



MANUÁL PRO ŠKOLY

se zájmem zapojit se do výtvarné soutěže:

ZELENÁ A MODRÁ PRO ŠKOLU JE DOBRÁ

1) POSLÁNÍ SOUTĚŽE

Soutěž je zaměřena na kreativní propojení výtvarné tvorby a environmentálního vzdělávání. Hlavním cílem soutěže je přiblížit žákům význam adaptačních opatření na změnu klimatu, které podporují ekologickou stabilitu a kvalitu života lidí ve městě. Soutěž zdůrazňuje, že tato opatření nejsou jen estetická, ale generují řadu dalších přínosů, jak pro společnost, tak pro životního prostředí.

Soutěž pořádají zástupci Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem ve spolupráci s dalšími partnery a sponzory z kraje. Akce je realizovaná v rámci projektu RUR – Region univerzitě, univerzita regionu.

2) SOUTĚŽNÍ PODMÍNKY A PRAVIDLA

Soutěžní kategorie

Soutěž je určena pro žáky základních a středních škol v Ústeckém kraji, kteří spadají do některé z následujících věkových kategorií:

- **1. kategorie:** žáci 6. a 7. tříd ZŠ (včetně primy a sekundy)
- **2. kategorie:** žáci 8. a 9. tříd ZŠ (včetně tercie a kvarty)
- **3. kategorie:** žáci 1. a 2. ročníku gymnázií a jiných SŠ s výtvarnou výchovou

Soutěže se můžou žáci zúčastnit buď jako **jednotlivci** nebo jako **dvojice**.



Soutěžní zadání pro žáky

Inspiruj se nějakými modrozelenými opatřeními z videa nebo vytisknutých obrázků a nakresli, jak by podle Tebe mohla Tvoje školní budova nebo její okolí s těmito prvky vypadat (můžeš si vybrat i více prvků a kombinovat je dle své fantazie).

Formát díla

Pro dílo je nutné využít **čtvrtku A3** (v případě jednotlivců i v případě dvojic). Technika je **libovolná** – lze kreslit tužkou, pastelkami, fixami, tvořit vodovkami, temperami, křídami, udělat koláž, využít jiné materiály, a tak dále – kreativě se meze nekladou. Zároveň musí být k dílu připsán **název, jméno autora/autorů** a **“příběh obrázku”** (dvě až tři věty s popisem toho, co a proč je na obrázku namalováno). Tyto informace stačí napsat na nepomalovanou stranu čtvrtky.

Odevzdání díla

Dílo musí být odevzdáno učiteli výtvarné výchovy nejpozději **do měsíce** od zadání soutěže. Učitelé následně kontaktují pořadatele, kteří si v předem domluvený den díla přijedou do škol vyzvednout, a to nejpozději **15. 11. 2026**.

Kritéria hodnocení

Základními kritérii, na základě kterých budou díla bodována, jsou:

- a) schopnost vyjádřit téma adaptačních opatření
- b) kreativita a originalita díla
- c) umělecké ztvárnění
- d) kvalita provedení (technické zpracování)

Díla bude hodnotit **pětičlenná porota** složená ze zástupců následujících kategorií: odborníci na adaptační opatření, výtvarní umělci/učitelé výtvarné výchovy, pořadatelé soutěže, greenfluenceri, zástupci sponzorské firmy.

Z každé věkové kategorie budou vybráni **3** výherci, kteří obdrží **cenu poroty**. Také se bude udílet jedna **cena organizátorů** a **cena veřejnosti**, kterou obdrží dílo s nejvíce hlasy získanými přes instagramové hlasování či hlasování na místě výstavy.

Odměna a vyhlášení výherce

Soutěž bude slavnostně zakončena veřejným **vyhlášením vítězů** v kampusu UJEP v Ústí nad Labem, kde budou výherní díla zároveň i na měsíc **vystavena**. Každý výherce obdrží diplom, dárkovou tašku s hodnotnými odměnami a škola s nejvíce body bude oceněna speciální odměnou.



3) INSTRUKCE PRO UČITELE VÝTVARNÉ VÝCHOVY

Vaším úkolem je zprostředkovat žákům soutěžní zadání, vysvětlit jeho pravidla a dohlížet na žáky při jeho zpracování. Postupujte prosím dle následujících kroků:

1. Před hodinou vytiskněte potřebné materiály (soubory najdete na [webu](#)):
 - a) **desky s ukázkami** adaptačních opatření tak, aby měl každý žák možnost do nich nahlédnout (doporučujeme jedny desky do dvojice),
 - b) **soutěžní dotazník** (verze PŘED) v tištěné podobě pro žáky, kteří nemají mobilní telefon pro naskenování QR-kódu a vyplnění dotazníku online.
2. Na hodině krátce představte žákům **soutěž a její pravidla** (viz kapitola 2).
3. Následně promítněte QR kód s **dotazníkem** (verze PŘED) nebo případně rozdejte fyzické dotazníky a nechte žáky dotazník vyplnit (trvání cca 10 min). QR kód naleznete na konci tohoto souboru.
4. Následně promítněte žákům připravené YouTube video, které vysvětluje adaptační opatření, odkaz: <https://www.youtube.com/watch?v=i8T-xW-dHQ8>
5. Po dokoukání videa rozdejte žákům **vytištěné desky** s příklady adaptačních opatření a ponechte jim je pro inspiraci při jejich tvorbě.
6. Následně vezměte žáky spolu s výtvarnými pomůckami a čtvrtkami ven (pokud to podmínky a počasí dovolují), ideálně na místo v okolí školy, kde by se adaptační opatření mohla prakticky uplatnit (např. školní dvůr, zahrada, prostor u budovy), a nechte žáky začít kreslit.
7. Během výtvarné práce buďte žákům k dispozici (pro nejmladší žáky může být zadání náročnější). Můžete také připomenout některé příklady z videa nebo přiložených materiálů, anebo vytisknout žákům např. siluetu budovy.
8. Na závěr hodiny poděkujte žákům za participaci v soutěži a připomeňte jim termín **odevzdání prací** (měsíc od zadání soutěže). Účast v soutěži je dobrovolná – žáci, kteří se rozhodnou své dílo neposlat k hodnocení, to mohou oznámit učiteli výtvarné výchovy a do soutěže se tak nezapojit.
9. Sdělte prosím žákům, že mají možnost sledovat soutěžní **Instagram**, kde najdou aktuální informace o soutěži i další inspiraci:  [zelenamodra_soutez](#)
10. **Po měsíci od zadání soutěže** nechte v hodině žáky opět vyplnit **dotazník** (tentokrát verzi PO) – promítněte QR kód s dotazníkem (nebo případně rozdejte vytisknuté dotazníky). QR kód naleznete na konci souboru.
11. Domluvte se prosím s pořadateli na konkrétním dnu, kdy si mohou soutěžní díla přijet osobně **vyzvednout**. Nejpozdější termín 15. 11. 2026. **Kontakt:**

✉ kreslimezelenomodreskoly@gmail.com

☎ **731 947 643**



4) MOŽNOST MEZIPŘEDMĚTOVÉ SPOLUPRÁCE

Pořádání výtvarné soutěže lze sloučit s probíranou látkou v rámci základního vzdělávání a hravou a interaktivní formou jejím prostřednictvím doplnit výuku na 2. stupni základních škol vymezenou Rámcovým vzdělávacím programem (RVP).

Tematická vazba soutěže s RVP pro ZŠ

I. Klíčové kompetence

Výtvarná soutěže svým zaměřením postihuje vzdělávací oblast **Člověk a příroda** probíranou v rámci hodin **zeměpisu** (geografie). Konkrétně lze soutěž tematicky zařadit do podoblasti **životní prostředí – klíčová kompetence Z-9-5-03** “žák uvádí na vybraných příkladech závažné důsledky a rizika přírodních a společenských vlivů na životní prostředí”. Účastí v soutěži lze přispět k probrání učiva “vztah přírody a společnosti – udržitelný život a rozvoj, principy a zásady ochrany přírody a životního prostředí, chráněná území přírody, globální ekologické a environmentální problémy lidstva”.

Ze své podstaty výtvarná soutěž postihuje také oblast **Umění a kultura**, která se týká **výtvarné výchovy**. Za související se samotnou tvorbou výtvarných děl žáky, jež je stěžejní aktivitou této soutěže, lze označit **očekávaný výstup VV-9-1-01** “žák vybírá, vytváří a pojmenovává prvky vizuálně obrazných vyjádření a jejich vztahů; uplatňuje je pro vyjádření vlastních zkušeností, vjemů, představ a poznatků; variuje různé prvky a jejich vztahy pro získání osobitých výsledků”; **VV-9-1-02** “žák zaznamenává vizuální zkušenost, i zkušenosti získané ostatními smysly, zaznamenává podněty z představ a fantazie”; a **VV-9-1-03** “žák zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích”.

II. Průřezová témata

Zaměření soutěže je relevantní také z pohledu průřezových témat. Konkrétně lze soutěž zařadit do tématu **Environmentální výchova**. Soutěž koresponduje s tematickými okruhy **“lidské aktivity a problémy životního prostředí”** (např. změny v krajině, ekologické povědomí veřejnosti aj.) a **“vztah člověka k prostředí”** (např. naše obec, aktuální (lokální) ekologické problémy, prostředí a zdraví aj.).

Na základě výše nastíněných vazeb soutěže s RVP lze doporučit ke zvážení spolupráci vyučujících zeměpisu a výtvarné výchovy na zadání soutěže. Pedagogům se zájmem vzdělávat žáky o klimatické změně doporučujeme využít e-learningový kurz [Klimatická změna](#), který poskytuje informační a metodickou podporu pro výuku o změně klimatu.



1. DOTAZNÍK PŘED:



2. DOTAZNÍK PO:

