**MINH HOẠ:**

**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**

**MÔN NGỮ VĂN - LỚP 7**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Kĩ năng** | **Nội dung/ Đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | | | | | | | | **Tổng**  **% điểm** |
| **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng** | | **Vận dụng cao** | |
| **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** |
| **1** | **Đọc hiểu** | Truyện ngụ ngôn/ truyện ngắn | 4 | 0 | 4 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 60 |
| **2** | **Viết** | Văn bản nghị luận về một vấn đề trong đời sống | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 40 |
| **Tổng** | | | ***20*** | ***5*** | ***20*** | ***15*** | ***0*** | ***30*** | ***0*** | ***10*** | **100** |
| **Tỉ lệ %** | | | **25** | | **35** | | **30** | | **10** | |
| **Tỉ lệ chung** | | | **60** | | | | **40** | | | |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**

**MÔN: NGỮ VĂN - LỚP 7; THỜI GIAN LÀM BÀI: 90 PHÚT**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Chương/**  **Chủ đề** | **Nội dung/ Đơn vị kiến thức** | **Mức độ đánh giá** | **Số câu hỏi theo mức độ nhận thức** | | | |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Vận dụng cao** |
| **1** | **Đọc hiểu** | Truyện ngụ ngôn | **Nhận biết**:  - Nhận biết được phương thức biểu đạt của văn bản.  - Nhận biết được ngôi kể/ đặc điểm của lời kể trong truyện.  - Nhận diện được nhân vật/ tình huống/ cốt truyện/ không gian, thời gian trong truyện.  - Xác định được một số từ loại, cụm từ, mở rộng câu bằng cụm từ và phép liên kết trong văn bản.  **Thông hiểu**:  - Nêu được chủ đề, thông điệp mà văn bản muốn gửi đến người đọc.  - Phân tích, lí giải được ý nghĩa, tác dụng của các chi tiết tiêu biểu.  **Vận dụng:**  - Giải thích được ý nghĩa biểu tượng của chi tiết, hình ảnh trong văn bản.  - Rút ra được bài học cho bản thân từ nội dung, ý nghĩa của câu chuyện trong tác phẩm. | 3 TN, 1TL | 3TN | 2TL |  |
| **2** | **Viết** | Văn bản nghị luận về một vấn đề trong đời sống | **Nhận biết:**  - Kiểu bài: văn nghị luận;  - Nội dung: nghị luận về một vấn đề trong đời sống.  **Thông hiểu:**  - Hiểu được bố cục, cách làm bài nghị luận;  - Hiểu được nội dung vấn đề nghị luận: một vấn đề trong đời sống;  - Hiểu vai trò của luận điểm, luận cứ và lập luận trong văn nghị luận.  **Vận dụng:**  - Viết được bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống: trình bày được suy nghĩ, thái độ của người viết về một vấn đề trong đời sống;  - Huy động được kiến thức và trải nghiệm của bản thân để nghị luận về một vấn đề trong đời sống;  - Sử dụng luận điểm, luận cứ và lập luận phù hợp.  **Vận dụng cao:**  - Lựa chọn và sắp xếp luận điểm, luận cứ và lập luận một cách nghệ thuật;  - Có sáng tạo trong diễn đạt, văn viết có giọng điệu riêng để nghị luận hấp dẫn, thuyết phục. |  |  |  | 1TL\* |
| **Tổng** | | |  | **3TN, 1TL** | **3 TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***25*** | ***35*** | ***30*** | ***10*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **60** | | **40** | |

**ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**

**Môn Ngữ văn lớp 7**

*Thời gian làm bài: 90 phút (không kể thời gian giao đề)*

**I. ĐỌC HIỂU (6.0 điểm)**

**Đọc văn bản sau và thực hiện các yêu cầu bên dưới:**

CHIẾC LÁ VÀNG

Chiếc lá vàng tự bứt khỏi cành, rơi xuống gốc cây. Cái gốc tròn xoe mắt ngạc nhiên hỏi:

- Ôi! Sao sớm thế?

Chiếc lá giơ tay chào và chỉ vào những lộc non.

