité de participer à la cérémonie de clôture internationale en Autriche.

# LES CONSIGNES POUR TON DESSIN

RÉELLEMENT NUMÉRIQUE!

## ANNÉES DE NAISSANCE 2017 – 2019

### QUELS APPAREILS NUMÉRIQUES UTILISES-TU?

Fais un dessin, réalise un collage ou une création numérique pour nous montrer à quoi ressemble ta vie numérique.

Même si ton parrain ou ta marraine sont très loin en ce moment, tu peux leur téléphoner par vidéo et les voir. Tu peux jouer en ligne avec des amis ou regarder sur Internet avec tes parents où vous irez pendant les vacances d'été et ce qu'il y a de super à découvrir là-bas. La vie numérique est vraiment très amusante, mais elle peut aussi être parfois trop prenante. Nous sommes curieux de savoir quels sont les appareils que tu aimes particulièrement utiliser ou ceux dont tu préférerais te passer.

## ANNÉES DE NAISSANCE 2015 – 2016

### QUELS APPAREILS NUMÉRIQUES UTILISES-TU?

Montre-nous avec un dessin ou un collage les objets numériques qui font partie de ta vie et qui sont importants pour toi.

La vie est vraiment cool depuis qu'il y a des smartphones, des consoles de jeu et des applications! Tu peux appeler tes amis par vidéo, jouer à des jeux passionnants avec eux ou avoir un aperçu de ta prochaine destination sur Internet, pour savoir où tu vas passer tes vacances d'été avec ta famille et ce qu'il y a de super à découvrir là-bas. Nous aimerions que tu nous dises ce que tu aimes faire dans le monde numérique et ce dont tu préférerais te passer.

## ANNÉES DE NAISSANCE 2011 – 2014

### A QUEL POINT LE MONDE NUMÉRIQUE EST-IL RÉEL POUR TOI?

Imagine pour ton dessin un univers digital qui te plaise. Tu peux utiliser tous les moyens artistiques, y compris les techniques numériques, mais pas d'outils d'intelligence artificielle.

Nous communiquons par chat vidéo ou par message vocal sur nos téléphones. Nous nous connectons sur les médias sociaux, nous mettons des lunettes de réalité virtuelle pour nous immerger numériquement dans des situations réelles. Et avec tout cela, les algorithmes savent tellement sur nous que c'en est presque effrayant. Qu'est-ce que tu en penses? Le monde numérique est-il aussi réel que la vraie vie? A quel point est-ce qu'il influence nos pensées et nos actions? Montre-nous tes réflexions sur ce thème de la digitalisation.

L'UTILISATION  
D'OUTILS D'INTELLIGENCE  
ARTIFICIELLE EST  
INTERDITE.

LES GAGNANTES ET  
LES GAGNANTS SERONT  
INFORMÉS PERSONNELLEMENT EN JUIN 2025.

## ANNÉES DE NAISSANCE 2007 – 2010

### COMMENT LA DIGITALISATION CHANGE-T-ELLE NOTRE VIE?

Montre-nous ce que tu en penses. Tous les moyens artistiques, analogiques comme numériques, sont à ta disposition. A l'exception des outils d'intelligence artificielle.

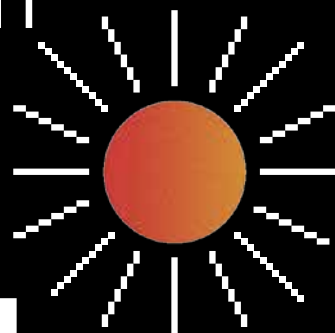
Les robots prennent en charge une multitude de tâches. Les intelligences artificielles conversent avec nous, recrachent des informations en quelques secondes, traduisent des livres et créent même des œuvres d'art. Les réalités virtuelles sont de plus en plus réalistes et les algorithmes nous connaissent parfois mieux que nous-mêmes. Les technologies modernes sont utiles, mais elles peuvent aussi nous rendre dépendants. Qu'en penses-tu? Où se situent les chances et les risques de la digitalisation? Montre-nous tes réflexions à ce sujet.

