

68e Concours Européen Digital EU – and YOU?!

Module 1 (jusqu'à 9 ans)

1-1 Mon copain, le robot !?

Tu aimerais avoir un robot comme copain ? Imagine ta vie avec cet homme-machine. Dans quelles situations peut-il être utile, dans quelles situations un robot ne peut-il pas remplacer un humain ?

1-2 Ah le bon vieux temps !

Lorsque tes grands-parents étaient encore enfants, ils n'avaient pas de portables et pas d'ordinateurs pour s'occuper pendant leur temps libre. Beaucoup de jeux et de jouets étaient différents d'aujourd'hui. Montre les différences entre cette époque et aujourd'hui.

1-3 Ma fabuleuse maison des merveilles

Un bureau avec une machine intégrée faisant les devoirs, une machine à laver le chien dans le couloir, une maison avec une machine ramassant automatiquement le linge sale et un robot faisant le ménage, un canapé avec un distributeur de bonbons, un robot cuisinant ton plat préféré, un fauteuil me projetant dans mon pays européen préféré... Montre-nous tout ce que ta maison des merveilles peut faire.

Module 2 (10 à 13 ans)

2-1 Les nouveaux habits de Münchhausen

Les fake news n'existent pas seulement depuis l'apparition d'Internet et des portables, elles nous accompagnent depuis toujours. Emmène-nous dans le monde de la manipulation et mène-nous en bateau

2-2 Lire et écrire - hier, aujourd'hui, demain

Comment écrivait-on avant ? Et qui savait lire et écrire ? Quelle sera l'importance de ces deux choses dans l'avenir numérique ? Formule tes pensées et idées dans un message à l'Europe

2-3 La Joconde 2.0 rencontre Beethoven 3.0

Les médias numériques ouvrent de nouvelles voies pour être créatif et changer ce qui existe déjà. Quelle œuvre veux-tu changer et comment ?

Module 3 (14 à 16 ans)

3-1 Vivre et travailler dans le futur

L'intelligence artificielle continue à se développer, les procédures de travail et les activités du quotidien sont de plus en plus automatisées. Montre quel rôle jouera l'être humain dans le futur.

3-2 Équilibre de la vie numérique

Outre la vie « réelle », nous faisons de plus en plus partie d'un monde virtuel. Youtube, TikTok, Instagram et Co. remplacent les expériences réelles. Examine cela de façon créative.

3-3 Nétiquette en ligne

Internet offre de nombreuses possibilités – même celle de se cacher derrière un profil anonyme et de harceler les autres. Qu'opposes-tu aux discours de haine?

Module 4 (17 à 21 ans)

4-1 Bilan écologique d'un clic

Visionner un stream, naviguer, commander et discuter en ligne - pour nous en Europe, Internet est devenu un compagnon permanent. La numérisation dans tous les domaines de la vie a également des conséquences sur l'environnement. Quels sont les chances et les risques que vous y voyez?

4-2 Transmettre l'art européen

Pinceau et toile, crayon et papier, salle de théâtre et de concert - c'est du passé ? Le monde numérique ouvre aux arts de nouvelles possibilités de création. Montrez les nouveaux accès aux œuvres d'art européennes, à la littérature et à la musique des siècles passés.

4-3 Smart City – Smart Village

Les nouvelles formes de mobilité, d'habitat et de communication changent rapidement notre espace vital. La nature et l'action humaine entrent en combinaison. La numérisation et la durabilité changent le mode de vie européen. Donnez votre vision.

Travaux spéciaux (toutes les catégories d'âge)

T - Créatifs pendant la crise

Nous devons pour le moment garder nos distances avec les autres, même si cela est dur à vivre. Montrez comment nous pouvons quand même réussir en Europe à faire face ensemble et à nous sentir liés