



Mit, baśń, legenda, bajka, przypowieść

gatunki, cechy gatunków, narrator, bohater, fabuła, elementy fantastyczne

opracowanie: Mateusz Będkowski · niekazmuliczyc.pl

KLUCZ NAUCZYCIELA

Grupa A

Suma: 11 pkt

Czas: 15 min

4 zadania · 11 punktów · 15 minut · bez słownika · pisz czytelnie · w zadaniach otwartych liczy się poprawna forma i pisownia.

Zadanie 1. (0–4)

OTWARTE

Nazwij gatunek: mit, baśń, legenda, bajka czy przypowieść?

1. Opowieść o smoku wawelskim i szewczyku — _____
2. Opowieść z ukrytym sensem, która uczy, jak żyć — _____
3. Opowieść o bogach i herosach starożytnej Grecji — _____
4. Opowieść o czarach, wróżkach i zwycięstwie dobra — _____

Odpowiedź: 1. legenda; 2. przypowieść; 3. mit; 4. baśń**Rozwiązanie:** Mit — bogowie i herosi; baśń — czary i zwycięstwo dobra; legenda — prawdziwe miejsce lub postać; bajka — zwierzęta i morał; przypowieść — ukryty sens.**Punktacja:**

1. **1 pkt** — podpunkt 1
2. **1 pkt** — podpunkt 2
3. **1 pkt** — podpunkt 3
4. **1 pkt** — podpunkt 4

Zadanie 2. (0–3)

OTWARTE

Do jakiego gatunku pasuje cecha?

1. Dobro zwycięża dzięki czarom. — _____
2. Występują bogowie i herosi. — _____
3. Wyjaśnia zjawiska przyrody. — _____

Odpowiedź: 1. baśń; 2. mit; 3. mit**Rozwiązanie:** Cechy gatunków: mit, baśń, legenda, bajka, przypowieść.**Punktacja:**

1. **1 pkt** — podpunkt 1
2. **1 pkt** — podpunkt 2
3. **1 pkt** — podpunkt 3

Zadanie 3. (0–1)

ZAMKNIĘTE

Kto opowiada o wydarzeniach w utworze?

- A.** narrator **B.** rym **C.** czytelnik **D.** autor ilustracji

Odpowiedź: **A****Rozwiązanie:** Odpowiedź: narrator.

Błędne odpowiedzi: pozostałe pojęcia znaczą co innego.

Punktacja: **1 pkt** — poprawna odpowiedź.

Czy to element realistyczny, czy fantastyczny?

1. Wróżka zamieniła dynię w karetę. — **realistyczny / fantastyczny**
2. Dziewczynka poszła do szkoły. — **realistyczny / fantastyczny**
3. Smok mieszkał w jamie pod Wawelem. — **realistyczny / fantastyczny**

Odpowiedź: 1. element fantastyczny; 2. element realistyczny; 3. element fantastyczny

Rozwiązanie: Realistyczny — mógłby wydarzyć się naprawdę; fantastyczny — niemożliwy w rzeczywistości (czary, mówiące zwierzęta).

Punktacja:

1. **1 pkt** — podpunkt 1
2. **1 pkt** — podpunkt 2
3. **1 pkt** — podpunkt 3

Zasady przyznawania punktów

- Zadania zamknięte: 1 pkt za poprawną odpowiedź; 0 pkt za błędną, za brak odpowiedzi albo za wskazanie więcej niż jednej odpowiedzi.
- 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 (11 pkt)

11–10 pkt: bardzo dobry · 9 pkt: dobry · 8–7 pkt: dostateczny · 6–5 pkt: dopuszczający · 4–0 pkt: niedostateczny

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