

CONCORSO DI
DISEGNO E QUIZ
PER BAMBINI E RAGAZZI

OPUSCOLO
INFORMATIVO PER
GLI INSEGNANTI

DISEGNO
GLI
REALTÀ
TALE

55° Concorso internazionale Raiffeisen per la gioventù

RAIFFEISEN

PER LA LEZIONE SUL DIGITALE



Nei tempi antichi, i piccioni viaggiatori percorrevano lunghe tratte per recapitare i messaggi. Oggi scriviamo un'e-mail e in pochi secondi arriva al destinatario. Invece di trascorrere ore in biblioteca, in un attimo riceviamo tutte le informazioni da Internet. Inoltre, i robot e l'intelligenza artificiale svolgono molto del nostro lavoro.

La digitalizzazione ha cambiato il mondo e, per molti aspetti, agevolato la nostra vita, ma ciò comporta anche dei pericoli. Soprattutto ai giovani vengono presentate grandi offerte che li spingono a preferire le esperienze virtuali al mondo reale. Il concorso di quest'anno tratta quindi un vero tema chiave.

Discutete con i vostri alunni delle opportunità e dei rischi correlati e incoraggiate i giovani a provare modalità di espressione sia analogiche sia digitali.

La vostra Raiffeisen



PARTECIPATE
SUBITO PER
AGGIUDICARVI
FANTASTICI PREMI!

P.S. Gli alunni possono aderire singolarmente a questo concorso, ma la partecipazione di tutta la classe è un'esperienza molto speciale, che rafforza lo spirito di squadra e permette di fare scoperte e lavorare insieme. Se parteciperete al 55° Concorso internazionale Raiffeisen per la gioventù come classe, ne beneficeranno tutti! Tutti i lavori presentati saranno valutati anche singolarmente.

I FATTI SUL CONCORSO



IL CONCORSO DI DISEGNO

Gli alunni dovranno realizzare un disegno o un collage su un tema prestabilito.

TEMA

REALTÀ DIGITALE!

CATEGORIE D'ETÀ

Bambini e ragazzi dai 6 ai 18 anni

Categoria d'età 1: anni di nascita 2017–2019

Categoria d'età 2: anni di nascita 2015–2016

Categoria d'età 3: anni di nascita 2011–2014

Categoria d'età 4: anni di nascita 2007–2010

INIZIO DEL CONCORSO

Novembre 2024

TERMINE ULTIMO DI CONSEGNA

1° marzo 2025 presso la Banca Raiffeisen

COMPITO DEL CONCORSO DI DISEGNO

Vedi le pagine «Il tuo compito di disegno»

VALUTAZIONE DEI DISEGNI

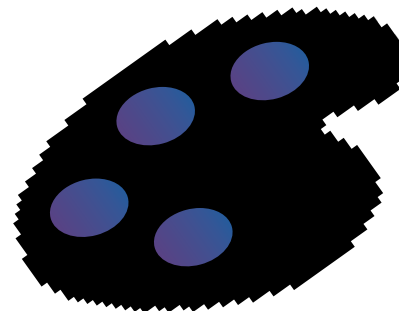
Un'ampia giuria specialistica valuterà le opere del concorso attraverso un processo a più livelli. I criteri principali saranno attinenza al concorso, realizzazione grafica, contenuto, autonomia e originalità.

QUIZ

Il concorso sarà accompagnato da un quiz che rappresenta un'ulteriore sfida e un'occasione per aggiudicarsi premi in denaro.

PREMI

Ogni partecipante avrà l'opportunità di vincere premi in denaro. Inoltre, 10 classi riceveranno CHF 500.– ciascuna e 10 classi CHF 200.– ciascuna, versati direttamente nella cassa di classe. In più, tutti i vincitori della fascia d'età superiore potranno presenziare alla festa di chiusura internazionale che si terrà in Austria.



IL TUO COMPITO DI DISEGNO

REALTÀ DIGITALE!

**ANNI DI NASCITA
2017 - 2019**

**QUALI DISPOSITIVI
DIGITALI UTILIZZI?**

Fai un disegno a mano, crea un collage o libera la tua fantasia con gli strumenti digitali per mostrarci la tua vita digitale.

Anche se il tuo padrino è lontano, puoi parlarci e vederlo facendo una videochiamata. Puoi divertirti con gli amici giocando online o guardare in Internet con mamma e papà dove andrete in vacanza in estate e le cose fantastiche che potrete scoprire lì. Il mondo digitale ti offre ogni tipo di divertimento, ma a volte può anche essere troppo. Siamo curiosi di sapere quali dispositivi utilizzi più volentieri e a cosa preferiresti invece rinunciare.

