



КВИЗ

„Знањем кроз Српску”

ПОСЕБНО УПУТСТВО

за организовање квиза знања за ученике V разреда основних школа

фeбруар, 2026. година

I ОПШТЕ ОДРЕДБЕ

Квиз *Знањем кроз Српску* у школској 2025/2026. години организује се за ученике V разреда основних школа са подручја града Бања Лука, Приједор, Добој, Зворник, Бијељина, Источно Сарајево и Требиње. Организатор квиза је Републички педагошки завод.

Квиз *Знањем кроз Српску* обухвата полуфинални и финални ниво такмичења. Школу на такмичењу представља петочлана екипа ученика V разреда. О начину избора екипе која представља школу одлучује школа. Ученике за такмичење припрема ментор (наставник разредне наставе), којег школа одреди.

Садржај квиза обухвата питања из наставних предмета: Српски језик, Математика, Природа и друштво (Моја околина), Музичка култура, Ликовна култура, као и питања из опште културе.

II ЦИЉ И ЗАДАЦИ

Основна идеја реализације квиза је систематизација ученичких знања о природном, друштвеном и културном наслеђу кроз међусобно дружење, сарадњу, комуникацију, игру и забаву са вршњацима. Овај вид такмичења пружа могућност усвајања и вредновања знања, вјештина и ставова предвиђених редовним наставним програмима на иновативан и занимљив начин, што доприноси стицању трајних и кључних животних вриједности.

Квиз знања за ученике 5. разреда усмјерен је ка остваривању неколико циљева:

- подстицање ученичког интересовања и мотивације за учење кроз игру и примјену стечених знања и вјештина;
- проширивање знања из наставних предмета: Српски језик, Математика, Природа и друштво (Моја околина) и Музичка култура, Ликовна култура, те знања из опште културе;
- развој вјештина критичког мишљења и рјешавања проблемских ситуација;
- развијање осјећаја одговорности и поштовања према културној различитости и наслеђу кроз тимски рад и такмичарске активности;
- развијање другарства и припадности екипи.

III ПРИПРЕМА И ПРИЈАВА ЕКИПА

Успјешна реализација овог вида педагошке дјелатности подразумијева благовремену и темељну припрему:

- идентификацију ученика у складу са њиховим постигнућима, интересовањима и мотивацији, те формирања школског тима који ће представити школу на квизу знања;
- школски такмичарски тим треба да броји укупно пет чланова, ученика 5. разреда, од којих је један капитен;
- пријаву школа за квиз;
- планирање временског оквира за провођење квиза;
- материјално-техничких средстава потребних за провођење квиза;

Припрема ученика за такмичење обухвата усвајање исхода и циљева предвиђених НПП-ом. За припрему ученика менторима се, поред садржаја предвиђених Наставним програмом, препоручује и коришћење приручника *Очување националног идентитета и вриједности* у контексту основног васпитања и образовања, издавач/аутор: Републички педагошки завод. Наведени приручник доступан је на сајту Републичког педагошког завода <https://www.rpz-rs.org/941/Predmeti-od-nacionalnog-znacaja>.

IV КОНЦЕПТ ТАКМИЧЕЊА

Полуфинално такмичења и финално такмичење одржаће се крајем маја и почетком јуна 2026. године. О датуму одржавања школе ће бити благовремено обавијештене. Полуфинално такмичење ће бити организовано истог дана за све школе које учествују.

Првопласиране екипе на полуфиналним такмичењима пласирају се на финално такмичење.

У ситуацији да двије или више екипа на свим нивоима такмичења имају исти број бодова побједник финалног такмичења одређује се одговарањем на додатна питања.

Распоред екипа на полуфиналном такмичењу и финалном такмичењу биће објављен на сајту Републичког педагошког завода.

V ПРОПОЗИЦИЈЕ ТАКМИЧЕЊА

У даљем тексту су понуђени примјери игара које могу бити кориштене у реализацији квиза.

1. Игра – Шта се крије?

На екрану се налази фотографија покривена са дванаест поља.

Испод поља крије се фотографија културно-историјске знаменитости са територије Републике Српске. Све екипе истовремено учествују у откривању знаменитости. Садржај фотографије се постепено открива. Уз свако отворено поље водитељ чита асоцијацију. Након сваке прочитане асоцијације, екипе имају 30 секунди да на папиру напишу одговор. Кад све екипе покажу одговоре, водитељ открива ко је тачно одговорио и колико је бодова остварено на том задатку.

Тачан одговор након прве отворене асоцијације доноси максималан број бодова – дванаест. Број бодова се смањује након сваке наредне асоцијације за по један бод, све до минималног једног бода. Свака екипа има право да само једном понуди коначан одговор у току једног отварања. Игра може имати и више кругова, а у сваком се открива једна знаменитост.

