



Rozdział wstępny: can, a / an, tryb rozkazujący

can / can't · a / an · tryb rozkazujący

opracowanie: Mateusz Będkowski · niekazmuliczyc.pl

KLUCZ NAUCZYCIELA

Grupa A

Suma: 20 pkt

Czas: 15 min

3 zadania · 20 punktów · 15 minut · bez słownika · pisz czytelnie · liczy się poprawna forma i pisownia.

Zadanie 1. (0–8)

OTWARTE

Uzupełnij zdania: can albo can't. Pomyśl, co jest prawdą.

1. Fish can swim.
2. Monkeys can climb trees.
3. Babies can't drive a car.
4. Cats can't fly.
5. Dogs can't talk.
6. Parrots can repeat words.
7. Snakes can't run.
8. Dolphins can swim very fast.

Odpowiedź: 1. can; 2. can; 3. can't; 4. can't; 5. can't; 6. can; 7. can't; 8. can

Rozwiązanie: can = umie, może; can't = nie umie, nie może. Po can czasownik w formie podstawowej.

Punktacja:

1. **1 pkt** — zdanie 1
2. **1 pkt** — zdanie 2
3. **1 pkt** — zdanie 3
4. **1 pkt** — zdanie 4
5. **1 pkt** — zdanie 5
6. **1 pkt** — zdanie 6
7. **1 pkt** — zdanie 7
8. **1 pkt** — zdanie 8

Zakreśl a albo an.

1. I've got **a** / **an** calculator.
2. It's **a** / **an** interesting book.
3. She's got **an** / **a** orange backpack.
4. It takes **an** / **a** hour.
5. We've got **a** / **an** new teacher.
6. I need **a** / **an** pen.

Odpowiedź: 1. a; 2. an; 3. an; 4. an; 5. a; 6. a

Rozwiązanie: an przed samogłoską w wymowie (an apple, an eraser, an hour); a przed spółgłoską (a calculator, a uniform).

Punktacja:

1. **1 pkt** — zdanie 1
2. **1 pkt** — zdanie 2
3. **1 pkt** — zdanie 3
4. **1 pkt** — zdanie 4
5. **1 pkt** — zdanie 5
6. **1 pkt** — zdanie 6

Napisz polecenie po angielsku.

1. Nie rozmawiaj! → **Don't talk!**
2. Otwórz okno. → **Open the window.**
3. Wstań, proszę. → **Stand up, please.**
4. Nie jedz w klasie! → **Don't eat in the classroom!**
5. Posłuchaj! → **Listen!**
6. Usiądź, proszę. → **Sit down, please.**

Odpowiedź: 1. Don't talk!; 2. Open the window.; 3. Stand up, please.; 4. Don't eat in the classroom!; 5. Listen!; 6. Sit down, please.

Rozwiązanie: Tryb rozkazujący: czasownik na początku (Open..., Close...); zakaz: Don't + czasownik.

Punktacja:

1. **1 pkt** — zdanie 1
2. **1 pkt** — zdanie 2
3. **1 pkt** — zdanie 3
4. **1 pkt** — zdanie 4
5. **1 pkt** — zdanie 5
6. **1 pkt** — zdanie 6

Zasady przyznawania punktów

- Zadania otwarte i z lukami: punkty według kryteriów podanych przy zadaniu. Każdy poprawny sposób rozwiązania jest akceptowany, także inny niż w kluczu.
- Przy poprawnej metodzie i błędzie rachunkowym uczeń traci tylko punkt za wynik końcowy; sam wynik bez wymaganego zapisu obliczeń daje najwyżej punkt za odpowiedź, jeśli kryteria tak stanowią.

Proponowana skala ocen (20 pkt)

20–18 pkt: bardzo dobry · 17–15 pkt: dobry · 14–11 pkt: dostateczny · 10–8 pkt: dopuszczający · 7–0 pkt: niedostateczny

Progi orientacyjne: ok. 90% / 75% / 55% / 40%. Dostosuj je do wewnętrznych zasad oceniania.