

# KRITERIJUM OCENJIVANJA AKTIVNOSTI

## **Ocenjivanje**

Prva ocena iz dodatnih aktivnosti je obavezna i upisuje se na osnovu ukupnog procenta ostvarenog do 23–27. marta. Posle toga učenici mogu, ali ne moraju, da nastave sa aktivnostima kako bi skupili procenite za drugu i eventualno treću ocenu. Druga i treća ocena nisu obavezne i upisuju se isključivo ukoliko učenik to želi. Procenti predstavljaju ukupan zbir ostvaren tokom polugodišta, a ne procenat za pojedinačne aktivnosti ili ocene.

### **Prva ocena**

1: 0–45%  
2: 50–60%  
3: 65–75%  
4: 80–85%  
5: 90% i više

### **Druga ocena**

2: 120–135%  
3: 140–155%  
4: 160–175%  
5: 180% i više

### **Treća ocena**

2: 190–205%  
3: 210–225%  
4: 230–245%  
5: 250% i više

## ***Procenti po aktivnostima***

### **Šta posle (10-30%)**

Vrednost aktivnosti je 10% po realizaciji. Aktivnost se može realizovati najviše tri puta. Analiza jednog obrazovnog smera ili zanimanja smatra se jednom realizacijom aktivnosti.

### **Digitalni detoks (15-45%)**

Vrednost aktivnosti je 15% po realizaciji. Aktivnost se može realizovati najviše tri puta. Ukoliko se realizuje jedan ili dva puta, dozvoljeno je da izazov bude isti. Ukoliko se aktivnost realizuje tri puta, neophodno je da budu zastupljena najmanje dva različita tipa izazova.

### **Lektira (15-45%)**

Vrednost aktivnosti je 15% po realizaciji. Aktivnost se može realizovati najviše tri puta, pri čemu svaka realizacija mora predstavljati analizu različitog sadržaja.

### **Društvene mreže (15-45%)**

Kreiranje objava nosi 15% po realizaciji i može se realizovati najviše tri puta.

### **Studija slučaja: Internet nasilje (20%)**

Vrednost aktivnosti je 20%. Aktivnost se može realizovati samo jednom.

### **Seminarski rad (25-80%)**

Ukoliko seminarski rad ispunjava kriterijume za ocenu 5, donosi 40%, za ocenu 4 donosi 35%, za ocenu 3 donosi 30%, a za ocenu 2 donosi 25%. Aktivnost se može realizovati najviše dva puta.

### **Prezentacija (25-80%)**

Ukoliko prezentacija ispunjava kriterijume za ocenu 5, donosi 40%, za ocenu 4 donosi 35%, za ocenu 3 donosi 30%, a za ocenu 2 donosi 25%. Aktivnost se može realizovati najviše dva puta.

### **Igrice (30-150%)**

Vrednost aktivnosti je 30% za predatu funkcionalnu igricu. Aktivnost nosi 40% ukoliko je igrica nadograđena u skladu sa zahtevima nastavnika. Aktivnost nosi 50% ukoliko učenik uspešno objasni način rada igrice i koda, na osnovu unapred dobijenih pitanja i u okviru vremena predviđenog za pripremu odgovora. Aktivnost se može realizovati najviše tri puta.

### **Istraživanje: Navike korišćenja interneta (40%)**

Vrednost aktivnosti je 40%. Aktivnost se može realizovati samo jednom. Istraživanje se može raditi individualno ili u timu od najviše tri osobe.