VOUS TROUVEREZ  
TOUTES LES CONSIGNES  
DANS LA BROCHURE  
DU CONCOURS.



SI VOS ÉLÈVES CRÉENT LEURS ŒUVRES DE FAÇON NUMÉRIQUE, MERCI DE RESPECTER IMPÉRATIVEMENT LA CHECKLIST EN LIGNE!  
[raiffeisen.ch/concours](http://raiffeisen.ch/concours)

# ORGANISATION NUMÉRIQUE DE L'ENSEIGNEMENT



## DISCIPLINE

SCIENCES DE LA NATURE,  
CITOYENNETÉ



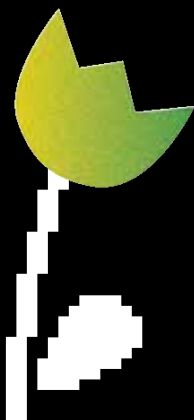
Protéger complètement les enfants et les adolescents des médias numériques n'est ni réaliste ni judicieux. Il est donc essentiel de les sensibiliser aux risques qui y sont associés et de leur montrer comment bien les utiliser. L'enseignement relatif à la nature, aux sciences de la nature, à l'être humain et à la citoyenneté est idéal pour éclairer le thème du concours de cette année.

## VOUS TROUVEREZ D'AUTRES SOURCES D'INSPIRATION ICI:

[tinyurl.com/nature-humain-citoyennete](http://tinyurl.com/nature-humain-citoyennete)

Les médias marquent aujourd'hui fortement le quotidien des enfants et des adolescents. Les chiffres montrent que ces derniers passent jusqu'à quatre heures par jour en ligne. Cela comporte de nombreux risques, comme la cyberdépendance, le harcèlement sur les réseaux sociaux ou l'abus de données. A cela s'ajoute un manque d'activité physique à l'extérieur. Les natifs du numérique préfèrent de loin regarder la télévision, jouer à l'ordinateur et utiliser leur téléphone portable, la semaine comme le week-end. Ce comportement peut nuire au bien-être psychique et physique.

L'enseignement relatif à la nature, l'être humain et la société est propice à des discussions stimulantes sur une consommation saine et plus sûre des médias.



## DISCIPLINE

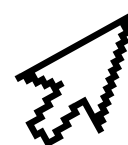
MATHÉMATIQUES



f et f' sont sur un yacht. f tombe à l'eau, que fait f'? Il dérive. Vous souriez, et vos jeunes prodiges en maths aussi. Notre concours est une excellente opportunité d'utiliser des méthodes créatives pour enseigner les notions abstraites.

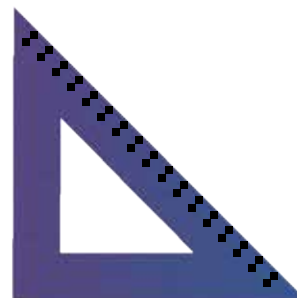
## VOUS TROUVEREZ D'AUTRES SOURCES D'INSPIRATION ICI:

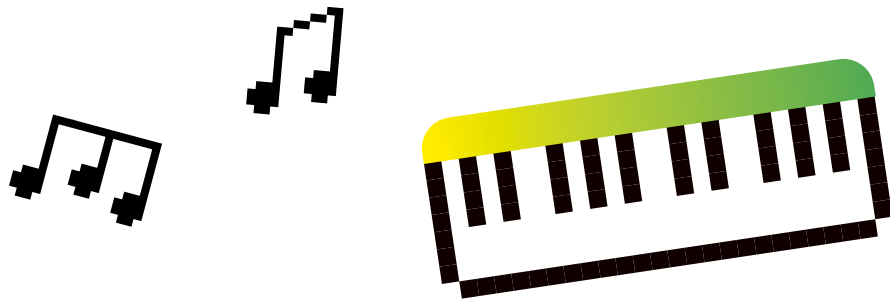
[tinyurl.com/calculer](http://tinyurl.com/calculer)



