|  |  |
| --- | --- |
|  | **ĐỀ KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ I**  **CÁNH DIỀU** |

**I. MA TRẬN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 KH viễn tưởng | 3 | 0 | 5 | 0 | 0 | 2 | 0 |  | 60 |
| Văn bản nghị luận |
| Văn bản thông tin |
| **2** | **Viết** | Viết văn bản biểu cảm về con người hoặc sự việc. | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 40 |
| Viết văn bản phân tích đặc điểm nhân vật trong một tác phẩm văn học (Yêu cầu tác phẩm ngoài sách giáo khoa) |
| Viết văn bản thuyết minh về quy tắc, luật lệ trong trò chơi hay hoạt động. |
| **Tổng** | | | ***15*** | ***5*** | ***25*** | ***15*** | ***0*** | ***30*** | ***0*** | ***10*** | **100** |
| **Tỉ lệ %** | | | **20** | | **40%** | | **30%** | | **10%** | |
| **Tỉ lệ chung** | | | **60%** | | | | **40%** | | | |

**II. BẢNG ĐẶC TẢ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 khoa học viễn tưởng | **Nhận biết**:  - Nhận biết được đề tài, chi tiết tiêu biểu, những yếu tố mang tính “viễn tưởng” của truyện biễn tưởng (những tưởng tượng dựa trên những thành tựu khoa học đương thời).  - Nhận biết được ngôi kể, đặc điểm của lời kể trong truyện; sự thay đổi ngôi kể trong một văn bản.  - Nhận biết được tình huống, cốt truyện, không gian, thời gian trong truyện viễn tưởng.  - Xác định được số từ, phó từ, các thành phần chính và thành phần trạng ngữ trong câu (mở rộng bằng cụm từ).  **Thông hiểu**:  - Tóm tắt được cốt truyện.  - Nêu được chủ đề, thông điệp, những điều mơ tưởng và những dự báo về tương lai mà văn bản muốn gửi đến người đọc.  - Chỉ ra và phân tích được tính cách nhân vật truyện khoa học viễn tưởng thể hiện qua cử chỉ, hành động, lời thoại; qua lời của người kể chuyện và / hoặc lời của các nhân vật khác.  - Giải thích được ý nghĩa, tác dụng của thành ngữ, tục ngữ; nghĩa của một số yếu tố Hán Việt thông dụng; nghĩa của từ trong ngữ cảnh; công dụng của dấu chấm lửng; biện pháp tu từ nói quá, nói giảm nói tránh; chức năng của liên kết và mạch lạc trong văn bản.  **Vận dụng:**  - Thể hiện được thái độ đồng tình / không đồng tình / đồng tình một phần với những vấn đề đặt ra trong tác phẩm.  - Nêu được những trải nghiệm trong cuộc sống giúp bản thân hiểu thêm về nhân vật, sự việc trong văn bản. | 3 TN | 5TN | 2TL |  |
| Văn bản nghị luận | **Nhận biết**:  - Nhận biết được các ý kiến, lí lẽ, bằng chứng trong văn bản nghị luận.  - Nhận biết được đặc điểm của văn bản nghị luận về một vấn đề đời sống và nghị luận phân tích một tác phẩm văn học.  - Xác định được số từ, phó từ, các thành phần chính và thành phần trạng ngữ trong câu (mở rộng bằng cụm từ).  **Thông hiểu**:  - Xác định được mục đích, nội dung chính của văn bản.  - Chỉ ra được mối liên hệ giữa ý kiến, lí lẽ và bằng chứng.  - Chỉ ra được mối quan hệ giữa đặc điểm văn bản với mục đích của nó.  - Giải thích được ý nghĩa, tác dụng của thành ngữ, tục ngữ; nghĩa của một số yếu tố Hán Việt thông dụng; nghĩa của từ trong ngữ cảnh; các biện pháp tu từ như: nói quá, nói giảm nói tránh; công dụng của dấu chấm lửng; chức năng của liên kết và mạch lạc trong văn bản.  **Vận dụng:**  - Rút ra những bài học cho bản thân từ nội dung văn bản.  - Thể hiện được thái độ đồng tình hoặc không đồng tình với vấn đề đặt ra trong văn bản. |
