

MALWETTBEWERB & QUIZ
FÜR KINDER UND
JUGENDLICHE

INFORMATIONSBROSCHÜRE
FÜR LEHRKRÄFTE



DI G ECHT TAL

FÜR DEN DIGITALEN UNTERRICHT

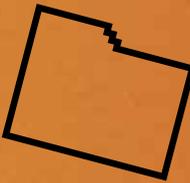


Anno dazumal war die Brieftaube tagelang unterwegs, um Mitteilungen zu überbringen. Heute schreiben wir eine Mail und innert Sekunden flattert sie beim Empfänger in den Posteingang. Statt Stunden in der Bibliothek zu verbringen, kriegen wir sämtliche Informationen im Nu vom Internet ausgespuckt. Auch Roboter und künstliche Intelligenzen nehmen uns viel Arbeit ab.

Die Digitalisierung hat die Welt verändert und uns in vielerlei Hinsicht Erleichterung verschafft. Sie birgt aber auch Gefahren. Gerade für junge Menschen hält sie immense Angebote bereit, die dazu verleiten, virtuelle Erlebnisse jenen der realen Welt vorzuziehen. Von daher: Unser diesjähriger Wettbewerb behandelt ein echtes Brennpunktthema.

Diskutieren Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern über die Chancen und Risiken und ermuntern Sie den Nachwuchs, sich in analoger oder digitaler Weise auszudrücken.

Ihre Raiffeisen



JETZT
MITMACHEN UND
TOLLE PREISE
GEWINNEN!

PS: Die Schülerinnen und Schüler können einzeln an diesem Wettbewerb teilnehmen. Aber auch die Teilnahme der ganzen Klasse ist ein besonderes Erlebnis – sie fördert den Teamgeist und ermöglicht ein gemeinsames Entdecken und Handeln. Wenn Sie also mit der ganzen Klasse am 55. Internationalen Raiffeisen-Jugendwettbewerb teilnehmen, wird das ein Gewinn für alle Beteiligten! Alle eingereichten Arbeiten werden auch einzeln bewertet.

DIE FAKTEN ZUM WETTBEWERB



DER MAL-WETTBEWERB

Zu einem bestimmten Thema zeichnen oder collagieren die Schülerinnen und Schüler ein Bild.

THEMA ECHT DIGITAL!

ALTERSKATEGORIEN

Kinder und Jugendliche von 6 bis 18 Jahren
Altersgruppe 1: Jahrgänge 2017–2019
Altersgruppe 2: Jahrgänge 2015–2016
Altersgruppe 3: Jahrgänge 2011–2014
Altersgruppe 4: Jahrgänge 2007–2010

WETTBEWERBSSTART

November 2024

ABGABESCHLUSS

1. März 2025 bei der Raiffeisenbank

MAL-WETTBEWERBS- AUFGABE

Siehe Seiten «Deine Malaufgabe»

JURIERUNG DER ZEICHNUNGEN

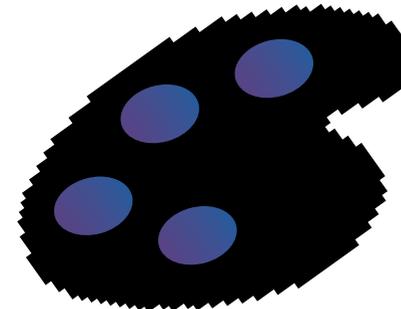
Eine breit abgestützte Fach-Jury beurteilt die Wettbewerbsarbeiten in einem mehrstufigen Verfahren. Wichtige Kriterien sind Wettbewerbsbezug, Gestaltung, Inhalt, Eigenständigkeit und Originalität.

QUIZ

Der Wettbewerb wird von einem Quiz begleitet, das für zusätzliche Spannung sorgt und Geldpreise verspricht.

PREISE

Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer hat die Chance auf Geldpreise. Zusätzlich bekommen 10 Klassen je 500 Franken und 10 Klassen je 200 Franken in die Klassenkasse. Ausserdem können die Gewinnerinnen und Gewinner der ältesten Altersgruppe an der Internationalen Schlussveranstaltung in Österreich teilnehmen.



DEINE MALAUFGABE

ECHT DIGITAL!

JAHRGÄNGE 2017 – 2019

WELCHE DIGITALEN GERÄTE NUTZT DU?

Male ein Bild, bastle eine Collage oder werde digital kreativ, um uns zu zeigen, wie dein digitales Leben aussieht.

Auch wenn dein Götti gerade weit weg ist, kannst du mit ihm über Video telefonieren und ihn sehen. Du kannst mit Freunden spannende Online-Games spielen oder schon mal mit Mama und Papa im Internet schauen, wo ihr in den Sommerferien hinfahrt und was es dort Tolles zu entdecken gibt. Das digitale Leben liefert dir jede Menge Spass, kann aber auch mal zu viel sein. Wir sind gespannt, welche Geräte du besonders gern nutzt oder worauf du lieber verzichten würdest.

JAHRGÄNGE 2015 – 2016

WELCHE DIGITALEN GERÄTE NUTZT DU?

Zeig uns mit einer Zeichnung oder einer Collage, welche digitalen Dinge in deinem Leben vorkommen und dir wichtig sind.

Was ist das für ein cooles Leben, seit es Handy, Spielkonsole und Apps gibt! Du kannst Freunde über Video anrufen, spannende Games mit ihnen spielen oder schon mal im Internet dein nächstes Reiseziel anschauen, um zu erfahren, wo es mit deiner Familie in den Sommerferien hingehet und was es dort Tolles zu entdecken gibt. Gerne erfahren wir von dir, was du in der digitalen Welt besonders gern machst und worauf du lieber verzichten würdest.

JAHRGÄNGE 2011 – 2014

WIE REAL IST DIE DIGITALE WELT FÜR DICH?

Du kannst für deine Zeichnung alle künstlerischen Mittel einsetzen, zeichnen, collagieren oder auch digitale Techniken einsetzen, aber keine KI-Tools anwenden.

Wir kommunizieren per Video-Chat oder Sprachnachrichten auf unseren Handys. Wir verbinden uns auf Social Media, setzen VR-Brillen auf, um in reale Situationen digital einzutauchen. Und bei alledem wissen Algorithmen so viel über uns, dass es fast schon unheimlich ist. Wie siehst du das: Ist die digitale Welt genauso real wie die echte? Wie sehr beeinflusst sie unser Denken und Handeln? Zeig uns, welche Gedanken du dir rund um das Thema Digitalisierung machst.

BEI DER DIGITALEN
BILDGESTALTUNG
IST DIE VERWENDUNG
VON KI-TOOLS NICHT
ERLAUBT.

DIE GEWINNERINNEN UND
GEWINNER WERDEN
IM JUNI 2025 PERSÖNLICH
INFORMIERT.

JAHRGÄNGE 2007 – 2010

WIE VERÄNDERT DIE DIGITA- LISIERUNG UNSER LEBEN?

Zeig uns, welche Gedanken du dir darüber machst. Dir stehen alle gestalterischen Mittel zur Verfügung, analog wie digital. Ausgenommen KI-Tools.

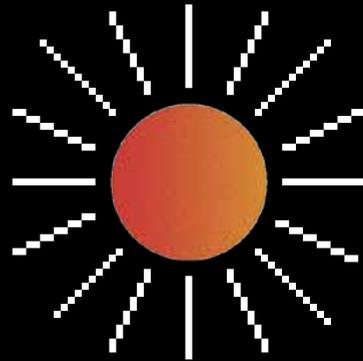
Roboter übernehmen eine Vielzahl an Arbeiten. Künstliche Intelligenzen unterhalten sich mit uns, spucken in Sekundenschnelle Informationen aus, übersetzen Bücher, schaffen sogar Kunstwerke. Virtuelle Realitäten werden immer lebensechter und Algorithmen kennen uns manchmal besser als wir uns selbst. Die modernen Technologien sind hilfreich, können aber auch süchtig machen. Was meinst du: Wo liegen die Chancen und Risiken der Digitalisierung? Zeig uns, welche Gedanken du dir rund um dieses Thema machst.

DIE VOLLSTÄNDIGEN
AUFGABESTELLUNGEN FINDEN
SIE IN DER WETTBEWERBS-
BROSCHÜRE.



FALLS IHRE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER
DIE WERKE DIGITAL KREIEREN, BITTE ZWINGEND
DIE ONLINE-CHECKLISTE BEACHTEN!
raiffeisen.ch/wettbewerb

DEN UNTERRICHT DIGITAL GESTALTEN



SCHULFACH
NATUR, MENSCH,
GESELLSCHAFT



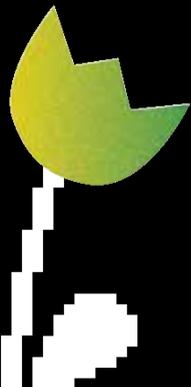
Kinder und Jugendliche vor digitalen Medien abzuschirmen ist weder möglich noch sinnvoll. Umso wichtiger ist es, sie auf Gefahren aufmerksam zu machen und ihnen den richtigen Umgang aufzuzeigen. Der NMG-Unterricht ist der ideale Ort, unser diesjähriges Wettbewerbsthema zu beleuchten.