Avec le jeu de rôle pédagogique «Prodigy Math Game», vous plongerez vos élèves dans une concentration totale. Tout en jouant le rôle d'un magicien ou d'une sorcière, ils devront collecter des pierres précieuses et se battre contre le marionnettiste. Ce qui est formidable dans ce jeu: il peut être adapté individuellement aux capacités de la classe. Egalement passionnant: «Python», une programmation simple permettant de dessiner des figures géométriques. Avec «PhET», votre classe devient une équipe de recherche: grâce à cet outil, des concepts mathématiques tels que les probabilités ou les équations peuvent être explorés par le biais de simulations. Toujours dans un esprit ludique, «Kahoot!» est un quiz permettant de tester ses connaissances mathématiques dans le cadre d'un concours interactif.

Mais après toutes ces activités numériques, n'oubliez pas notre concours analogique.





## DISCIPLINE MUSIQUE



Aujourd'hui, plus besoin d'être musicien ou musicienne dont c'est le métier pour produire des hits. Cette affirmation est-elle audacieuse? Sans aucun doute. Mais il faut bien dire que les nombreux logiciels d'édition audio disponibles offrent un beau terrain de jeu pour les mélomanes et qu'ils sont idéals à tester pendant le cours de musique. Nous avons hâte d'écouter votre prochain hit.

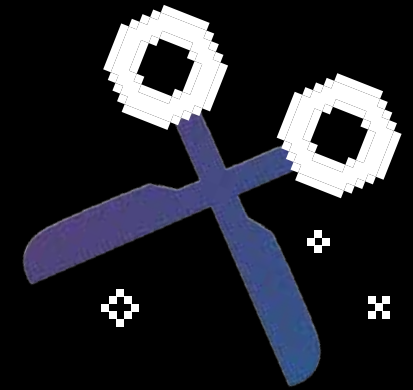
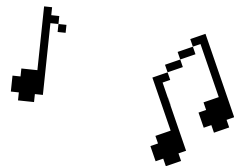
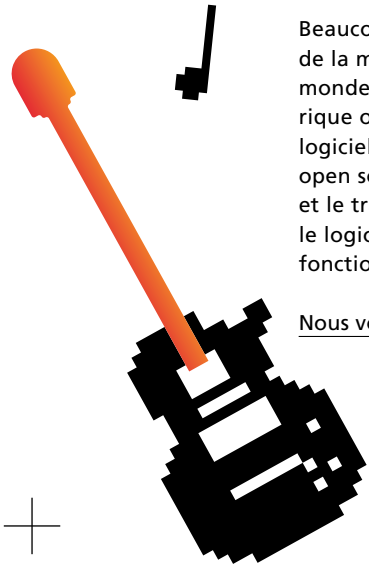
### VOUS TROUVEREZ D'AUTRES SOURCES D'INSPIRATION ICI:

[tinyurl.com/musique-1](http://tinyurl.com/musique-1)



Beaucoup de jeunes rêvent de devenir des stars de la musique. Rêvez avec eux et plongez-vous dans le monde de la production musicale. Le marché numérique offre un grand nombre de postes de travail et de logiciels, même pour les novices, comme le programme open source gratuit «Audacity» pour l'enregistrement et le traitement de données audio, ou «MuseScore», le logiciel de notation musicale gratuit avec ses fonctions étendues.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à composer.

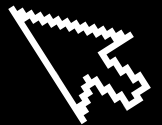


## DISCIPLINE ARTS VISUELS, ACTIVITÉS CRÉATRICES ET MANUELLES

Grâce aux logiciels graphiques et de traitement d'images, tout le monde peut se prendre pour Picasso ou Saville. Tout l'art consiste à avoir sa propre «patte». Essayez avec vos élèves et lancez-vous dans un projet numérico-créatif pour notre concours.

