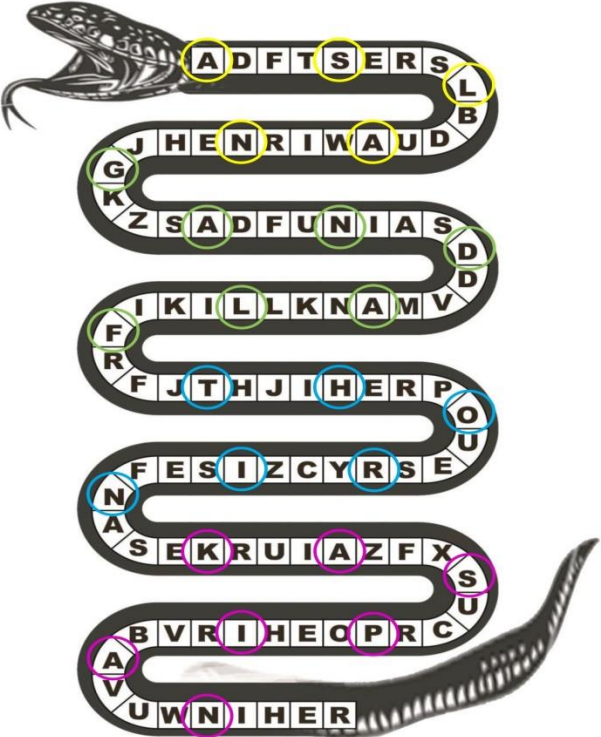


KONKURS Z JĘZYKA POLSKIEGO DLA UCZNIÓW SZKÓŁ PODSTAWOWYCH ETAP WOJEWÓDZKI

KRYTERIA OCENY ZADAŃ TESTU – suma wszystkich punktów – 100

NR ZAD.	TREŚĆ ZADANIA	PRZYKŁADOWA ODPOWIEŹ	KRYTERIA ODPOWIEDZI	PKT	SUMA
1.	<p>Poniżej znajduje się „literowy wąż”, który „połknął” 4 bohaterów z utworów konkursowych. Przeskakując o stałą ilość liter (którą musisz odgadnąć), odczytaj imiona postaci, a następnie podaj tytuły tekstów kultury, z których pochodzą. Swoje odpowiedzi wpisz do tabeli zamieszczonej na następnej stronie.</p>	<p>Przykładowe rozwiązanie zadania:</p> 	<p>4 p. – poprawne wskazanie imion czterech bohaterów i podanie tytułów tekstów kultury, z których pochodzą poszczególne postaci</p> <p>Uczeń otrzymuje 1 p. za każdą właściwą odpowiedź, na którą składa się imię postaci i tytuł utworu, z którego bohater pochodzi. Odpowiedzi niepoprawne bądź częściowo poprawne (właściwa postać – niewłaściwy tekst kultury) nie są punktowane.</p>	0-4	0-4

		IMIĘ BOHATERA	TYTUŁ TEKSTU KULTURY			
		Aslan	<i>Lew, Czarownica i stara szafa</i> LUB <i>Opowieści z Narnii: Książę Kaspian</i>			
		Gandalf	<i>Hobbit, czyli tam i z powrotem</i>			
		Thorin	<i>Hobbit, czyli tam i z powrotem</i>			
		Kaspian	<i>Opowieści z Narnii: Książę Kaspian</i>			
2.	Poniżej zamieszczone zostały informacje (pochodzące z trzech różnych źródeł) na temat literatury fantasy. Przeczytaj teksty i wykonaj zamieszczone pod nimi polecenia.	<p>A. Wyjaśnienie, dlaczego definiowanie fantasy jest zadaniem trudnym dla badacza literatury.</p> <p>Definiowanie fanstasy jest zadaniem trudnym, ponieważ ta odmiana literatury obejmuje teksty bardzo różnorodne, które niejednokrotnie nie mają ze sobą zbyt wiele wspólnego.</p> <p>B. Objaśnienie znaczenia frazeologizmu „nić Ariadny” i uzasadnienie, dlaczego Sapkowski określił w ten sposób swoją książkę <i>Rękopis znaleziony w Smoczzej Jaskini</i>.</p> <p>„Nić Ariadny” – nieoczekiwana pomoc, sposób na wybrnięcie ze skomplikowanej, trudnej sytuacji Sapkowski nazywa swoją książkę „nicią Ariadny”, ponieważ w jego zamyśle ma to być przewodnik po fantasy, którego zadaniem jest ułatwienie odbiorcom poznania i zrozumienia tej odmiany literatury,</p>		<p>1 p. – poprawna odpowiedź, która nie jest cytatem</p> <p>0 p. – odpowiedź niepoprawna lub dosłowne cytowanie tekstu</p> <p>2 p. – poprawne wyjaśnienie znaczenia frazeologizmu i właściwe uzasadnienie, dlaczego Sapkowski w ten sposób określił swoją książkę</p> <p>1 p. – poprawne wyjaśnienie znaczenia frazeologizmu lub właściwe uzasadnienie, dlaczego Sapkowski w ten sposób określił swoją książkę</p> <p>0 p. – odpowiedź niepoprawna lub dosłowne cytowanie tekstu</p>	<p>0-1</p> <p>0-2</p>	<p>0-16</p>

