Република Србија

МИНИСТАРСТВО ПРОСВЕТЕ

ЗАВОД ЗА ВРЕДНОВАЊЕ КВАЛИТЕТА ОБРАЗОВАЊА И ВАСПИТАЊА

школска 2025/2026. година

ТЕСТ

ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК

ПРИЈЕМНИ ИСПИТ ЗА УПИС УЧЕНИКА У ШКОЛУ
У КОЈОЈ СЕ ДЕО НАСТАВЕ ОДВИЈА НА СТРАНОМ ЈЕЗИКУ
ШКОЛСКА 2026/2027. ГОДИНА

УПУТСТВО ЗА ОЦЕЊИВАЊЕ

Упутство за оцењивање

	Решење	Бодовање
КОМПЕТЕНЦИЈА РАЗУМЕВАЊА ГОВОРА		Сваки тачан одговор вреди 0,25 поена. Максималан број поена је 4.

A)

	YES	NO
1. The "Architecture of Attention" is a design process that helps you manage your time more efficiently.		√
2. Persuasive design is a technique used only by magicians.		√
3. Dopamine is a chemical that helped our ancestors survive by rewarding them for learning.	√	
4. App developers use "variable rewards" because they are too unpredictable.	√	
5. A "roach motel" is a design that makes it very hard to cancel a subscription.	√	
6. The "infinite scroll" helps the brain recognize a "stopping cue" to end a task.		√
7. Social reciprocity is our natural instinct to respond when others interact with us.	√	
8. To stay in control, you should analyze your own thought process when using apps.	√	

B)

1. currency
2. behaviour
3. refresh
4. addicted
5. interface
6. stopping
7. obligation
8. allows

Аудио запис:

The Architecture of Attention: How Your Phone Hacks Your Brain

Have you ever picked up your phone just to check the time, only to realize forty minutes have passed and you're suddenly watching a video of someone making a giant chocolate sculpture? You've just experienced what experts call the "Architecture of Attention."

In the modern digital world, your attention is the most valuable currency on Earth. Tech companies don't just build apps for fun; they use a specialized field called persuasive design. This is a psychological framework intended to change a user's behavior and keep them on a platform for as long as possible. It's not magic—it's biology.

The primary tool used here is the dopamine loop. Dopamine is a neurotransmitter in your brain associated with pleasure, motivation, and reward. Thousands of years ago, dopamine helped humans survive by rewarding them for finding food or learning a new skill. Today, app developers use "variable rewards" to trigger that same chemical. This is the exact same logic used in slot machines in a casino. When you "pull to refresh" a social media feed, you don't know if you'll see a boring post or a hilarious video. That uncertainty creates a "craving" in the brain, making you addicted to the next "pull."

Then, there are dark patterns. These are user interface designs specifically crafted to trick or manipulate you into doing things you didn't intend to do. Have you ever tried to delete an account or unsubscribe from a service, but the "cancel" button was hidden, tiny, or grayed out? That is a dark pattern called a "roach motel"—it is incredibly easy to get into the situation, but almost impossible to get out of it. Another example is the "infinite scroll." By removing the natural "end" of a page, the app prevents your brain from reaching a "stopping cue," which is a mental signal that it's time to move on to a different task.

Another psychological hook is social reciprocity. Evolution has hard-wired us to want to respond when someone does something for us. When an app shows you "three dots" to indicate someone is typing, or sends a notification that a friend "liked" your photo, it creates a psychological itch that you feel compelled to scratch. It's a digital version of a social obligation that is very hard to ignore.

So, how do we "adapt" to this high-tech environment? The first step is metacognition, which simply means "thinking about your thinking." By understanding that the red notification bubble was designed to create a false sense of urgency, you take the power back. You move from being a passive user to an active curator of your own time. The digital world is a brilliant tool, but like any tool, it's important to know who is holding the handle. Next time you feel that "itch" to scroll, ask yourself: are you using the app, or is the app using you?

<table>
<tr><th></th><th>Решење</th><th>Бодовање</th></tr>
<tr><td>КОМПЕТЕНЦИЈА РАЗУМЕВАЊА ПИСАНОГ ТЕКСТА</td><td>
<table>
<tr><th>1.</th><th>2.</th><th>3.</th><th>4.</th><th>5.</th><th>6.</th></tr>
<tr><td>c – most significant libraries</td><td>d – home to hundreds of</td><td>f – desperate for books</td><td>b – return the copy</td><td>a – destroyed by accident</td><td>e – ancient wisdom</td></tr>
</table>
I
<table>
<tr><th>1.</th><th>2.</th><th>3.</th><th>4.</th><th>5.</th><th>6.</th><th>7.</th></tr>
<tr><td>b</td><td>b</td><td>a</td><td>c</td><td>c</td><td>a</td><td>b</td></tr>
</table>
1. b) Inform the reader about a massive environmental project in Africa.
2. b) A mix of environmental changes and the way humans use the land.
3. a) Remove a large amount of carbon from the air.
4. c) It often washes away the soil because there are no roots to hold it.
5. c) It is a native species that can survive with very little water.
6. a) It provides employment and reduces the need for migration.
7. b) The massive scale and size of the African project

II
<table>
<tr><td>1. e (restore)</td></tr>
<tr><td>2. b (obstacle)</td></tr>
<tr><td>3. c (resilience)</td></tr>
<tr><td>4. f (striking)</td></tr>
</table>
III
1. desertification
2. launched
3. biodiversity
4. indigenous
</td><td>
1.
Сваки тачан одговор вреди 0,25 поена.