| Văn bản thông tin | **Nhận biết**:  - Nhận biết được thông tin cơ bản của văn bản thông tin.  - Nhận biết được đặc điểm văn bản giới thiệu một quy tắc hoặc luật lệ trong trò chơi hay hoạt động.  - Xác định được số từ, phó từ, các thành phần chính và thành phần trạng ngữ trong câu (mở rộng bằng cụm từ).  **\* Thông hiểu**:  - Chỉ ra được mối quan hệ giữa đặc điểm với mục đích của văn bản.  - Chỉ ra được vai trò của các chi tiết trong việc thể hiện thông tin cơ bản của văn bản thông tin.  - Chỉ ra được tác dụng của cước chú, tài liệu tham khảo trong văn bản thông tin.  - Chỉ ra được cách triển khai các ý tưởng và thông tin trong văn bản (chẳng hạn theo trật tự thời gian, quan hệ nhân quả, mức độ quan trọng, hoặc các đối tượng được phân loại).  - Giải thích được ý nghĩa, tác dụng của thành ngữ, tục ngữ; nghĩa của một số yếu tố Hán Việt thông dụng; nghĩa của từ trong ngữ cảnh; công dụng của dấu chấm lửng; chức năng của liên kết và mạch lạc trong văn bản.  **Vận dụng:**  - Đánh giá được tác dụng biểu đạt của một kiểu phương tiện phi ngôn ngữ trong một văn bản in hoặc văn bản điện tử.  - Rút ra được những bài học cho bản thân từ nội dung văn bản |
| **2** | **Viết** | Phát biểu cảm nghĩ về con người hoặc sự việc. | **Nhận biết:**  **Thông hiểu:**  **Vận dụng:**  **Vận dụng cao:**  Viết được bài văn biểu cảm (về con người hoặc sự việc): thể hiện được thái độ, tình cảm của người viết với con người / sự việc; nêu được vai trò của con người / sự việc đối với bản thân. |  |  |  | 1TL\* |
| Phân tích nhân vật trong một tác phẩm văn học. | **Nhận biết:**  **Thông hiểu:**  **Vận dụng:**  **Vận dụng cao:**  Viết được bài phân tích đặc điểm nhân vật trong một tác phẩm văn học. Bài viết có đủ những thông tin về tác giả, tác phẩm, vị trí của nhân vật trong tác phẩm; phân tích được các đặc điểm của nhân vật dựa trên những chi tiết về lời kể, ngôn ngữ, hành động của nhân vật. |
| Giải thích quy tắc hay luật lệ trong một trò chơi hay hoạt động. | **Nhận biết:**  **Thông hiểu:**  **Vận dụng:**  **Vận dụng cao:**  Viết được bài văn thuyết minh dùng để giải thích quy tắc hay luật lệ trong một trò chơi hay hoạt động. Giải thích được rõ ràng các quy định về một hoạt động, trò chơi/ hướng dẫn cụ thể theo đúng một quy trình nào đó đối với một trò chơi hay một hoạt động. |
| **Tổng** | | |  | **3 TN** | **5TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***20*** | ***40*** | ***30*** | ***10*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **60** | | **40** | |

|  |  |
| --- | --- |
| Họ và tên:..............................................  Lớp 7:…………....................................  **Điểm** | *Ngày kiểm tra:……../……../ 2024*  **ĐỀ KTĐG CUỐI HỌC KÌ I**  **NĂM HỌC 2023- 2024**  **Môn: Ngữ văn –Lớp 7 ( Tiết 70 + 71 )**  Thời gian: 90 phút*( không kể thời gian giao đề)* |

**ĐỀ SỐ 1**

**I. ĐỌC HIỂU (6.0 điểm)**

**Đọc văn bản và thực hiện các yêu cầu:**

### **TRÒ CHƠI NHẢY DÂY**

***1. Người chơi***

Nhảy dây là trò chơi phù hợp theo cá nhân hoặc theo nhóm.

***2. Dụng cụ, địa điểm***

Để tham gia trò chơi nhảy dây, người chơi cần chuẩn bị một đoạn dây với độ dài vừa đủ, phù hợp với mục đích nhảy đơn hay nhảy dây nhiều người.

Địa điểm diễn ra trò chơi cần rộng rãi, không vướng vật cản.

***3. Cách chơi***

**Nhảy dây đơn**

Người chơi cầm trước hai đầu dây sau đó quất dây nhịp nhàng sao cho đoạn dây không vướng vào chân. Người chơi hoặc người đứng ngoài sẽ là người đếm, lần lượt thi đấu qua lại nếu người nào được số lượt nhảy cao hơn là người đó thắng.

**Nhảy dây nhóm**

Đối với nhảy dây nhóm, hai người theo phân công sẽ đứng cầm hai đầu sợi dây và quất nhịp nhàng từ dưới lên trên. Những người còn lại nhảy trong vòng quay sao cho chân không vấp vào sợi dây.

Nếu người chơi vấp vào sợi dây sẽ phải thế chỗ cho người quất dây.

*(https://2dep.vn/tro-choi-dan-gian-hay-viet-nam-01143004.html)*

**1. Điền vào bảng chữ cái đầu của phương án trả lời đúng nhất:**

**Câu 1 (0,5 điểm):** Em hãy cho biết văn bản *Trò chơi nhảy dây* thuộc loại văn bản nào?

A. Văn bản tự sự

B. Văn bản biểu cảm

C. Văn bản nghị luận

D. Văn bản thông tin

**Câu 2 (0,5 điểm):** Văn bản *Trò chơi nhảy dây* cung cấp những thông tin cơ bản nào?

A. Người chơi, hướng dẫn cách chơi, luật chơi

B. Người chơi; hướng dẫn cách chơi, địa điểm

C. Người chơi; dụng cụ, địa điểm; cách chơi

D. Người chơi; dụng cụ, địa điểm; luật chơi

**Câu 3 (0,5 điểm):** Văn bản hướng dẫn bao nhiêu cách chơi nhảy dây?

A. Một cách chơi

B. Hai cách chơi

C. Ba cách chơi

D. Bốn cách chơi

**Câu 4 (0,5 điểm):** Trong câu: “*Để tham gia trò chơi nhảy dây, người chơi cần chuẩn bị một đoạn dây với độ dài vừa đủ, phù hợp với mục đích nhảy đơn hay nhảy dây nhiều người.”* có bao nhiêu số từ?

A. Một

B. Hai

C. Ba

D. Bốn

**Câu 5 (0,5 điểm):** Thông tin trong mục **Cách chơi “nhảy dây”** được triển khai theo cách nào?

A. Theo trình tự trước sau

B. Theo quan hệ kết quả

C. Theo mức độ quan trọng của thông tin

D. Theo trình tự không gian

**Câu 6 (0,5 điểm):** Để chơi trò nhảy dây cần ít nhất bao nhiêu người?

A. Một người

B. Hai người

C. Ba người

D. Bốn người

**Câu 7 (0,5 điểm):** Ý nào sau đây nhận xét **đúng** về nhảy dây theo nhóm?

A. Nhảy lần lượt từng người

B. Nhảy nhiều người cùng một lúc

C. Nhảy vấp dây được nhảy tiếp

D. Nhảy được nhiều lượt hơn sẽ thắng

**Câu 8 (0,5 điểm):** Mục đích của trò chơi nhảy dây là gì?

A. Tăng cường thể lực, khả năng di chuyển và giúp đôi chân nhanh nhẹn hơn

B. Tăng cường vận động cơ thể, khả năng di chuyển và khả năng phán đoán

C. Tăng cường vận động cơ thể, khả năng di chuyển và giúp đôi chân nhanh nhẹn hơn

D. Tăng cường vận động thể chất, khả năng phán đoán và giúp đôi chân nhanh nhẹn hơn

**2. Trả lời câu hỏi/ thực hiện yêu cầu:**

**Câu 9 ( 1,0 điểm):** Theo em, trò chơi dân gian ngày nay có còn quan trọng đối với trẻ em hay không? Vì sao?

**Câu 10 ( 1,0 điểm):** Nêu một vài ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ.

**II. VIẾT (4.0 điểm)**

Viết bài văn phát biểu cảm nghĩ của em về một người thân trong gia đình.