		<p>C. Uzasadnienie, dlaczego J.R.R. Tolkien uważany jest za jednego z najważniejszych prekursorów i popularyzatorów fantasy.</p> <p>Tolkien uważany jest za prekursora i popularyzatora fantasy, ponieważ to w jego twórczości ukształtowały się najbardziej reprezentatywne dla tej odmiany literatury cechy, przede wszystkim obecność elementów baśniowo-fantastycznych, których źródłem są mity, legendy i baśnie. Jego utwory literackie stały się wzorem dla innych twórców.</p> <p>D. Wskazanie podobieństw i różnic pomiędzy fanatasy a horrorem i science fiction.</p> <table border="1" data-bbox="562 646 1496 1404"> <thead> <tr> <th></th> <th>FANTASY – SCIENCE FICTION</th> <th>FANTASY – HORROR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PODOBIENSTWA</td> <td>Obydwa gatunki należą do fantastyki, pojawiają się w nich liczne wątki i postacie fantastyczne.</td> <td>Obydwa gatunki należą do fantastyki, pojawiają się w nich wątki nadnaturalne oraz elementy cudowności.</td> </tr> <tr> <td>RÓŻNICE</td> <td>Literatura since fiction opisuje rzeczywistość w przyszłości, której ważnym elementem są technologie i wynalazki nieznane współczesnemu odbiorcy. Bardzo często miejscem zdarzeń jest tutaj przestrzeń kosmiczna. Tymczasem literatura fantasy odwołuje się najczęściej do realiów mitologicznych oraz średniowiecznych, zaś miejscem akcji są fikcyjne światy.</td> <td>Horror (jako gatunek literacki czy filmowy) nastawiony jest na budzenie grozy, co jest możliwe, ponieważ akcja rozgrywa się tu w prawdopodobnej czasoprzestrzeni. Natomiast w literaturze fantasy czas i miejsce akcji są na tyle nierealne, że odbiorca nie ma poczucia, iż opisywane niebezpieczeństwa mogłyby mu zagrażać.</td> </tr> </tbody> </table>		FANTASY – SCIENCE FICTION	FANTASY – HORROR	PODOBIENSTWA	Obydwa gatunki należą do fantastyki, pojawiają się w nich liczne wątki i postacie fantastyczne.	Obydwa gatunki należą do fantastyki, pojawiają się w nich wątki nadnaturalne oraz elementy cudowności.	RÓŻNICE	Literatura since fiction opisuje rzeczywistość w przyszłości, której ważnym elementem są technologie i wynalazki nieznane współczesnemu odbiorcy. Bardzo często miejscem zdarzeń jest tutaj przestrzeń kosmiczna. Tymczasem literatura fantasy odwołuje się najczęściej do realiów mitologicznych oraz średniowiecznych, zaś miejscem akcji są fikcyjne światy.	Horror (jako gatunek literacki czy filmowy) nastawiony jest na budzenie grozy, co jest możliwe, ponieważ akcja rozgrywa się tu w prawdopodobnej czasoprzestrzeni. Natomiast w literaturze fantasy czas i miejsce akcji są na tyle nierealne, że odbiorca nie ma poczucia, iż opisywane niebezpieczeństwa mogłyby mu zagrażać.	<p>1 p. – udzielenie poprawnej odpowiedzi, która nie jest cytatem</p> <p>0 p. – niepoprawna odpowiedź lub jej brak</p> <p>4 p. – poprawne uzupełnienie wszystkich rubryk w tabeli</p> <p>Uczeń otrzymuje 1 p. za każdą właściwą odpowiedź, wpisaną w odpowiednią rubrykę tabeli. Odpowiedzi niepoprawne bądź częściowo poprawne nie są punktowane.</p>	<p>0-1</p> <p>0-4</p>	
	FANTASY – SCIENCE FICTION	FANTASY – HORROR												
PODOBIENSTWA	Obydwa gatunki należą do fantastyki, pojawiają się w nich liczne wątki i postacie fantastyczne.	Obydwa gatunki należą do fantastyki, pojawiają się w nich wątki nadnaturalne oraz elementy cudowności.												
RÓŻNICE	Literatura since fiction opisuje rzeczywistość w przyszłości, której ważnym elementem są technologie i wynalazki nieznane współczesnemu odbiorcy. Bardzo często miejscem zdarzeń jest tutaj przestrzeń kosmiczna. Tymczasem literatura fantasy odwołuje się najczęściej do realiów mitologicznych oraz średniowiecznych, zaś miejscem akcji są fikcyjne światy.	Horror (jako gatunek literacki czy filmowy) nastawiony jest na budzenie grozy, co jest możliwe, ponieważ akcja rozgrywa się tu w prawdopodobnej czasoprzestrzeni. Natomiast w literaturze fantasy czas i miejsce akcji są na tyle nierealne, że odbiorca nie ma poczucia, iż opisywane niebezpieczeństwa mogłyby mu zagrażać.												

