



Obvodní kolo Aplikační software šk. rok 2025/2026
Organizační pokyny a registrace



Vážené kolegyně a vážení kolegové,
jménem naší školy bychom vás opět rádi pozvali na již 20. ročník počítačové soutěže
„Aplikační software“.

I. Soutěžní kategorie:

- **Grafický editor 1. stupně** – určeno pro žáky 1. stupně ZŠ
- **Grafický editor: rastrová nebo vektorová grafika** – určeno pro žáky 2. stupně ZŠ nebo odpovídající ročníky VG
- **Grafický editor: ilustrace** – určeno pro žáky 2. stupně ZŠ nebo odpovídající ročníky VG
- **Textový procesor a práce s internetem, daty a zdroji** – určeno pro žáky 2. stupně ZŠ nebo odpovídající ročníky VG
- **Prezentační program** - určeno pro žáky 2. stupně ZŠ nebo odpovídající ročníky VG
- **Tabulkový kalkulátor** - určeno pro žáky 2. stupně ZŠ nebo odpovídající ročníky VG

II. Organizace OBVODNÍHO kola:

1. Úlohy **obvodního kola** zpracovávají soutěžící na své kmenové škole v některém z těchto termínů: úterý **17. 3. 2026**, středa **18. 3. 2026**, nebo **čtvrtek 19. 3. 2026** v době od 8.00 do 17.00 hodin. Čas na zpracování jsou dvě hodiny (120 min + čas na zadání).
2. Jeden z termínů si, prosím, vyberte a uveďte při **registraci** do **11. 3. 2026** na <https://forms.gle/CuctAGHNSQc1XHsq5>
3. Zadání úloh obvodního kola Vám bude zasláno předem.
4. Soutěžící/vyučující budou odevzdávat soutěžní práce pomocí <https://forms.gle/TtohlcDJy6phgtoy6>. (Pro odevzdání souborů je nutné přihlášení přes Google účet. V případě potřeby Vám - vyučujícímu účet pro tento účel vytvoříme.)
5. Soutěž není možné zpracovávat doma, ani dělit čas na zpracování (2 hodiny) do více časových úseků.
6. Za korektní průběh soutěže zodpovídá učitel dané školy, který například zajistí, že žáci nebudou znát téma předem.
7. Z každé školy do obvodního kola mohou postoupit **dva soutěžící z každé kategorie**.
8. Je možné přihlásit děti jen do Vámi vybraných kategorií.

III. Hodnocení obvodního kola:

V obvodním kole hodnotí práce odborná porota podle daných kritérií (**splnění tématu dle zadání**, vhodnost využití **prostředků a nástrojů (kvalita i množství)** používaného programu, předvedení ovládání programu s co nejvíce nástroji, **estetická úroveň**, nápaditost, pestrost, **originalita**, pravopis, typografická a další pravidla psaní textu...).

Zvláště u grafiky se nehodnotí pouze výsledek, ale i předvedení ovládání daného programu (vhodnost použití a počet nástrojů a přesto docílení perfektního výsledku).

Podmínkou soutěžních prací je vytvoření vlastní práce (obrázku, textu, tabulky, prezentace). Při vytváření práce je však možné využít informací a pomocných objektů z internetu. V kategorii grafické editory není možné využít hotové obrázky. Zde je cílem vytvoření obrázku vlastního. Za vytvoření vlastního obrázku se však dá považovat i zásadní úprava obrázku vzorového. Podmínkou této úpravy je prokazatelné využití pokročilých funkcí grafických editorů (vrstvy, klonování, pokročilé práce s výběry atd. - neplatí pro 1. stupeň ZŠ).

Hodnocení kategorie ilustrace je zaměřeno především na výtvarné zpracování, originalitu a estetickou úroveň. Cílem práce soutěžících je zhotovit ilustraci na zadané téma v určeném čase.

Využívaný software:

Práce je možné zpracovávat v libovolném programu v souladu s licenčními podmínkami. Povoleny jsou pouze programy pro osobní počítače a notebooky.

Výsledky obvodního kola budou zaslány na zúčastněné školy a zveřejněny na webu školy www.zsjilovska.cz.

IV. Tipy:

1. Školní kolo je vždy na Vaší škole. Je vhodné vytvořit si vlastní školní kolo a to ohodnotit. Můžete využít zadání práce z minulých ročníků soutěže (najdete opět [v odkazu](#) s rozdílem, že žáci budou odevzdávat Vám). Také si mezi žáky můžete pouze vytipovat vhodné zástupce (k tomu můžete využít hodnocení závěrečné práce z vyučování).

Shrnutí důležitých termínů

Registrace soutěžících: do neděle 11. 3. 2026.

Obvodní kolo: 19. 3. 2026 (případně 17. 3. nebo 18. 3.)

V případě dotazů jsem vám k dispozici - Mgr. Lucie Fusková - lucie.fuskova@zsjilovska.cz