(Theo "*Những câu chuyện ngụ ngôn chọn lọc*", NXB Thanh niên, 2003)

**Câu 1**. Phương thức biểu đạt chính của truyện *Chiếc là vàng* là:

A. Tự sự B. Biểu cảm

C. Miêu tả D. Nghị luận

**Câu 2**. Truyện được kể bằng lời của ai?

A. Lời của chiếc lá vàng B. Lời của gốc cây

C. Lời của những lộc non D. Lời của người kể chuyện

**Câu 3**. Xác định nhân vật chính trong truyện *Chiếc là vàng*.

A. Chiếc lá vàng B. Gốc cây

C. Lộc non D. Lá vàng và lộc non

**Câu 4**. Trong câu “Cái gốc tròn xoe mắt ngạc nhiên hỏi: Ôi! Sao sớm thế?”, *tròn xoe* *mắt* là:

A. Cụm danh từ B. Cụm tính từ

C. Cụm động từ D. Không phải là cụm từ

**Câu 5.** Từ *những* trong câu **“**Chiếc lá giơ tay chào và chỉ vào **những** lộc non.” là số từ. Đúng hay sai?

A. Đúng B. Sai

**Câu 6**. Các phép liên kết được sử dụng trong văn bản *Chiếc là vàng* là:

A. Phép thế và phép nối B. Phép lặp và phép liên tưởng

C. Phép nối và phép lặp D. Phép thế và phép đồng nghĩa

**Câu 7**. Vì sao cái gốc lại tròn xoe mắt, ngạc nhiên khi chiếc lá vàng tự bứt khỏi cành?

A. Vì các gốc chưa muốn rời xa chiếc lá.

B. Vì chiếc lá đã vàng.

C. Vì chiếc lá rời cây sớm hơn thời gian nó có thể tồn tại.

D. Vì cái gốc không hiểu vì sao chiếc lá lại không vui khi ở cùng mình.

**Câu 8**. Hình ảnh lá vàng tượng trưng cho điều gì?

A. Sự lỗi thời, phải vứt bỏ.

B. Sự tươi mới, rực rỡ

C. Sự quyền quý, cao sang của bậc vương giả

D. Sự già nua, cần được thay thế bởi cái mới tốt đẹp hơn

**Câu 9**. Hành động của chiếc lá: *giơ tay chào và chỉ vào những lộc non* có ý nghĩa gì? *(1,0 điểm)*

**Câu 10**. Qua văn bản *Chiếc là vàng*, em rút ra bài học gì bổ ích cho bản thân? *(1,0 điểm)*

**II. VIẾT (4.0 điểm)**

“Trò chơi điện tử đang trở thành trò chơi tiêu khiển hấp dẫn, nhất là đối với các bạn học sinh. Nhiều bạn vì mãi chơi nên sức học ngày càng giảm sút”.

Hãy viết bài văn nghị luận nêu suy nghĩ của em về hiện tượng đó.