		<p>E. Instrukcja do napisania utworu fantasy – 5 zasad w formie zdań pojedynczych rozkazujących.</p> <p>PRZYKŁADOWA REALIZACJA ZADANIA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Wprowadź do utworu elementy magiczne! 2) Stwórz świat przedstawiony zbliżony do realiów średniowiecznych! 3) Szukaj inspiracji w mitach, legendach i baśniach! 4) Bohaterami utworu uczyn postaci fantastyczne (elfy, smoki, gobliny itd.)! 5) Nasyć fabułę niezwykleymi wydarzeniami! <p>F. Wskazanie lektury konkursowej, którą bezsprzecznie zaliczyć można do odmiany fantasy; 3 argumenty na poparcie wyboru.</p> <p>PRZYKŁADOWA REALIZACJA ZADANIA: J.R.R. Tolkien, <i>Hobbit, czyli tam i z powrotem</i></p> <p>ARGUMENTY:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Obecność sił nadprzyrodzonych, magii i czarów. 2) Odwołania do mitycznego świata i dawnych średniowiecznych podań pochodzących od ludów zamieszkujących północną Europę. 3) Obecność fantastycznych bohaterów, np. hobbitów, krasnoludów, czarodziejów, smoków itp. 	<p>5 p. – poprawne sformułowanie pięciu wskazówek do napisania utworu fantasy, mających postać zdań pojedynczych rozkazujących.</p> <p>Uczeń otrzymuje 1 p. za każdą poprawnie sformułowaną wskazówkę do napisania utworu fantasy, mającą postać zdania pojedynczego rozkazującego. Odpowiedzi niepoprawne merytorycznie bądź takie, które nie zostaną zapisane w formie zdań pojedynczych rozkazujących, nie będą punktowane.</p> <p>3 p. – wybór właściwego utworu, poprawne sformułowanie trzech argumentów</p> <p>2 p. – wybór właściwego utworu, poprawne sformułowanie dwóch argumentów</p> <p>1 p. – wybór właściwego utworu, poprawne sformułowanie jednego argumentu</p> <p>0 p. – wybór niewłaściwego utworu, który skutkuje nieprzyznaniem punktów za argumentację</p>	<p>0-5</p> <p>0-3</p>	
--	--	---	--	-------------------------------------	--

<p>3.</p>	<p>Jesteś detektywem, który tropi bohaterów utworów konkursowych. Na podstawie poniższych tropów ustal, z jakimi postaciami masz do czynienia. Opowiedz o nich, wykorzystując wszystkie podane wskazówki.</p>	<p>Przykładowe odpowiedzi</p> <p>TROP 1.</p> <p>BOHATER: Odyseusz UZASADNIENIE: Odyseusz pomógł Grekom wygrać wojnę trojańską, konstruując drewnianego konia, w środku którego ukryli się najdzielniejsi wojownicy. Trojanie uznali go za dar dla bogów, wciągnęli go do miasta i ucztowali. Nocą rycerze greccy wyszli z konia i wpuścili resztę wojsk, dzięki czemu zdobyto Troję. Po wojnie Odys przez 10 lat wracał do rodzinnej Itaki, mając w drodze wiele przygód. Między innymi zetknął się z syrenami (w połowie kobietami, w połowie ptakami), które wabiły marynarzy swym śpiewem. Gdy wreszcie bohater powrócił do ojczyzny, musiał rozprawić się z licznymi zalotnikami swej żony Penelopy.</p> <p>TROP 2.</p> <p>BOHATER: Bilbo Baggins UZASADNIENIE: Bilbo był hobbitem, których charakterystyczną cechą, obok niskiego wzrostu, były duże, pokryte włosami stopy. Jego miecz, a właściwie elficki sztylet, nosił nazwę Żądło od momentu walki z olbrzymimi pajakami z Mrocznej Puszczy. Bilbo wraz z drużyną krasnoludów wyruszył w podróż do Samotnej Góry, dawnej siedziby krasnoludów, którą zagarnął smok Smaug.</p>	<p>1 p. – poprawne odgadnięcie imienia pierwszego bohatera</p> <p>3 p. – uzasadnienie odnoszące się do wszystkich trzech podpowiedzi rysunkowych</p> <p>2 p. – uzasadnienie odnoszące się do dwóch podpowiedzi rysunkowych</p> <p>1 p. – uzasadnienie odnoszące się do jednej podpowiedzi rysunkowej</p> <p>0 p. – wskazanie niewłaściwego bohatera literackiego, które skutkuje nieprzyznaniem punktów za uzasadnienie</p> <p>1 p. – poprawne odgadnięcie imienia drugiego bohatera</p> <p>3 p. – uzasadnienie odnoszące się do wszystkich trzech podpowiedzi rysunkowych</p> <p>2 p. – uzasadnienie odnoszące się do dwóch podpowiedzi rysunkowych</p> <p>1 p. – uzasadnienie odnoszące się do jednej podpowiedzi rysunkowej</p> <p>0 p. – wskazanie niewłaściwego bohatera literackiego, które skutkuje nieprzyznaniem punktów za uzasadnienie</p>	<p>0-4</p> <p>0-4</p>	<p>0-8</p>
------------------	--	--	---	-------------------------------------	-------------------

<p>4.</p>	<p>Wyobraź sobie, że stworzono nowy portal społecznościowy FictionBook, przeznaczony dla bohaterów literackich. Wciel się w jedną wybraną postać z lektur konkursowych i stwórz jej profil na tym portalu, biorąc pod uwagę wskazane poniżej elementy.</p>	<p>SCHEMAT OCENY ZADANIA:</p> <p>Wskazanie podstawowych informacji o bohaterze – imienia (ewentualnie nazwiska, jeśli jest znane z utworu), wieku (gdy jest znany; dopuszcza się użycie sformułowania „brak informacji), zawodu / profesji</p> <p>Znajomi – wymienienie przynajmniej imion czterech postaci</p> <p>Zainteresowania – zgodne z treścią tekstu literackiego (tekstu kultury)</p> <p>Sam(a) o sobie – krótka autoprezentacja bohatera zgodna z treścią tekstu literackiego (tekstu kultury)</p> <p>Wydarzenia z życia – cztery wydarzenia zgodne z treścią tekstu literackiego (tekstu kultury)</p>	<p>2 p. – wskazanie wszystkich trzech elementów</p> <p>1 p. – wskazanie dwóch elementów</p> <p>0 p. – wskazanie tylko imienia (nazwiska) bohatera</p> <p>2 p. – wskazanie 4 znajomych</p> <p>1 p. – wskazanie 2-3 znajomych</p> <p>0 p. – wskazanie tylko jednego znajomego lub brak odpowiedzi</p> <p>1 p. – odpowiedź poprawna</p> <p>0 p. – odpowiedź niepoprawna lub jej brak</p> <p>1 p. – odpowiedź poprawna</p> <p>0 p. – odpowiedź niepoprawna lub jej brak</p> <p>2 p. – wskazanie 4 wydarzeń</p> <p>1 p. – wskazanie 2-3 wydarzeń</p> <p>0 p. – wskazanie tylko jednego wydarzenia lub brak odpowiedzi</p>	<p>0-2</p> <p>0-2</p> <p>0-1</p> <p>0-1</p> <p>0-2</p>	<p>0-8</p>
------------------	---	---	---	---	-------------------

<p>5.</p>	<p>W 2003 roku członkowie i członkinie angielskiego Towarzystwa Tolkienowskiego zainaugurowali pierwszy Światowy Dzień Czytania Tolkiena, który od tego czasu obchodzony jest 25 marca (również w Polsce). Zaplanuj obchody tego Dnia w Twojej szkole i zredaguj notatkę prasową, w której poinformujesz społeczność szkolną o imprezie i jej przebiegu, a także zachęcisz nauczycieli, rodziców i uczniów do udziału w niej.</p>	<p>Nadanie notatce prasowej atrakcyjnego tytułu.</p> <p>Zachowanie odpowiedniej kompozycji tekstu – umieszczenie we właściwym miejscu następujących elementów:</p> <ul style="list-style-type: none"> — tytułu, — informacji o szkolnej imprezie i jej przebiegu, — podpisu redaktora. <p>Realizacja tematu (treść):</p> <ul style="list-style-type: none"> — informacja o organizowanej imprezie – określenie czasu i miejsca, — skrótowy plan imprezy, — zachęcenie odbiorców do udziału w imprezie. <p>Dobór słownictwa odpowiedni do gatunku wyrażanych treści.</p> <p>Poprawność językowa.</p>	<p>1p. – nadanie tytułu artykułowi 0 p. – tytuł nieodpowiedni lub jego brak</p> <p>1p. – umieszczenie wszystkich elementów 0 p. – brak któregoś elementu</p> <p>2 p. – pełna realizacja tematu 1 p. – częściowa realizacja tematu 0 p. – brak realizacji tematu lub realizacja niezgodna z tematem</p> <p>1p. – słownictwo odpowiednie 0 p. – słownictwo zdecydowanie nieodpowiednie</p> <p>1 p. – brak błędów lub nieliczne błędy (maksymalnie trzy) 0 p. – liczne błędy językowe (więcej niż trzy)</p>	<p>0-1</p> <p>0-1</p> <p>0-2</p> <p>0-1</p> <p>0-1</p>	<p>0-7</p>
------------------	--	---	---	---	-------------------

		Poprawność ortograficzna i interpunkcyjna.	<p>1 p. – brak błędów lub nieliczne, nierażące błędy w zakresie ortografii, na ogół poprawna interpunkcja</p> <p>0 p. – liczne błędy ortograficzne i interpunkcyjne (łącznie więcej niż cztery)</p>	0-1																													
6.	<p>Uzupełnij tabelę, wpisując w poszczególne rubryki kluczowe informacje pozwalające zidentyfikować bohaterów powieści J.R.R. Tolkiena <i>Hobbit, czyli tam i z powrotem</i>. Następnie przyporządkuj zamieszczone poniżej rysunki do bohaterów, zapisując w ostatnim wierszu tabeli odpowiednie numery ilustracji.</p>	<p>PRZYKŁADOWA REALIZACJA ZADANIA</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOBBICI</th> <th>KRASNOLUDY</th> <th>GOBLINY</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Przedstawiciel</td> <td>Bilbo Baggins</td> <td>Thorin Dębowa Tarcza</td> <td>Wielki Goblin</td> </tr> <tr> <td>Miejsce życia</td> <td>dziura w ziemi pod Pagórkami LUB Bag End w Hobbitonie</td> <td>pochodził z Samotnej Góry (Ereboru), tułał się po Śródziemiu</td> <td>podziemia Wysokiej Przełęczy</td> </tr> <tr> <td>Wygląd postaci</td> <td>niski wzrost, wypięty brzuch, duże owłosione stopy o twardej podeszwie</td> <td>niski wzrost, krępa budowa ciała, duży zarost</td> <td>ogromny, gruby i szpetny stwór</td> </tr> <tr> <td>Typowe cechy charakteru (trzy)</td> <td>gościnnie, spokojny, wygodny – nie lubił podróży ani przygód</td> <td>dumny, zdecydowany, gburowaty</td> <td>okrutny, niedbały, przewrotny</td> </tr> <tr> <td>Umiejętności</td> <td>bezszelestne, zwinne poruszanie się</td> <td>walka, umiejętności rzemieślnicze</td> <td>budowanie tuneli i szybów kopalń, wyrabianie narzędzi</td> </tr> <tr> <td>Nr rysunku</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>		HOBBICI	KRASNOLUDY	GOBLINY	Przedstawiciel	Bilbo Baggins	Thorin Dębowa Tarcza	Wielki Goblin	Miejsce życia	dziura w ziemi pod Pagórkami LUB Bag End w Hobbitonie	pochodził z Samotnej Góry (Ereboru), tułał się po Śródziemiu	podziemia Wysokiej Przełęczy	Wygląd postaci	niski wzrost, wypięty brzuch, duże owłosione stopy o twardej podeszwie	niski wzrost, krępa budowa ciała, duży zarost	ogromny, gruby i szpetny stwór	Typowe cechy charakteru (trzy)	gościnnie, spokojny, wygodny – nie lubił podróży ani przygód	dumny, zdecydowany, gburowaty	okrutny, niedbały, przewrotny	Umiejętności	bezszelestne, zwinne poruszanie się	walka, umiejętności rzemieślnicze	budowanie tuneli i szybów kopalń, wyrabianie narzędzi	Nr rysunku	3	2	1	<p>8 p. – poprawne uzupełnienie wszystkich rubryk w tabeli</p> <p>7 p. – poprawne uzupełnienie 16-17 rubryk w tabeli</p> <p>6 p. – poprawne uzupełnienie 14-15 rubryk w tabeli</p> <p>5 p. – poprawne uzupełnienie 12-13 rubryk w tabeli</p> <p>4 p. – poprawne uzupełnienie 10-11 rubryk w tabeli</p> <p>3 p. – poprawne uzupełnienie 8-9 rubryk w tabeli</p> <p>2 p. – poprawne uzupełnienie 6-7 rubryk w tabeli</p> <p>1 p. – poprawne uzupełnienie 4-5 rubryk w tabeli</p> <p>0 p. – uzupełnienie mniej niż 4 rubryk w tabeli</p>	0-8	0-8
	HOBBICI	KRASNOLUDY	GOBLINY																														
Przedstawiciel	Bilbo Baggins	Thorin Dębowa Tarcza	Wielki Goblin																														
Miejsce życia	dziura w ziemi pod Pagórkami LUB Bag End w Hobbitonie	pochodził z Samotnej Góry (Ereboru), tułał się po Śródziemiu	podziemia Wysokiej Przełęczy																														
Wygląd postaci	niski wzrost, wypięty brzuch, duże owłosione stopy o twardej podeszwie	niski wzrost, krępa budowa ciała, duży zarost	ogromny, gruby i szpetny stwór																														
Typowe cechy charakteru (trzy)	gościnnie, spokojny, wygodny – nie lubił podróży ani przygód	dumny, zdecydowany, gburowaty	okrutny, niedbały, przewrotny																														
Umiejętności	bezszelestne, zwinne poruszanie się	walka, umiejętności rzemieślnicze	budowanie tuneli i szybów kopalń, wyrabianie narzędzi																														
Nr rysunku	3	2	1																														

<p>7.</p>	<p>Uporządkuj chronologicznie kolejne etapy wędrówki Odyseusza (numery wpisz w pierwszej kolumnie tabeli). Następnie, rysując strzałki, do każdego wydarzenia dopasuj odpowiedni opis.</p>	<p>ROZWIĄZANIE ZADANIA</p> <table border="1" data-bbox="560 276 896 791"> <tr><td>2.</td><td>Kraina cyklopów.</td></tr> <tr><td>1.</td><td>Kraj Lotofagów.</td></tr> <tr><td>6.</td><td>Pobył na Sycylii.</td></tr> <tr><td>7.</td><td>Odyseusz u Kalipso.</td></tr> <tr><td>3.</td><td>Pobył u Kirke.</td></tr> <tr><td>8.</td><td>Powrót do Itaki.</td></tr> <tr><td>4.</td><td>Kraina podziemi.</td></tr> <tr><td>5.</td><td>Wyspa syren.</td></tr> </table> <table border="1" data-bbox="990 276 1496 791"> <tr><td>Przestrogi Tyrezjasza.</td></tr> <tr><td>Uwolnienie Odysa po 7 latach.</td></tr> <tr><td>Rozprawienie się z zalotnikami Penelopy.</td></tr> <tr><td>Zamiana towarzyszy Odysa w wieprze.</td></tr> <tr><td>Uprowadzenie wołów Heliosa.</td></tr> <tr><td>Zalepienie uszu woskiem.</td></tr> <tr><td>Spożycie owoców lotosu.</td></tr> <tr><td>Okaleczenie Polifema.</td></tr> </table>	2.	Kraina cyklopów.	1.	Kraj Lotofagów.	6.	Pobył na Sycylii.	7.	Odyseusz u Kalipso.	3.	Pobył u Kirke.	8.	Powrót do Itaki.	4.	Kraina podziemi.	5.	Wyspa syren.	Przestrogi Tyrezjasza.	Uwolnienie Odysa po 7 latach.	Rozprawienie się z zalotnikami Penelopy.	Zamiana towarzyszy Odysa w wieprze.	Uprowadzenie wołów Heliosa.	Zalepienie uszu woskiem.	Spożycie owoców lotosu.	Okaleczenie Polifema.	<p>8 p. – poprawne uporządkowanie wszystkich zdarzeń i przypisanie im właściwych opisów</p> <p>Uczeń otrzymuje 1 p. za każdą poprawną odpowiedź, na którą składa się przypisanie zdarzeniu właściwego numeru oraz opisu. Odpowiedzi niepoprawne bądź częściowo poprawne (właściwy numer – niewłaściwy opis, niewłaściwy numer – właściwy opis) nie są punktowane.</p>	<p>0-8</p>	<p>0-8</p>
2.	Kraina cyklopów.																												
1.	Kraj Lotofagów.																												
6.	Pobył na Sycylii.																												
7.	Odyseusz u Kalipso.																												
3.	Pobył u Kirke.																												
8.	Powrót do Itaki.																												
4.	Kraina podziemi.																												
5.	Wyspa syren.																												
Przestrogi Tyrezjasza.																													
Uwolnienie Odysa po 7 latach.																													
Rozprawienie się z zalotnikami Penelopy.																													
Zamiana towarzyszy Odysa w wieprze.																													
Uprowadzenie wołów Heliosa.																													
Zalepienie uszu woskiem.																													
Spożycie owoców lotosu.																													
Okaleczenie Polifema.																													
<p>8.</p>	<p>Przyjrzyj się plakatuwi¹ promującemu film <i>Opowieści z Narnii: Książę Kaspian</i>. Dokonaj jego analizy, biorąc pod uwagę następujące elementy: kompozycję, kolorystykę, światło oraz nastrój. Zwróć uwagę na ukazane na nim postacie i sposób ich przedstawienia,</p>	 <p>ANALIZA PLAKATU FILMOWEGO:</p> <p>Kompozycja</p> <p>Plan pierwszy – młody mężczyzna (tytułowy Kaspian), plan drugi – głowa lwa Aslana i sylwetki rodzeństwa Pevensie, tło – wzburzone morze, zamek, złowrogie niebo</p> <p>Kolorystyka</p> <p>Dominacja nasyconych i ciemnych barw, przełamanych ciepłą żółcią, przechodzącą niemal w kolor złoty.</p>	<p>Uczeń otrzymuje 1 p. za poprawne uzupełnienie każdej rubryki w tabeli.</p>	<p>0-7</p>	<p>0-7</p>																								