**BÀI LÀM**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Câu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Đáp án |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**IV. HƯỚNG DẪN CHẤM**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phần** | **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **I** |  | **ĐỌC HIỂU** | **6,0** |
|  | **1** | D | 0,5 |
| **2** | C | 0,5 |
| **3** | B | 0,5 |
| **4** | A | 0,5 |
| **5** | A | 0,5 |
| **6** | A | 0,5 |
| **7** | B | 0,5 |
| **8** | D | 0,5 |
|  | **9** | HS trả lời có hoặc không có tầm quan trọng của trò chơi dân gian, có lý giải phù hợp. | 1,0 |
|  | **10** | HS nêu được ít nhất 02 ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ. | 1,0 |
| **II** |  | **VIẾT** | **4,0** |
|  | *a*. *Đảm bảo cấu trúc bài văn biểu cảm*  Có đủ 3 phần: Mở bài, thân bài, kết bài | 0,25 |
|  | *b. Xác định đúng yêu cầu của đề:* Cảm nghĩ về một người thân trong gia đình. |
|  | *c. Triển khai các ý cho bài văn biểu cảm.*  HS triển khai các ý theo nhiều cách, nhưng cần vận dụng tốt cách bộc lộ cảm xúc, thể hiện tình cảm của bản thân với đối tượng biểu cảm.  - Giới thiệu được người thân và tình cảm với người đó.  - Trình bày tình cảm, suy nghĩ về những đặc điểm nổi bật của người thân (ngoại hình, tính cách, mối quan hệ đối với người xung quanh…)  - Khẳng định tình cảm, suy nghĩ của bản thân đối với người thân. | 3,5 |
|  | *d. Chính tả, ngữ pháp:* Đảm bảo chuẩn chính tả, ngữ pháp tiếng Việt. | 0,25 |
|  | *e. Sáng* tạo: Bố cục mạch lạc, lời văn kết hợp kể, tả, biểu cảm, sinh động; bài viết lôi cuốn hấp dẫn. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **ĐỀ SỐ 2** |

**I. MA TRẬN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 KH viễn tưởng | 3 | 0 | 5 | 0 | 0 | 2 | 0 |  | 60 |
| Văn bản nghị luận |
| Văn bản thông tin |
| **2** | **Viết** | Viết văn bản biểu cảm về con người hoặc sự việc. | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 40 |
| Viết văn bản phân tích đặc điểm nhân vật trong một tác phẩm văn học (Yêu cầu tác phẩm ngoài sách giáo khoa) |
| Viết văn bản thuyết minh về quy tắc, luật lệ trong trò chơi hay hoạt động. |
| **Tổng** | | | ***15*** | ***5*** | ***25*** | ***15*** | ***0*** | ***30*** | ***0*** | ***10*** | **100** |
| **Tỉ lệ %** | | | **20** | | **40%** | | **30%** | | **10%** | |
| **Tỉ lệ chung** | | | **60%** | | | | **40%** | | | |  |

**II. BẢNG ĐẶC TẢ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 khoa học viễn tưởng | **Nhận biết**:  - Nhận biết được đề tài, chi tiết tiêu biểu, những yếu tố mang tính “viễn tưởng” của truyện biễn tưởng (những tưởng tượng dựa trên những thành tựu khoa học đương thời).  - Nhận biết được ngôi kể, đặc điểm của lời kể trong truyện; sự thay đổi ngôi kể trong một văn bản.  - Nhận biết được tình huống, cốt truyện, không gian, thời gian trong truyện viễn tưởng.  - Xác định được số từ, phó từ, các thành phần chính và thành phần trạng ngữ trong câu (mở rộng bằng cụm từ).  **Thông hiểu**:  - Tóm tắt được cốt truyện.  - Nêu được chủ đề, thông điệp, những điều mơ tưởng và những dự báo về tương lai mà văn bản muốn gửi đến người đọc.  - Chỉ ra và phân tích được tính cách nhân vật truyện khoa học viễn tưởng thể hiện qua cử chỉ, hành động, lời thoại; qua lời của người kể chuyện và / hoặc lời của các nhân vật khác.  - Giải thích được ý nghĩa, tác dụng của thành ngữ, tục ngữ; nghĩa của một số yếu tố Hán Việt thông dụng; nghĩa của từ trong ngữ cảnh; công dụng của dấu chấm lửng; biện pháp tu từ nói quá, nói giảm nói tránh; chức năng của liên kết và mạch lạc trong văn bản.  **Vận dụng:**  - Thể hiện được thái độ đồng tình / không đồng tình / đồng tình một phần với những vấn đề đặt ra trong tác phẩm.  - Nêu được những trải nghiệm trong cuộc sống giúp bản thân hiểu thêm về nhân vật, sự việc trong văn bản. | 3 TN | 5TN | 2TL |  |
| Văn bản nghị luận | **Nhận biết**:  - Nhận biết được các ý kiến, lí lẽ, bằng chứng trong văn bản nghị luận.  - Nhận biết được đặc điểm của văn bản nghị luận về một vấn đề đời sống và nghị luận phân tích một tác phẩm văn học.  - Xác định được số từ, phó từ, các thành phần chính và thành phần trạng ngữ trong câu (mở rộng bằng cụm từ).  **Thông hiểu**:  - Xác định được mục đích, nội dung chính của văn bản.  - Chỉ ra được mối liên hệ giữa ý kiến, lí lẽ và bằng chứng.  - Chỉ ra được mối quan hệ giữa đặc điểm văn bản với mục đích của nó.  - Giải thích được ý nghĩa, tác dụng của thành ngữ, tục ngữ; nghĩa của một số yếu tố Hán Việt thông dụng; nghĩa của từ trong ngữ cảnh; các biện pháp tu từ như: nói quá, nói giảm nói tránh; công dụng của dấu chấm lửng; chức năng của liên kết và mạch lạc trong văn bản.  **Vận dụng:**  - Rút ra những bài học cho bản thân từ nội dung văn bản.  - Thể hiện được thái độ đồng tình hoặc không đồng tình với vấn đề đặt ra trong văn bản. |
| Văn bản thông tin | **Nhận biết**:  - Nhận biết được thông tin cơ bản của văn bản thông tin.  - Nhận biết được đặc điểm văn bản giới thiệu một quy tắc hoặc luật lệ trong trò chơi hay hoạt động.  - Xác định được số từ, phó từ, các thành phần chính và thành phần trạng ngữ trong câu (mở rộng bằng cụm từ).  **\* Thông hiểu**:  - Chỉ ra được mối quan hệ giữa đặc điểm với mục đích của văn bản.  - Chỉ ra được vai trò của các chi tiết trong việc thể hiện thông tin cơ bản của văn bản thông tin.  - Chỉ ra được tác dụng của cước chú, tài liệu tham khảo trong văn bản thông tin.  - Chỉ ra được cách triển khai các ý tưởng và thông tin trong văn bản (chẳng hạn theo trật tự thời gian, quan hệ nhân quả, mức độ quan trọng, hoặc các đối tượng được phân loại).  - Giải thích được ý nghĩa, tác dụng của thành ngữ, tục ngữ; nghĩa của một số yếu tố Hán Việt thông dụng; nghĩa của từ trong ngữ cảnh; công dụng của dấu chấm lửng; chức năng của liên kết và mạch lạc trong văn bản.  **Vận dụng:**  - Đánh giá được tác dụng biểu đạt của một kiểu phương tiện phi ngôn ngữ trong một văn bản in hoặc văn bản điện tử.  - Rút ra được những bài học cho bản thân từ nội dung văn bản |
| **2** | **Viết** | Phát biểu cảm nghĩ về con người hoặc sự việc. | **Nhận biết:**  **Thông hiểu:**  **Vận dụng:**  **Vận dụng cao:**  Viết được bài văn biểu cảm (về con người hoặc sự việc): thể hiện được thái độ, tình cảm của người viết với con người / sự việc; nêu được vai trò của con người / sự việc đối với bản thân. |  |  |  | 1TL\* |
| Phân tích nhân vật trong một tác phẩm văn học. | **Nhận biết:**  **Thông hiểu:**  **Vận dụng:**  **Vận dụng cao:**  Viết được bài phân tích đặc điểm nhân vật trong một tác phẩm văn học. Bài viết có đủ những thông tin về tác giả, tác phẩm, vị trí của nhân vật trong tác phẩm; phân tích được các đặc điểm của nhân vật dựa trên những chi tiết về lời kể, ngôn ngữ, hành động của nhân vật. |
| Giải thích quy tắc hay luật lệ trong một trò chơi hay hoạt động. | **Nhận biết:**  **Thông hiểu:**  **Vận dụng:**  **Vận dụng cao:**  Viết được bài văn thuyết minh dùng để giải thích quy tắc hay luật lệ trong một trò chơi hay hoạt động. Giải thích được rõ ràng các quy định về một hoạt động, trò chơi/ hướng dẫn cụ thể theo đúng một quy trình nào đó đối với một trò chơi hay một hoạt động. |
| **Tổng** | | |  | **3 TN** | **5TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***20*** | ***40*** | ***30*** | ***10*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **60** | | **40** | |

