

METODICKÁ KARTA PRO UČITELE

SOUTĚŽ EU4U

Využijte jednoduchou a smysluplnou aktivitu, která studenty zaujme, propojí učení s praxí a přinese škole/studentům/učiteli zviditelnění.

- **Název soutěže:** EU4U – Ukaž svůj talent!
- **Představení soutěže:**

EU4U je celostátní kreativní soutěž **Ministerstva pro místní rozvoj ČR**.

Jejím cílem je motivovat žáky, aby uměli moderně a srozumitelně představit veřejnosti užitečné projekty financované z fondů EU ve svém okolí.

Soutěž má dvě kategorie:

- **Vytvoř plakát** (individuální práce)
- **Natoč video** (tým až 3 osob)

Žáci se učí přemýšlet o cílové skupině, formulovat jasné sdělení a navrhnout, kde a jak by bylo možné výsledné dílo efektivně propagovat v praxi.

Výherci získají poukázky na nákup elektroniky v hodnotě až **3 000 Kč** – a to **každý člen výherního týmu**.

- **Cíl aktivity:**
 - seznámit žáky s projekty financovanými z evropských fondů
 - podpořit kreativitu, týmovou spolupráci a schopnost prezentace
 - rozvíjet digitální kompetence a základy marketingu (umět vytvořit poutavé video, plakát a jejich použití na sociální sítě)
- **Cílová skupina:** žáci 2. stupně ZŠ, víceletých gymnázií a studenti SŠ
- **Vzdělávací oblasti v rámci RVP:**
 - *Člověk a společnost* – orientace v současném světě, občanská výchova
 - *Informační a komunikační technologie* – práce s grafikou, videem, sociálními sítěmi
 - *Jazyk a jazyková komunikace* – tvorba textů (slogany, popisky, copywriting)
 - *Umění a kultura* – výtvarná a audiovizuální tvorba
- **Termín soutěže:** od 1. října 2025 do 31. března 2026
- **Časová náročnost:** 2–3 vyučovací hodiny (práce ve škole) + domácí příprava



**Spolufinancováno
Evropskou unií**

- **POSTUP PRO UČITELE (tipy do výuky, jak soutěž využít v předmětu):**

1. Úvodní hodina – přednáška zástupce MMR, pravidla a inspirace

- Vysvětlíte žákům, co jsou evropské fondy a jak se uplatňují v jejich okolí. Můžete využít přednášku Eurocentra ve vašem regionu (kontakty najdete [zde](#)), kdy zástupce Ministerstva pro místní rozvoj dorazí přímo k vám do školy na hodinu a vše studentům představí.
- Společně navštívte web www.mapaprojektu.cz a vyhledejte projekty poblíž školy nebo ve vašem okolí – inspirace, jaký vybrat projekt k propagaci.
- Zadejte úkol, ať si studenti projdou [pravidla soutěže](#).

2. Výběr kategorie soutěže a projektu k propagaci

- Zadejte úkol, ať si žáci zvolí, zda chtějí pracovat samostatně (kategorie soutěže „Vytvoř plakát“) nebo ve skupině (kategorie soutěže „Natoč video“), případně ať si vytvoří týmy.
- Žáci si vyberou projekt podpoří z fondů EU, který budou propagovat.

3. Práce na výstupech

- Kategorie „Vytvoř plakát“: zaměření na cílovou skupinu, grafické zpracování, krátký text k propagaci – postupují podle [check listu soutěže](#)
- Kategorie „Natoč video“: příprava scénáře, natočení a sestřihání, vytvoření krátkého „reels“ upoutávky – postupují podle [check listu soutěže](#)

4. Prezentace ve třídě – zpětná vazba

- Žáci představí své výstupy spolužákům a pedagogovi.
- Společně s žáky diskutujte a dejte zpětnou vazbu, jak daný výsledek působí a co by mohli žáci vylepšit.

5. Odevzdání soutěžního díla

- Finální úkol pro žáky – nahrání práce a registrace týmu v rámci [přihlašovacího formuláře](#). Učitel dohlédne, zda studenti splnili.

- **Hodnotící kritéria (pro interní využití učitele):** kreativita a originalita, srozumitelnost sdělení, vizuální a technické zpracování, reálnost propagace

- **Přínos pro žáky:** kreativní a projektové učení, reálná zkušenost s marketingem a propagací, zapojení do celostátní soutěže s možností vyhrát ceny, posílení týmové spolupráce



**Spolufinancováno
Evropskou unií**