WEITERE INSPIRATIONEN
FINDEN SIE UNTER:

tinyurl.com/natur-mensch-gesellschaft oder
uni-trier.de

Medien prägen den Alltag von Kindern und Jugendlichen heute stark mit. Zahlen belegen, dass sie bis zu vier Stunden täglich online verbringen. Dies birgt jede Menge Risiken, wie z. B. Onlinesucht, Mobbing in sozialen Netzwerken oder Datenmissbrauch. Hinzu kommt mangelhafte Bewegung draussen. Viel lieber beschäftigen sich die Digital Natives mit Fernsehen, Computerspielen und dem Handy – auch an den Wochenenden. Dieses Verhalten kann das psychische wie physische Wohlbefinden beeinträchtigen.

Der NMG-Unterricht ist prädestiniert für anregende Diskussionen über einen gesunden, sicheren Medienkonsum. Für den lockeren Einstieg liegt ein Vorschlag der Universität Trier zum Download bereit.



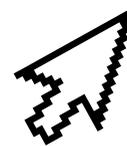
SCHULFACH
MATHEMATIK



Treffen sich ein dx und ein Delta x. Sagt das Delta x: «Sieh doch nicht immer alles so eng». Sie werden jetzt schmunzeln – und Ihre jungen Mathe-Genies sicher auch. Unser Wettbewerb ist eine gute Gelegenheit, kreative Methoden für die abstrakten Weisheiten anzuwenden.

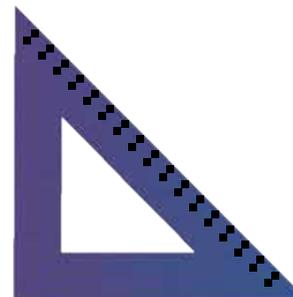
WEITERE INSPIRATIONEN
FINDEN SIE UNTER:

tinyurl.com/mathematik-1 oder tinyurl.com/mathematik-2



Mit dem pädagogischen Fantasy-Rollenspiel «Prodigy Math Game» werden Sie Ihre Schülerinnen und Schüler in die totale Konzentration versetzen. Während sie die Rolle eines Zauberers oder einer Hexe übernehmen, müssen sie Edelsteine sammeln und gegen den Puppenspieler kämpfen. Das Tolle daran: Das Mathematikspiel lässt sich individuell an die Fähigkeiten der Klasse anpassen. Spannend ist auch «Python», eine einfache Programmierung, um geometrische Figuren zu zeichnen. Zur Forschungs-Equipe wird Ihre Klasse mit «PhET»: Dank des Tools können mathematische Konzepte wie Wahrscheinlichkeiten oder Gleichungen durch Simulationen erforscht werden. Wiederum spielerisch ist «Kahoot!», ein Quiz, um mathematische Kenntnisse in einem interaktiven Wettbewerb zu überprüfen.

Vor lauter Digitalspass vergessen Sie aber bitte unseren analogen Wettbewerb nicht.





SCHULFACH MUSIK



Man muss heute kein Profimusiker sein, um Hits zu produzieren. Eine gewagte These? Durchaus. Aber die vielfältigen Audio-Editing-Programme bieten viel Spielraum für ein hörbares Vergnügen – ideal zum Ausprobieren in Ihrem Musik-Unterricht. Wir freuen uns schon auf Ihren Hit.

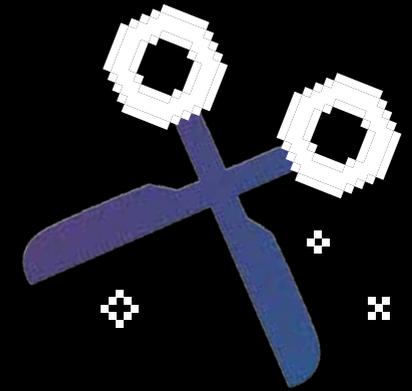
WEITERE INSPIRATIONEN FINDEN SIE UNTER:

tinyurl.com/musikunterricht-1 oder
tinyurl.com/musikunterricht-2



Viele junge Menschen träumen davon, ein Musikstar zu werden. Träumen Sie mit ihnen und tauchen Sie in die Welt der Song-Produktion ein. Der digitale Markt liefert eine Vielzahl an Workstations und Softwares – auch für Laien. Zum Beispiel das kostenlose Open-Source-Programm «Audacity» für die Aufnahme und Bearbeitung von Audiodateien. Oder «MuseScore», die kostenlose Notationssoftware mit umfangreichen Funktionen.

Wir wünschen Ihnen viel Spass beim Komponieren.