|  |  |
| --- | --- |
| Họ và tên:..............................................  Lớp 7:…………....................................  **Điểm** | *Ngày kiểm tra:……../……../ 2024*  **ĐỀ KTĐG CUỐI HỌC KÌ I**  **NĂM HỌC 2023- 2024**  **Môn: Ngữ văn –Lớp 7 ( Tiết 70 + 71 )**  Thời gian: 90 phút*( không kể thời gian giao đề)* |

**ĐỀ SỐ 2**

**I. ĐỌC HIỂU (6.0 điểm)**

**Đọc văn bản và thực hiện các yêu cầu:**

**TRÒ CHƠI CHƠI Ô ĂN QUAN**

 ( 1) Vẽ một hình chữ nhật được chia đôi theo chiều dài và ngăn thành 5 hàng dọc khoảng cách đều nhau, ta có được 10 ô vuông nhỏ. Hai đầu hình chữ nhật được vẽ thành 2 hình vòng cung, đó là 2 ô quan lớn đặc trưng cho mỗi bên, đặt vào đó một viên sỏi lớn có hình thể và màu sắc khác nhau để dễ phân biệt hai bên, mỗi ô vuông được đặt 5 viên sỏi nhỏ, mỗi bên có 5 ô.

( 2) Hai người hai bên, người thứ nhất đi quan với nắm sỏi trong ô vuông nhỏ (người chơi tùy chọn ô). Các viên sỏi được rải đều từng viên một vào tất cả các ô, khi đến hòn sỏi cuối cùng ta vẫn bắt lấy ô bên cạnh và cứ thế tiếp tục đi quan (bỏ những viên sỏi nhỏ vào từng ô liên tục). Cho đến lúc nào viên sỏi cuối cùng được dừng cách khoảng là một ô trống, như thế là ta chặp ô trống bắt lấy phần sỏi trong ô bên cạnh để nhặt ra ngoài. Vậy là những viên sỏi đó đã thuộc về người chơi, và người đối diện mới được bắt đầu.

(3) Đến lượt đối phương đi quan cũng như người đầu tiên, cả hai thay phiên nhau đi quan cho đến khi nào nhặt được phần ô quan lớn và lấy được hết phần của đối phương. Như thế người đối diện đã thua hết quan.

( 4) Hết quan tàn dân, thu quân kéo về. Hết ván, bày lại như cũ, ai thiếu phải vay của bên kia. Tính thắng thua theo nợ các viên sỏi.

*( http://www.didulich.net/le-hoi-tro-choi-dan-gian)*

**1. Điền vào bảng chữ cái đầu của phương án trả lời đúng nhất:**

**Câu 1 ( 0,5 điểm):** Văn bản “Trò chơi chơi ô ăn quan” thuộc loại văn bản nào?

A. Văn bản biểu cảm

B. Văn bản nghị luận

C. Văn bản thông tin

D. Văn bản tự sự

**Câu 2 ( 0,5 điểm):** Văn bản “Chơi ô ăn quan” cung cấp được những thông tin cơ bản nào ?

A. Chuẩn bị, cách chơi, luật chơi

B. Nguồn gốc, cách chơi, luật chơi

C. Nguồn gốc, chuẩn bị, cách chơi

D. Chuẩn bị, cách chơi, hình thức xử phạt

**Câu 3 ( 0,5 điểm):** Đối tượng tham gia trò chơi ô ăn quan gồm có bao nhiêu người ?

A. 1 người

B. 2 người

C. 3 người

D. 4 người

**Câu 4 ( 0,5 điểm):** Để thực hiện được trò chơi ô ăn quan cần có bao nhiêu viên sỏi to? Bao nhiêu viên sỏi nhỏ?

1. 12 viên sỏi to, hai viên sỏi nhỏ
2. 12 viên sỏi nhỏ, hai viên sỏi to
3. 50 viên sỏi nhỏ, hai viên sỏi to
4. 5 viên sỏi nhỏ, hai viên sỏi to

