|  |  |
| --- | --- |
| PHÒNG GD - ĐT GIAO THUỶ  **TRƯỜNG THCS GIAO THANH** | **KỲ KHẢO SÁT CHẤT LƯỢNG GIỮA HỌC KÌ II**  **Năm học 2023 – 2024**  **HƯỚNG DẪN CHẤM**  **Môn Ngữ Văn 7** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phần** | **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **I** |  | **ĐỌC HIỂU** | **6,0** |
|  | **1** | A | 0,5 |
| **2** | A | 0,5 |
| **3** | B | 0,5 |
| **4** | B | 0,5 |
| **5** | C | 0,5 |
| **6** | A | 0,5 |
| **7** | B | 0,5 |
| **8** | A | 0,5 |
|  | **9** | HS nêu được :  - Em sẽ nghe theo lời kiến vì đó là lời khuyên đúng đắn, bổ ích.  - Em sẽ chăm chỉ cùng kiến đi kiếm thức ăn để dự trữ cho mùa đông.  **\* Lưu ý:**  *- Học sinh nêu được 2 việc làm đúng trở lên cho điểm tối đa.*  *- Học sinh nêu được 1 việc làm đúng cho 0,5 điểm.*  *- Học sinh trả lời không đúng không cho điểm.* | 1,0 |
|  | **10** | Bài học rút ra:  - Luôn chăm chỉ trong học tập và làm việc, không được ham chơi, lười biếng.  - Biết nhìn xa trông rộng.  **\* Lưu ý:**  *- Học sinh rút ra 1 bài học tâm đắc và lí giải về bài học rút ra cho điểm tối đa.*  *- Học sinh rút ra 1 bài học tâm đắc và không lí giải về bài học cho ½ số điểm.*  *- Học sinh rút ra nhiều bài học thì không cho điểm.* | 1,0 |
| **II** |  | **VIẾT** | **4,0** |
|  | *a*. *Đảm bảo cấu trúc bài văn nghị luận* | 0,25 |
|  | *b. Xác định đúng yêu cầu của đề*.  Viết bài văn nghị luận trình bày tỏ quan điểm về việc không nên ham mê trò chơi điện tử vì ảnh hưởng rất nhiều tới người chơi. | 0,25 |
|  | *c. Yêu cầu đối với* bài văn nghị luận  HS có thể trình bày theo nhiều cách, nhưng cần đảm bảo các yêu cầu sau:  \* Mở bài: Nêu được vấn đề cần bàn và ý kiến đáng quan tâm về vấn đề đó.  \* Thân bài:  - Giải thích được khái niệm trò chơi điện tử là gì? Khẳng định ý kiến nêu trên là đúng.  - Thể hiện thái độ tán thành với ý kiến vừa nêu bằng các ý:  + Khía cạnh thứ nhất cần tán thành (lí lẽ, bằng chứng)  VD: Ham mê trò chơi điện tử sẽ làm mất thời gian của người chơi.  + Khía cạnh thứ hai cần tán thành (lí lẽ, bằng chứng)  VD: Ham mê trò chơi điện tử sẽ ảnh hưởng tới sức khỏe của người chơi.  + Khía cạnh thứ ba cần tán thành (lí lẽ, bằng chứng)  VD: Ham mê trò chơi điện tử sẽ ảnh hưởng tới kết quả học tập của người chơi là học sinh.  + ….  - Lời khuyên với mọi người và bản thân về vấn đề cần bàn.  \* Kết bài: Khẳng định tính xác đáng của ý kiến mình tán thành và sự cần thiết của việc tán thành ý kiến. | 0,25  2,5  0,25 |
|  | *d. Chính tả, ngữ pháp*  Đảm bảo chuẩn chính tả, ngữ pháp tiếng Việt. | 0,25 |
|  | *e. Sáng* tạo: Có sự sáng tạo về dùng từ, diễn đạt, lựa chọn lí lẽ, dẫn chứng để bày tỏ ý kiến một cách thuyết phục. | 0,25 |