¹ Źródło: <http://fdb.pl/film/2652-opowieści-z-narnii-książę-kaspian>

	<p>a także na jego warstwę werbalną (językową). Na podstawie analizy plakatu uzasadnij, że pełni on funkcję perswazyjną. Swoje odpowiedzi zapisz w tabeli.</p>	<p>Światło</p> <p>Skupione na postaciach ukazanych na plakacie, akcentujące, waloryzujące pozytywnie.</p> <p>Nastrój</p> <p>Nastrój grozy, tajemnicy, niepokoju, niesamowitości</p> <p>Postacie i sposób ich przedstawienia</p> <p>Postacie wtopione zostały w tło, zajmują centralną część plakatu. Na twarze bohaterów pada światło, co pozwala ich wartościować pozytywnie.</p> <p>Warstwa werbalna plakatu</p> <p>Wyeksponowany tytuł filmu; podtytuł <i>Książę Kaspian</i> w białym kolorze, co może świadczyć o duchowej czystości bohatera; intrygujący cytat w górnej części plakatu.</p> <p>Perswazyjność plakatu</p> <p>Warstwa wizualna i językowa plakatu przyciągają uwagę odbiorcy. Służą zaintrygowaniu potencjalnego widza i zachęceniu go do obejrzenia filmu. Sugerują, że film przeniesie odbiorcę do innego, fantastycznego świata, i że ta podróż na zawsze odmieni jego życie.</p>			
<p>9.</p>	<p>Napisz krótki e-mail do koleżanki / kolegi, w którym opowiesz o swoich przeżyciach w związku z lekturą C.S. Lewisa <i>Lew, Czarnownica i stara szafa</i>. Przekonaj odbiorcę,</p>	<p>Wpisanie adresu e-mail odbiorcy, tematu wiadomości oraz podpisu nadawcy.</p> <p>Zachowanie odpowiedniej kompozycji e-maila – umieszczenie we właściwym miejscu następujących elementów:</p>	<p>1 p. – wpisanie wymaganych elementów</p> <p>0 p. – brak któregoś elementu</p> <p>1p. – umieszczenie wszystkich elementów</p>	<p>0-1</p> <p>0-1</p>	<p>0-7</p>

	<p>że jest to książka atrakcyjna dla Twoich rówieśników, którą warto przeczytać. Użyj trzech argumentów. Nie zapomnij o wpisaniu tematu wiadomości.</p>	<ul style="list-style-type: none"> — zwrotów grzecznościowych do adresata, — treści wiadomości, — podpisu nadawcy. <p>Realizacja tematu (treść):</p> <ul style="list-style-type: none"> — opis przeżyć związanych z lekturą książki, — trzy argumenty przemawiające za atrakcyjnością utworu dla młodego czytelnika. <p>Dobór słownictwa odpowiedni do gatunku wypowiedzi i jej adresata.</p> <p>Poprawność językowa.</p> <p>Poprawność ortograficzna i interpunkcyjna.</p>	<p>0 p. – brak któregoś elementu</p> <p>2 p. – pełna realizacja tematu</p> <p>1 p. – częściowa realizacja tematu</p> <p>0 p. – brak realizacji tematu lub realizacja niezgodna z tematem</p> <p>1p. – słownictwo odpowiednie</p> <p>0 p. – słownictwo zdecydowanie nieodpowiednie</p> <p>1 p. – brak błędów lub nieliczne błędy (maksymalnie trzy)</p> <p>0 p. – liczne błędy językowe (więcej niż trzy)</p> <p>1 p. – brak błędów lub nieliczne, nierzące błędy w zakresie ortografii, na ogół poprawna interpunkcja</p> <p>0 p. – liczne błędy ortograficzne i interpunkcyjne (łącznie więcej niż cztery)</p>	<p>0-2</p> <p>0-1</p> <p>0-1</p> <p>0-1</p>	
--	--	--	---	---	--

<p>10.</p>	<p>Przeczytaj uważnie zamieszczony poniżej tekst, a następnie wykonaj polecenia.</p>	<p>A. Zredagowanie notatki encyklopedycznej dotyczącej J.R.R. Tolkiena.</p> <p>B. Wyjaśnienie użycia czasownika w 1. osobie liczby mnogiej.</p> <p>NP. Autor włącza czytelnika w tok swoich rozważań, próbuje z nim nawiązać bliski kontakt.</p> <p>C. Wyjaśnienie znaczenia wyrażenia „za chlebem”</p> <p>NP. W kontekście całego akapitu wyrażenie to oznacza wyjazd zarobkowy za granicę.</p> <p>D. Omówienie budowy słowotwórczej rzeczownika <i>książka</i></p> <p>Podstawa słowotwórcza: książ- Formant: -ka Typ formantu: przyrostek / sufiks</p>	<p>Punkty przyznawane są w zależności od zawartości merytorycznej notatki (maksymalnie 3 p.) oraz jej poprawności językowej i ortograficzno-interpunkcyjnej (1 p.) – łącznie dopuszczalne 3 błędy.</p> <p>1 p. – poprawne sformułowanie odpowiedzi</p> <p>0 p. – niepoprawna odpowiedź lub jej brak</p> <p>1 p. – poprawne i pełne sformułowanie odpowiedzi (wypisanie 3 określeń)</p> <p>0 p. – odpowiedź niepełna (brak któregośkolwiek określenia), niepoprawna lub jej brak</p> <p>2 p. – odpowiedź poprawna, pełna, zawierająca wszystkie elementy</p> <p>1 p. – odpowiedź poprawna, lecz niepełna (wskazanie podstawy słowotwórczej i formantu LUB określenie typu formantu)</p> <p>0 p. – niepoprawna odpowiedź lub jej brak</p>	<p>0-4</p> <p>0-1</p> <p>0-1</p> <p>0-2</p>	<p>0-10</p>
-------------------	---	---	--	---	--------------------