2. Игра – Знам да знаш

Водитељ поставља питања с понуђеним одговорима, а све екипе истовремено на папиру пишу одговоре. Тачан одговор доноси један бод. Ученици морају написати тачан и потпун одговор, односно број под којим се налази тачан одговор и текст одговора.

3. Игра – Ослушнимо звук традиције и ритам знања

Ученици слушају дио одређене композиције. Питања која ће бити постављена ученицима односиће се на: назив композиције, име композитора, именовање инструмента на којем се музичка секвенца изводи и слично.

- Након извођења композиције, водитељ поставља питање у вези са истом;
- Све екипе истовремено приказују одговор;
- Тачан одговор доноси два (2) бода.

4. Игра – Брзо одговори

Игра се састоји од онолико кругова колико има екипа. Редослијед екипа одређује се извлачењем картица на којима се налазе бројеви. Сваки број повезан је са ковертом у којој се налазе питања. Екипа која одговара на питања има на располагању по 20 секунди за одговор. За сваки тачан одговор екипа добија по један бод. Ученици не отварају коверте док им водитељ не одобри.

5. Игра – Упознај људе, осјети град

Игра у којој сви ученици учествују, а одговор на питање исписује капитен екипе. Игра обухвата питања која су културно-историјски повезана са градовима у Републици Српској. Сваки тачан одговор бодује се једним бодом. Питања препознавања обухватиће и фото илустрацију која ће бити презентована на слајду и видљива свим такмичарима.

6. Игра – Знаменитости кроз слагалицу

Свака екипа добија фотографију грађевине, споменика или природних знаменитости Републике Српске у виду слагалице. Задатак ученика је да у предвиђеном року саставе слагалицу и понуде одговор. Бодује се и брзина и тачност одговора. Уколико ученици саставе слику добију један бод, а уколико препознају и именују мјесто или грађевину добијају још један бод на овом задатку.

7. Игра – Мост знања

Све екипе у игри учествују истовремено. На слајду су приказане фотографије значајних личности. Екипе у ковертама добијају текстове са биографским подацима појединих личности. У ковертама има више текстова него што је на фотографијама приказано личности. Екипе морају да пажљиво погледају фотографију, препознају личност и пронађу од понуђених текстова онај који представља дату личност. Задатак се рјешава екипно. Бодује се брзина и тачност. Максимално вријеме трајања игре је 10 минута.

VI СИСТЕМ БОДОВАЊА

Бодове евидентира судијски тим.

Укупан број бодова представља збир бодова остварених у свим играма.

У случају да двије екипе имају исти број бодова, побједник се одређује одговарањем на додатно припремљена питања. Екипе са истим бројем бодова на питања одговарају истовремено, исписивањем одговора на папиру/табли. Побједник је екипа која тачно одговори на постављено питање. Питања се постављају док се не одлучи побједник.

VII ОРГАНИЗАЦИЈА И УЛОГЕ

Републички педагошки завод ће за полуфинални и финални ниво такмичења изградити питања за квиз, одабрати школу домаћина, те формирати судијске тимове.

Школа домаћин обезбјеђује:

- простор,
- пројектор,
- рачунар и
- техничку подршку.

Водитељ квиза:

- објашњава правила игре,
- поставља питања у току квиза и
- води евиденцију о времену.

Судијски тим (три наставника разредне наставе):

- прате тачност одговора,
- поштовање правила квиза,
- води евиденцију бодова за сваку екипу и
- рјешава спорне ситуације.

Одлука судијског тима је коначна.

VIII ПРАВИЛА ПОНАШАЊА

Како би такмичење протекло у коректној и фер атмосфери, важно је поштовати слjedeћа правила:

- Неопходно је да сви учесници на такмичење дођу 30 минута прије почетка такмичења;
- Фер и толерантан однос према свим учесницима;
- У простор гдје се реализује такмичење није дозвољено уношење хране и пића;
- Екипе ће прије почетка такмичења бити детаљно упознате са појединостима такмичења;

- Представници Републичког педагошког завода и чланови жирија биће задужени за регуларност такмичења;
- Од ментора се очекује да омогуће да се такмичење одвија у складу са договореним правилима;
- Није дозвољена употреба мобилних телефона;
- Сви учесници задужени су да заједнички и на најбољи начин допринесу да такмичење протекне у духу дружења, толеранције и стицања нових пријатељстава.

Пријаве екипа за такмичење у квизу Знањем кроз Српску потребно је доставити Републичком педагошком заводу до краја априла 2026. године на адресу s.ninkovic@rpz-rs.org.

Уз пријаву потребно је предложити члана судисјког тима (наставника разредне наставе који реализује наставни процес од 1. до 4. разреда).

IX ЗАВРШНЕ ОДРЕДБЕ

Ово упутство ступа на снагу даном објављивања на званичној интернет страници Републичког педагошког завода.