**ANNI DI NASCITA
2015 - 2016**

**QUALI DISPOSITIVI
DIGITALI UTILIZZI?**

Mostraci con un disegno o un collage quali dispositivi digitali utilizzi normalmente e sono importanti per te.

Che vita fantastica da quando esistono cellulari, console di gioco e app! Puoi fare videochiamate con gli amici, divertirti con loro giocando online oppure cercare in Internet la meta del tuo prossimo viaggio, per scoprire dove andare in estate con la tua famiglia e quali cose meravigliose ti attendono. Siamo curiosi di sapere cosa ti appassiona di più del mondo digitale e a cosa preferiresti invece rinunciare.

**ANNI DI NASCITA
2011 - 2014**

**QUANTO È REALE IL
MONDO DIGITALE PER TE?**

Crea per il vostro disegno il mondo digitale che più ti piace, utilizzando tutti gli strumenti artistici di cui disponi, anche tecniche digitali, ma non gli strumenti di IA.

Comunichiamo tramite smartphone con videochat o messaggi vocali. Creiamo reti sui social media, indossiamo visori per la realtà virtuale per immergerci in un mondo digitale realistico. E in tutto questo è incredibile pensare a tutte le cose che gli algoritmi fanno di noi. E tu cosa ne pensi? Il mondo digitale è realistico come quello vero? Quanto influisce sul tuo modo di pensare e agire? Mostraci cosa ti viene in mente pensando al tema della digitalizzazione.

**NON È
CONSENTITO
IMPIEGARE
STRUMENTI DI IA.**

**I VINCITORI
SARANNO INFORMATI
PERSONALMENTE
A GIUGNO 2025.**

**ANNI DI NASCITA
2007 - 2010**

**COME LA DIGITALIZZAZIONE
STA CAMBIANDO LA
NOSTRA VITA?**

Mostraci cosa ne pensi. Puoi avvalerti di tutti gli strumenti artistici: analogici e digitali, eccetto quelli di IA.

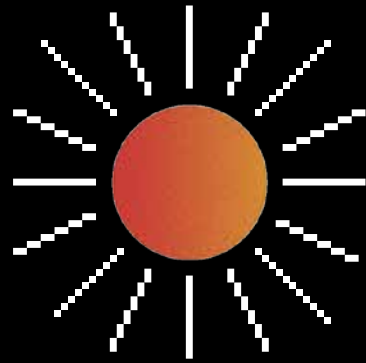
I robot si fanno carico di numerosi lavori. L'intelligenza artificiale conversa con noi, ci fornisce informazioni in una frazione di secondo, traduce libri, crea persino opere d'arte. La realtà virtuale diventa sempre più vera e gli algoritmi a volte ci conoscono meglio di noi stessi. Le moderne tecnologie sono utili, ma possono anche creare dipendenza. Tu cosa ne pensi? Quali sono le opportunità e i rischi della digitalizzazione? Mostraci cosa pensi di questo tema.

**LA DESCRIZIONE COMPLETA
DEI COMPITI È DISPONIBILE
NELL'OPUSCOLO DEL CONCORSO.**




**SE GLI ALUNNI UTILIZZANO STRUMENTI DIGITALI
PER CREARE LE LORO OPERE, DEVONO
RISPETTARE LA LISTA DI CONTROLLO ONLINE!**
raiffeisen.ch/concorso

UNA LEZIONE ALL'INSEGNA DEL DIGITALE




MATERIA SCOLASTICA

NATURA, ESSERE UMANO,
SOCIETÀ



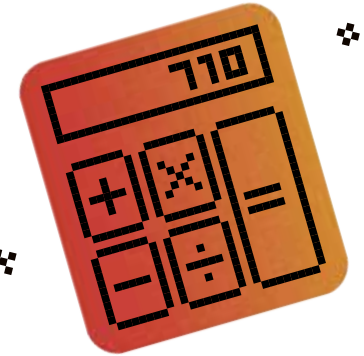
Non è possibile né opportuno allontanare giovani e bambini dai media digitali. È però ancora più importante renderli consapevoli dei pericoli e mostrare loro la via giusta da seguire. La lezione su natura, essere umano e società è il luogo ideale dove illustrare il tema del concorso di quest'anno.

TROVATE ALTRI SPUNTI DI ISPIRAZIONE SU:
tinyurl.com/natura-essereumano-societa



Oggi i media influiscono in modo sostanziale sulla quotidianità di bambini e giovani. Gli studi ci mostrano infatti che essi trascorrono online fino a quattro ore ogni giorno, con tutti i rischi che ne conseguono, come ad esempio dipendenza da Internet, mobbing sui social media o abuso di dati. Inoltre, praticano poca attività fisica all'aperto. I nativi digitali preferiscono, infatti, guardare la TV, giocare al computer o con il cellulare anche nel fine settimana. Questo comportamento può incidere negativamente sia sul fisico sia sulla psiche.

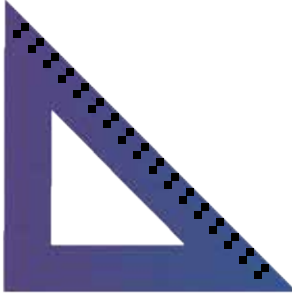
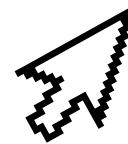
La lezione su natura, essere umano e società è l'occasione ideale per avviare vivaci dibattiti su un consumo sano e sicuro dei media. Per introdurla in modo naturale è possibile scaricare una proposta dell'Università di Treviri.



MATERIA SCOLASTICA MATEMATICA

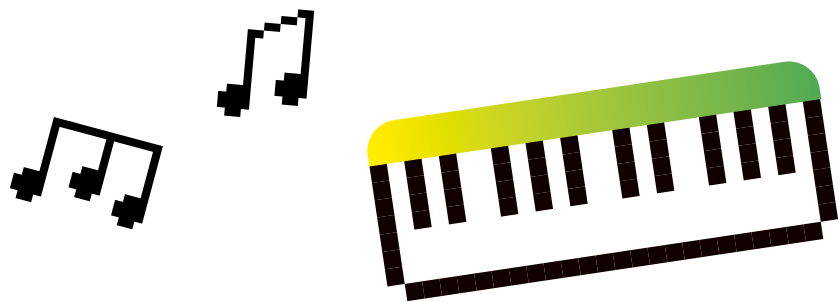
Un dx e un delta x si incontrano. Il delta x dice: «Non avere sempre una visione così limitata». Starete sicuramente sorridendo, come anche i vostri piccoli geni della matematica. Il nostro concorso è una buona opportunità per applicare i metodi creativi alle conoscenze astratte.

TROVATE ALTRI SPUNTI DI ISPIRAZIONE SU:
tinyurl.com/calcolare



Con il gioco di ruolo pedagogico a tema fantasy «Prodigy Math Game» agevolerete la concentrazione dei vostri alunni. Mentre interpretano il ruolo di mago o strega, devono raccogliere le pietre preziose e lottare contro il burattinaio. La cosa fantastica è che questo gioco di matematica può essere adattato alle capacità individuali della classe. Anche «Python» è interessante, si tratta di un linguaggio di programmazione semplice per creare figure geometriche. Con «PhET» la vostra classe diventerà un team di ricerca: questo tool consente di studiare, mediante simulazioni, concetti matematici come probabilità o equazioni. Per non parlare di «Kahoot!», un quiz divertente per mettere alla prova le conoscenze matematiche in una gara interattiva.

Con tutto questo divertimento digitale, non dimenticatevi però del nostro concorso analogico.



MATERIA SCOLASTICA MUSICA



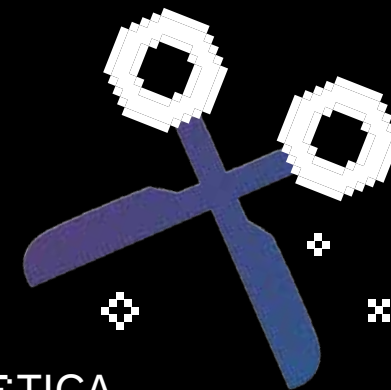
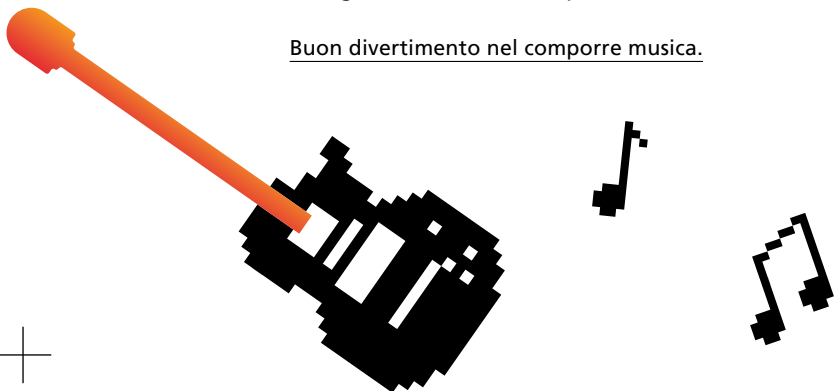
Oggi non è necessario essere musicisti professionisti per produrre hit di grande successo. Una tesi azzardata? Senz'altro. Tuttavia, i numerosi programmi disponibili di editing audio offrono grande spazio di manovra per divertirsi a sperimentare con il suono, uno strumento ideale per la vostra lezione di musica. Non vediamo l'ora di ascoltare le vostre hit.