Максималан број поена је 1,5.

2.
I
Сваки тачан одговор вреди 0,5 поена.
Максималан број поена је 3,5.

II
Сваки тачан одговор вреди 0,25 поена.
Максималан број поена је 1.

III
Сваки тачан одговор вреди 0,25 поена.
Максималан број поена је 1.

Максималан број поена у овом делу теста је 7.
</td></tr>
<tr><td>КОМПЕТЕНЦИЈА ПИСАНОГ ИЗРАЖАВАЊА</td><td>
Састав ученика треба да испуњава следеће услове:
a) да је ученик/ца одговорио/ла на сва питања свог пријатеља;
b) да има најмање 90, а највише 160 речи (скраћени облици she's, don't и сл. се рачунају као две речи);

Бодују се следеће категорије:

Примереност састава (максимално 1 поен):
1. Разумевање теме – максимално 0,5 поена
2. Прецизност и кохерентност – максимално 0,5 поена

Језичка тачност (максимално 3 поена):
1. Морфосинтаксичка тачност – максимално 1,5 поена
2. Примереност и богатство речника – максимално 1,5 поена
</td><td>Максималан број поена је 4.</td></tr>
</table>

Инструкције/Упутство за комисију за прегледање састава:

Разумевање теме – 0-0,5 поена:

1. Максималних 0,5 поена добија задатак који је у потпуности одговорио на тему.
2. Задатак који је само делимично одговорио на тему добија 0,25 поена.
3. Задатак који по свом садржају и смислу уопште не одговара задатој теми добија 0 поена.

Прецизност и кохерентност – 0-0,5 поена:

1. Максималних 0,5 поена добија задатак који садржи кохерентно повезане идеје изражене примереним лексичким, синтаксичким и семантичким структурама. и који је стилски прилагођен теми задатка (неформалном електронском писму). Задатак одговара на задату тему и садржи одговоре на сва питања дата у поставци.
2. 0,25 поена добија задатак чија је кохерентност делимично нарушена употребом неадекватних средстава за изражавање идеја или задатак у коме идеје нису у потпуности смислено повезане.
3. 0 поена добија задатак који је некохерентан услед идеја које нису повезане у смислену целину, односно задатак који карактеришу потпуно неадекватна средства за изражавање идеја.

Морфосинтаксичка тачност – 0-1,5 поена:

1. Максималних 1,5 поена добија задатак који садржи сложеније синтаксичке структуре и граматички прихватљиве структуре којима се не омета разумевање поруке текста. Ученик користи и варира глаголске облике, употребљава модале, going to future и present perfect tense поред простог прошлог, садашњег и будућег времена. (**ВАЖНО**: треба наградити покушаје употребе сложенијих реченичних конструкција и граматичких облика (нпр употребу односних реченица, условних реченица, пасива и сл) чак и када нису у потпуности тачне (нпр ученик употреби облик прошлог партиципа за правилне глаголе уместо за неправилне код неких мање фреквентних неправилних глагола, 'which' уместо 'who' у односној реченици, и сл)
2. 1 поен добија рад у коме преовлађују простије синтаксичке структуре, али има и примера сложенијих синтаксичких структура, и у коме постоји нешто већи број одступања од граматичких стандарда и/или у коме се неке грешке константно понављају.
3. 0,5 поена добија рад у коме (готово) у потпуности преовлађују простије синтаксичке структуре и у коме постоје грешке типа потпуног одсуства члана и/или је поремећена конгруенција (нпр. једнина/множина, наставак за 3. лице једнине и сл.).
4. 0 поена добија рад који је потпуно неграматичан у смислу да су граматичке грешке препрека разумевању текста.

Примереност и богатство речника – 0-1,5 поена:

1. Максималних 1,5 поена добија рад у коме се појављују сложене и изведене речи које својом комплексношћу спадају на границу напредног нивоа или га превазилазе, као и адекватно коришћење лексике и добро уклопљене лексичке јединице у нефоромални стил електронског писма другу/другарици.
2. 1 поен добија рад у коме се појављују речи које су углавном примерене средњем нивоу са повременим непрецизним/нетачним покушајима употребе сложеније и напредне лексике.
3. 0,5 поена добија рад у коме готово у потпуности преовлађује вокабулар на основном нивоу или у коме преовлађују примери непрецизно/нетачно употребљене лексике примерене средњем нивоу.
4. 0 поена добија рад у коме је вокабулар биран без икаквог смисла и рад је услед тога потпуно неразумљив.

ВАЖНО:

a) Ситније грешке у спелингу, нарочито код мање фреквентних речи, занемарити уколико не мењају значење речи.
b) Наградити амбициозније покушаје употребе напредније лексике чак и када колокација или генерално одабир речи/израза није у потпуности добар, под условом да није у потпуности погрешан.