		<p>E. Przekształcanie zdania pojedynczego w zdanie złożone z podrzędnym przydawkowym</p> <p><i>Kowal z Podlesia Większego, który został wydany w 1967 roku, jest poetyckim zapisem refleksji człowieka przeczuwającego nadchodzące osamotnienie.</i></p> <p style="text-align: center;">LUB</p> <p>Wydany w 1967 roku <i>Kowal z Podlesia Większego</i> jest poetyckim zapisem refleksji człowieka, który przeczuwa nadchodzące osamotnienie.</p> <p>F. Interpretacja słów „twórca świata, do którego nie tylko Brytyjczycy czują sympatię” określających J.R.R. Tolkiena.</p> <p>NP. Słowa te oznaczają, że J.R.R. Tolkien to twórca dzieł literackich, które znalazły uznanie nie tylko wśród czytelników brytyjskich. Cieszą się one dużym powodzeniem praktycznie na całym świecie, o czym mogą świadczyć liczne ekranizacje jego dzieł.</p>	<p>1 p. – odpowiedź poprawna</p> <p>0 p. – niepoprawna odpowiedź lub jej brak</p>	<p>0-1</p>	
			<p>1 p. – odpowiedź poprawna</p> <p>0 p. – niepoprawna odpowiedź lub jej brak</p>	<p>0-1</p>	
11.	<p><i>Weszłam / Wszedłem na drogę, która powiodła mnie do czarodziejskich miejsc. Napisz opowiadanie twórcze z dialogiem. W swojej pracy odwołaj się do dwóch przeczytanych lub obejrzanych lektur konkursowych obowiązujących na III etapie konkursu.</i></p>	<p>Nadanie wypracowaniu formy opowiadania twórczego z dialogiem.</p> <p>Treść zgodna z tematem, konsekwentne prowadzenie narracji.</p> <p>Kompozycja*:</p> <ul style="list-style-type: none"> – odpowiednia do formy opowiadania z dialogiem kompozycja tekstu, – właściwy układ graficzny (akapity), – spójność i logika tekstu (zachowanie związku przyczynowo-skutkowego między opisywanymi wydarzeniami). 	<p>2 p. – zachowanie formy opowiadania twórczego z dialogiem</p> <p>0 p. – niezachowanie opowiadania twórczego z dialogiem</p>	<p>0-2</p> <p>0-6</p> <p>0-3</p>	<p>0-17</p>

		<p>Język* poprawny, bogaty, adekwatny do formy i tematu wypowiedzi.</p> <p>Styl* konsekwentny, dostosowany do formy wypowiedzi.</p> <p>Zapis*: – poprawna ortografia, – poprawna interpunkcja (dopuszcza się 3 błędy interpunkcyjne).</p>	<p>2 p. – brak błędów językowych lub 1-2 błędy (fleksyjne, składniowe, leksykalne, frazeologiczne)</p> <p>1 p. – dopuszczalne 3 błędy (fleksyjne, składniowe, leksykalne, frazeologiczne)</p> <p>0 p. – więcej niż 3 błędy (fleksyjne, składniowe, leksykalne, frazeologiczne)</p> <p>2 p. – brak błędów stylistycznych lub 1-2 błędy</p> <p>1 p. – dopuszczalne 3 błędy stylistyczne</p> <p>0 p. – więcej niż 3 błędy stylistyczne</p> <p>2 p. – brak błędów ortograficznych, na ogół poprawna interpunkcja</p> <p>1 p. – nieliczne błędy w zakresie ortografii (dopuszczalne 2 błędy), więcej niż 3 błędy interpunkcyjne</p> <p>0 p. – liczne błędy ortograficzne i interpunkcyjne</p>	<p>0-2</p> <p>0-2</p> <p>0-2</p>	
--	--	---	---	---	--

		* Punktów z tych kategorii nie przyznaje się, jeżeli praca ucznia nie spełnia kryterium objętości.			
--	--	--	--	--	--