### VOUS TROUVEREZ D'AUTRES SOURCES D'INSPIRATION ICI:

[tinyurl.com/arts-et-tech](http://tinyurl.com/arts-et-tech)



Pinceaux, couleurs et toiles restent des outils de création fabuleux. La technique numérique incite toutefois à essayer d'autres formes d'art, par exemple le programme Corel Painter, qui a été spécialement développé pour la peinture numérique, ou GIMP, l'alternative gratuite à Photoshop. Tinkercard est un «outil» en ligne simple pour la conception 3D, particulièrement adapté au secteur éducatif. Il existe un tas d'outils formidables qui permettent d'élargir les compétences créatives et qui peuvent être intégrés dans les processus artistiques.

Vos élèves auront certainement envie de se lancer dans cet exercice passionnant, à mi-chemin entre l'art analogique et la création numérique.







## DISCIPLINE

**ÉTHIQUE, CULTURES  
RELIGIEUSES, CITOYENNETÉ**

Amis, modèles et normes sociales numériques: les réseaux sociaux posent de nombreuses questions éthiques, notamment celle de savoir comment les jeunes peuvent différencier ce qui est réel de ce qui ne l'est pas. Utilisez notre concours comme plateforme pour un cours passionnant.

## VOUS TROUVEREZ D'AUTRES SOURCES D'INSPIRATION ICI:

[tinyurl.com/jeunes-et-medias](https://tinyurl.com/jeunes-et-medias)




Poster des selfies sur Instagram et Snapchat, se présenter dans des vidéos sur TikTok et suivre les influenceuses et influenceurs du monde entier. Bienvenue sur les réseaux sociaux! La représentation de soi est ici à son comble, des personnes apparemment parfaites se disputant la reconnaissance et l'admiration. La réalité est souvent déformée et la propre personnalité des jeunes est mise sous pression. Comment gèrent-ils cette situation? Comment peuvent-ils développer une saine estime d'eux-mêmes? Dans quelle mesure se laissent-ils influencer? Et quelle est l'influence des médias sociaux sur notre société?

Trouvez des réponses avec vos élèves et exprimez-les à travers notre concours.



# QUAND LES IDÉES NUMÉRIQUES REMPLEISSENT LA SALLE DE CLASSE

Les enfants et les jeunes sont curieux, avides de connaissances et doués pour le numérique. Notre concours tombe donc à pic pour nourrir encore plus ces magnifiques traits de caractère. L'approche créative de la thématique RÉELLEMENT NUMÉRIQUE! sera pour vous, en tant qu'enseignante ou enseignant, ainsi que pour toute la classe, un projet passionnant qui pourrait donner naissance à des idées intéressantes pour l'avenir, dont tout le monde pourrait profiter.



Nos inspirations vous aident à enthousiasmer les enfants nés dans le monde numérique avec des projets artistiques et à développer de nouvelles perspectives. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir!

**CONNECTEZ-VOUS DÈS MAINTENANT  
ET VOUS TROUVEREZ TOUTES LES  
INFORMATIONS SUR LE CONCOURS:  
[RAIFFEISEN.CH/CONCOURS](https://raiffeisen.ch/concours)**

## AU SUJET DU NUMÉRIQUE:

il y a de superbes prix de classes à gagner, que vous pourrez soit utiliser de manière physique, soit investir dans des projets numériques.



# DEVINEZ POUR GAGNER



PARTICIPEZ  
MAINTENANT POUR  
REMPORTER DE  
SUPERBES PRIX.



Vous trouverez les consignes détaillées  
dans la brochure du concours.

Informations complémentaires:

**RAIFFEISEN.CH/CONCOURS**



Délai de remise des dessins et des quiz  
auprès de votre Banque Raiffeisen:  
**1<sup>er</sup> mars 2025**