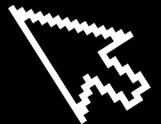


SCHULFACH BILDMERISCHES UND TECHNISCHES GESTALTEN

Dank digitaler Grafik- und Bildbearbeitungsprogramme sind wir alle ein bisschen Picasso oder Saville. Die Kunst besteht darin, trotzdem eine «persönliche Handschrift» zu kreieren. Probieren Sie es aus, zusammen mit Ihren Schülerinnen und Schülern, und begeben Sie sich für unseren Wettbewerb auf den digital-kreativen Weg.

WEITERE INSPIRATIONEN FINDEN SIE UNTER:

tinyurl.com/bild-tech-gestalten



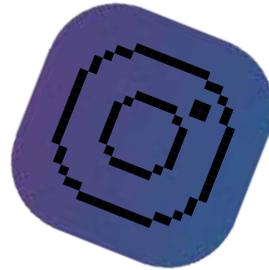
Pinsel, Farben und Leinwände sind immer noch wundervolle Werkzeuge, um Kreatives zu erschaffen. Die digitale Technik weckt allerdings die Neugierde, andere Kunstformen auszuprobieren. Zum Beispiel Corel Painter, ein Programm, das speziell für die digitale Malerei entwickelt wurde. Oder GIMP, die kostenlose Alternative zu Photoshop. Besonders geeignet für den Bildungsbereich ist Tinkercad, ein einfaches Online-«Tool» für 3D-Designs. Es gibt haufenweise toller Tools, um die kreativen Fähigkeiten zu erweitern und in die künstlerischen Prozesse einzubeziehen.

Bestimmt haben Ihre Schülerinnen und Schüler Lust, diese spannende Aufgabe zwischen analoger und digitaler Gestaltung anzugehen.





SCHULFACH ETHIK, RELIGIONEN, GEMEINSCHAFT



Digitale Freunde, Vorbilder und Gesellschaftsnormen. Die sozialen Medien werfen manch ethische Frage auf. Allen voran: Wie junge Menschen zwischen realitätsgetreu und realitätsfremd unterscheiden können. Nutzen Sie unseren Wettbewerb als Plattform für einen spannenden Diskurs.

WEITERE INSPIRATIONEN FINDEN SIE UNTER:

tinyurl.com/ethik-religion-gemeinschaft-1 oder
tinyurl.com/ethik-religion-gemeinschaft-2



Selfies auf Instagram und Snapchat posten, sich in Videos auf TikTok präsentieren und die Influencerinnen und Influencer dieser Welt verfolgen. Willkommen in den sozialen Medien! Die Selbstdarstellung findet hier ihren Höhepunkt, indem vermeintlich perfekte Menschen um Anerkennung und Bewunderung buhlen. Dabei wird die Wirklichkeit oft verzerrt dargestellt und die eigene Persönlichkeit gerät unter Druck. Wie gehen junge Menschen damit um? Wie können sie ein gesundes Selbstwertgefühl entwickeln? Inwiefern lassen sie sich davon beeinflussen? Und welchen Einfluss haben die sozialen Medien auf unsere Gesellschaft?



Finden Sie gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern Antworten und bringen Sie diese in unserem Wettbewerb zum Ausdruck.

WENN DIGITALE IDEEN DEN KLASSENRAUM FÜLLEN

Kinder und Jugendliche sind neugierig, wissbegierig und digital-affin. Da kommt unser Wettbewerb genau richtig, um deren wunderbaren Eigenschaften noch mehr herauszukitzeln. Die kreative Auseinandersetzung mit dem Thema ECHT DIGITAL! wird für Sie als Lehrperson wie auch für die gesamte Klasse bestimmt spannend und es könnten daraus interessante Ansätze für die Zukunft entstehen, von denen alle profitieren.

Unsere Inspirationen unterstützen Sie dabei, Ihre Digital Natives für kunstvolle Projekte zu begeistern und neue Perspektiven zu entwickeln. Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen!



GEHEN SIE JETZT ONLINE UND
FINDEN SIE SÄMTLICHE INFOS ZUM
WETTBEWERB UNTER:
[RAIFFEISEN.CH/WETTBEWERB](https://www.raiffeisen.ch/wettbewerb)



APROPOS DIGITALISIERUNG:

Es gibt tolle Klassenpreise zu gewinnen, die Sie entweder in altherwürdiger analoger Manier verwenden oder in digitale Projekte investieren können.

RÄTSELN & GEWINNEN



JETZT MITMACHEN
UND TOLLE PREISE
GEWINNEN.



Die detaillierten Aufgabenstellungen
finden Sie in der Wettbewerbsbroschüre.



Weitere Informationen:

[RAIFFEISEN.CH/WETTBEWERB](https://raiffeisen.ch/wettbewerbe)



Einsendeschluss für Zeichnungen und Quiz
bei der Raiffeisenbank: **1. März 2025**