TROVATE ALTRI SPUNTI DI ISPIRAZIONE SU:
tinyurl.com/insegnamento-della-musica



Molti ragazzi sognano di diventare stelle della musica. Sognate insieme a loro e immergetevi nel mondo della produzione musicale. Il mercato digitale offre una miriade di workstation e software, anche per i non addetti ai lavori, come il programma open source gratuito «Audacity» per la registrazione e l'elaborazione di file audio. O «MuseScore», il software notazionale gratuito dotato di ampie funzioni.

Buon divertimento nel comporre musica.



MATERIA SCOLASTICA ARTI FIGURATIVE E TECNICHE

Grazie ai programmi digitali di grafica e di elaborazione delle immagini, tutti – nel nostro piccolo – possiamo diventare Picasso o Saville. L'arte consiste nel creare un'«impronta personale». Provate anche voi, insieme ai vostri alunni, a intraprendere un percorso di creatività digitale per il nostro concorso.

TROVATE ALTRI SPUNTI DI ISPIRAZIONE SU:
tinyurl.com/art-tecniche



Pennelli, colori e tele sono ancora strumenti meravigliosi per creare opere creative. Tuttavia, la tecnologia digitale ci incuriosisce, spingendoci a provare forme d'arte diverse, come Corel Painter, un programma sviluppato appositamente per il disegno digitale o GIMP, l'alternativa gratuita a Photoshop. Particolarmente adatto per il settore dell'istruzione è Tinkercad, uno strumento online facile per il disegno in 3D. Esistono numerosi fantastici tool da impiegare nei processi artistici, per ampliare le proprie capacità creative.

Sicuramente i vostri alunni saranno felici di intraprendere questo appassionante compito di creazione tra l'analogico e il digitale.






MATERIA SCOLASTICA ETICA, RELIGIONI, COMUNITÀ

Amici digitali, modelli e norme sociali. I social media sollevano anche questioni etiche. Una su tutte: come i giovani possono distinguere tra contenuti fedeli alla realtà e informazioni estranee a essa. Utilizzate il nostro concorso come una piattaforma per avviare un interessante dibattito sul tema.

TROVATE ALTRI SPUNTI DI ISPIRAZIONE SU:
tinyurl.com/etica-religioni



Postare selfie su Instagram e Snapchat, presentarsi nei video su TikTok e seguire gli influencer di questo mondo. Benvenuti nei social media! Qui l'autorappresentazione raggiunge il suo apice, nella ricerca spasmodica di riconoscimento e ammirazione da parte di persone apparentemente perfette. In questo contesto, spesso la realtà viene rappresentata in modo distorto e la propria personalità finisce sotto pressione. Come affrontano i giovani questa situazione? Come possono sviluppare una sana autostima? In che misura si lasciano influenzare dal mondo digitale? E come influiscono i social media sulla nostra società?

Trovate le risposte a queste domande insieme ai vostri alunni e date loro espressione nel nostro concorso.



RIEMPITE L'AULA DI IDEE DIGITALI

I bambini e i giovani sono curiosi, avidi di sapere e affini al mondo digitale. Ed è proprio su questo che fa leva il nostro concorso per stimolare ancora di più le loro meravigliose doti innate. L'impegno creativo sul tema «REALTÀ DIGITALE!» sarà per voi, in qualità di insegnanti, e per l'intera classe un'attività sicuramente interessante, dalla quale potranno nascere importanti spunti per il futuro a beneficio di tutti.

I nostri suggerimenti vi aiuteranno a sviluppare l'entusiasmo dei nativi digitali verso progetti creativi e nuove prospettive. Vi auguriamo buon divertimento!



ANDATE SUBITO ONLINE,
TROVERETE TUTTE LE INFORMAZIONI
SUL CONCORSO SU:
RAIFFEISEN.CH/CONCORSO



A PROPOSITO DI DIGITALIZZAZIONE:
ci sono in palio fantastici premi di classe,
da utilizzare nel tradizionale modo analogico
o da investire in progetti digitali.

RISOLVETE IL QUIZ E VINCETE



PARTECIPATE SUBITO
PER AGGIUDICARVI
FANTASTICI PREMI.



La descrizione dettagliata dei compiti è
riportata nell'opuscolo del concorso.

Maggiori informazioni su:

[RAIFFEISEN.CH/CONCORSO](https://www.raiffeisen.ch/concorso)



Termine ultimo per l'invio dei disegni
e della soluzione del quiz presso la Banca
Raiffeisen: **1° marzo 2025**