------------------------- Hết -------------------------

**HƯỚNG DẪN CHẤM ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I**

**Môn: Ngữ văn - Lớp 7**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phần** | **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **I** |  | **ĐỌC HIỂU** | **6,0** |
|  | **1** | A | 0,5 |
| **2** | D | 0,5 |
| **3** | A | 0,5 |
| **4** | C | 0,5 |
| **5** | B | 0,5 |
| **6** | B | 0,5 |
| **7** | C | 0,5 |
| **8** | D | 0,5 |
| **9** | HS có thể diễn đạt bằng nhiều cách khác nhau, miễn là hợp lí.  Ví dụ:  - Tôi phải nhường chổ cho những chồi non.  - Xin tạm biệt, các chồi non cần dinh dưỡng để lớn lên. | 1,0 |
|  | **10** | HS có thể diễn đạt nhiều cách khác nhau, nhưng phải nêu được bài học cụ thể, có ý nghĩa phù hợp.  Ví dụ:  - Biết sống vì người khác, chấp nhận cả những thiệt thòi, hi sinh về phía bản thân.  - Không nên sống vị kỉ, chỉ nghĩ đến lợi ích của bản thân.  - Thế hệ trẻ phải biết sống, phấn đấu và cống hiến sao cho xứng đáng với thế hệ cha ông. | 1,0 |
| II |  | **LÀM VĂN** | **4,0** |
|  |  | *1*. *Đảm bảo cấu trúc bài văn nghị luận* | 0,25 |
| *2. Xác định được đối tượng nghị luận*: *trò chơi điện tử ảnh hưởng đến học sinh.* | 0,25 |
| *3. HS có thể triển khai vấn đề theo nhiều cách, nhưng về cơ bản phải đáp ứng các nội dung sau* |  |
| 3.1. Mở bài:  - Dẫn dắt, giới thiệu được vấn đề nghị luận: *Trò chơi điện tử đang trở thành trò chơi tiêu khiển hấp dẫn, nhất là đối với các bạn học sinh. Nhiều bạn vì mãi chơi nên sức học ngày càng giảm sút.*  - Giới thiệu khái quát về trò chơi điện tử: là trò chơi sử dụng thiết bị điện tử để tạo ra một hệ thống tương tác mà người chơi có thể chơi. Các hình thức phổ biến của trò chơi điện tử là trò chơi video (video game), máy chơi game cầm tay, máy bắn bi và các thiết bị tương tự, trò chơi đổi thưởng... | 0,25  0,25 |
| 3.2 Thân bài:  \* Thực trạng của việc học sinh ham mê điện tử: nhiều học sinh say mê trò chơi điện tử, ngồi hàng giờ, hàng ngày trước màn hình điện thoại, máy tính, sao nhãng học hành.  \* Nguyên nhân:  - Trò chơi điện tử đa dạng, phong phú với nhiều trò chơi hấp dẫn, đồ họa rất sống động, bắt mắt, mới lạ, hợp với tính cách của giới trẻ lại rẻ tiền, dễ chơi … vì thế nên hấp dẫn các bạn học sinh, dần dần thành nghiện.  - Do bản thân các em chưa có ý thức tự giác, còn mãi chơi; do gia đình, bố mẹ còn lỏng lẻo trong việc quản lí con cái…  \* Tác hại:  - Đam mê trò chơi điện tử nên mất thời gian học tập, sao nhãng việc học tập, trốn học, bỏ học… dẫn đến kết quả thấp kém, ảnh hưởng đến tương lai sau này…  - BLMR: Không chỉ sức học ngày càng giảm sút mà còn ảnh hưởng đến kinh tế, sức khỏe, vốn sống, có thể trở thành tội phạm…  - Dẫn chứng: Để chơi game thì mất tiền nộp card, thuê máy, lên đời dụng cụ cho game…; để có tiền chơi điện tử, người chơi có thể trở thành kẻ trộm cắp, cướp giật, thậm chí gây nhiều tội ác khác. Chơi game có thể gây cận thị, mất sức, mệt mỏi, lầm lì, tự kỷ… Chơi game nhiều, sống với thế giới ảo sẽ làm đầu óc mụ mẫm, ảo giác, thiếu vốn sống thực tế. Bị ảnh hưởng bởi những nội dung không lành mạnh hoặc bị bạn bè xấu rủ rê, lôi kéo dễ mắc vào các tệ nạn xã hội…  \* Giải pháp:  - Mỗi học sinh cần phải có ý thức tự giác học tập; chỉ xem game là giải trí (nếu có) để không ảnh hưởng đến học tập.  - Các bậc phụ huynh cần quan tâm con em mình nhiều hơn.  - Cần tạo các sân chơi bổ ích và lành mạnh nhằm thu hút các em. Đồng thời đưa các trò chơi truyền thống tích cực vào giảng dạy trong nhà trường  - Các cơ quan chức năng cần quản lí và kiểm soát chặt chẽ các dịch vụ điện tử, cần có hình thức xử phạt nghiêm đối với các đối tượng vi phạm.  *(HS nêu được 02 giải pháp đạt 0,25 điểm, từ 03 giải trở lên đạt 0,5 điểm)* | 0,25  0,25  0,25  0,25  0,25  0,25  0,5 |
| 3.3. Kết bài: Khái quát nhận định của cá nhân về vấn đề nghị luận và đưa ra lời khuyên: mỗi bạn trẻ cần có nhận thức đúng đắn về trò chơi điện tử và phải đề cao tầm quan trọng của việc học tập và rèn luyện. | 0,5 |
| *4. Chính tả, ngữ pháp:* Đảm bảo chuẩn chính tả, ngữ pháp Tiếng Việt. | 0,25 |
| *5. Sáng* tạo: Cách diễn đạt, lập luận chặt chẽ; ngôn ngữ giàu hình ảnh, giàu sức truyền cảm. | 0,25 |