**Câu 5 ( 0,5 điểm):** Ý nào đúng nhất khi nhận xét về số từ được sử dụng trong đoạn văn (1) của văn bản ?

A. Số từ biểu thị số lượng chính xác

B. Số từ biểu thị số lượng ước chừng

C. Số từ biểu thị số thứ tự

D. Số từ biểu thị số lượng

**Câu 6 ( 0,5 điểm):** Vị ngữ là cụm danh từ trong câu văn “ Hai người hai bên, người thứ nhất đi quan với nắm sỏi trong ô vuông nhỏ (người chơi tùy chọn ô)” là:

A. người thứ nhất

B. hai người hai bên

C. nắm sỏi trong ô vuông nhỏ

D. người chơi tùy chọn ô

**Câu 7 ( 0,5 điểm):** Thông tin trong văn bản “ Trò chơi chơi ô ăn quan” được triển khai theo cách nào?

A. Theo trật tự thời gian

B. Theo quan hệ nhân quả

C. Theo mức độ quan trọng của thông tin

D. Theo trình tự không gian

**Câu 8 ( 0,5 điểm):** Ý nào **đúng** khi nói về mục đích của trò chơi ô ăn quan ?

A. Góp phần rèn luyện khả năng tính toán cho người chơi.

B. Góp phần rèn luyện khả năng di chuyển nhanh nhẹn cho người chơi.

C. Góp phần rèn luyện tính chăm chỉ cho người chơi.

D. Góp phần rèn luyện tính khéo léo cho người chơi.

**2. Trả lời câu hỏi/ thực hiện yêu cầu:**

**Câu 9 ( 1,0 điểm):** Theo em, trò chơi dân gian ngày nay có còn quan trọng đối với trẻ em hay không? Vì sao?

**Câu 10 ( 1,0 điểm):** Nêu một vài ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ.

**II. VIẾT (4.0 điểm)**

Viết bài văn phát biểu cảm nghĩ về một người bạn thân của em.

**BÀI LÀM**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Câu | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Đáp án |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**IV. HƯỚNG DẪN CHẤM**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phần** | **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **I** |  | **ĐỌC HIỂU** | **6,0** |
|  | **1** | C | 0,5 |
| **2** | A | 0,5 |
| **3** | B | 0,5 |
| **4** | C | 0,5 |
| **5** | A | 0,5 |
| **6** | C | 0,5 |
| **7** | A | 0,5 |
| **8** | A | 0,5 |
|  | **9** | HS trả lời có hoặc không có tầm quan trọng của trò chơi dân gian, có lý giải phù hợp. | 1,0 |
|  | **10** | HS nêu được ít nhất 02 ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ. | 1,0 |
| **II** |  | **VIẾT** | **4,0** |
|  | *a*. *Đảm bảo cấu trúc bài văn biểu cảm*  Có đủ 3 phần: Mở bài, thân bài, kết bài | 0,25 |
|  | *b. Xác định đúng yêu cầu của đề:* Cảm nghĩ về một người thân. |
|  | *c. Triển khai các ý cho bài văn biểu cảm.*  HS triển khai các ý theo nhiều cách, nhưng cần vận dụng tốt cách bộc lộ cảm xúc, thể hiện tình cảm của bản thân với đối tượng biểu cảm.  - Giới thiệu được người bạn thân và tình cảm với người đó.  - Trình bày tình cảm, suy nghĩ về những đặc điểm nổi bật của người bạn thân (ngoại hình, tính cách, mối quan hệ đối với bạn bè xung quanh…)  - Khẳng định tình cảm, suy nghĩ của bản thân đối với người bạn thân. | 3,5 |
|  | *d. Chính tả, ngữ pháp:* Đảm bảo chuẩn chính tả, ngữ pháp tiếng Việt. | 0,25 |
|  | *e. Sáng* tạo: Bố cục mạch lạc, lời văn kết hợp kể, tả, biểu cảm, sinh động; bài viết lôi cuốn hấp dẫn. |