

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II
MÔN: NGỮ VĂN 6
Năm học: 2022 - 2023
Thời gian: 90 phút

T T	Kĩ năng	Nội dung/đơn vị kiến thức	Mức độ nhận thức								Tổng % điểm
			Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Vận dụng cao		
			TNK Q	T L	TNK Q	T L	TNK Q	TL	TNK Q	T L	
1	Đọc hiểu	Truyện ngắn	3	0	5	0	0	2	0		60
2	Viết	Kể lại một trải nghiệm của bản thân.	0	1*	0	1*	0	1*	0	1*	40
Tổng			15	5	25	15	0	30	0	10	100
Tỉ lệ %			20		40%		30%		10%		
Tỉ lệ chung			60%				40%				

BẢN ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II
MÔN: NGỮ VĂN LỚP 6 - 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 ngắn	Nhận biết: - Nhận biết các chi tiết tiêu biểu, nhân vật, đề tài, cốt truyện, lời người kể chuyện và lời nhân vật. - Nhận biết được người kể chuyện ngôi thứ nhất và người kể chuyện ngôi thứ ba.	3 TN	5TN	2TL	

			- Nhận ra từ đơn, từ phức (từ láy, từ ghép); từ đa nghĩa, từ đồng âm, các thành phần của câu. Thông hiểu: - Tóm tắt được cốt truyện. - Nêu được chủ đề của văn bản. - Phân tích được tình cảm, thái độ của người kể chuyện thể hiện qua ngôn ngữ, giọng điệu. - Hiểu và phân tích được tác dụng của việc lựa chọn ngôi kể, cách kể chuyện. - Phân tích được đặc điểm của nhân vật thể hiện qua hình dáng, cử chỉ, hành động, ngôn ngữ, ý nghĩ của nhân vật. - Giải thích được nghĩa thành ngữ thông dụng, yếu tố Hán Việt thông dụng; nêu được tác dụng của các biện pháp tu từ (ẩn dụ, hoán dụ), công dụng của dấu chấm phẩy, dấu ngoặc kép được sử dụng trong văn bản. Vận dụng: - Trình bày được bài học về cách nghĩ, cách ứng xử do văn bản gợi ra. - Chỉ ra được điểm giống nhau và khác nhau giữa hai nhân vật trong hai văn bản.				
2	Viết	Kể lại một trải nghiệm của bản thân.	Nhận biết: Thông hiểu: Vận dụng: Vận dụng cao: Viết được bài văn kể lại một trải nghiệm của bản thân; sử dụng ngôi kể chuyện ngôi thứ nhất chia sẻ trải nghiệm và thể hiện cảm xúc trước sự việc được kể.				1TL*
Tổng				3 TN	5TN	2 TL	1 TL
Tỉ lệ %				20	40	30	10
Tỉ lệ chung				60		40	

ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KỲ II

Môn :Ngữ văn 6

Năm học : 2022-2023

I. ĐỌC HIỂU (6.0 điểm):

Đọc văn bản sau:

CÁ RÔ RON KHÔNG VÂNG LỜI MẸ

Trời mưa, rô mẹ dặn rô con:

- Mẹ đi kiểm mồi, con ở nhà, chỉ nên chơi ở gần nhà, chớ đi đâu xa kéo lạc đường, con nhé!

Trời vừa tạnh, Rô Ron và Cá Cờ cùng chơi trước cửa hang. Thấy một dòng nước róc rách chảy xuống hồ. Rô Ron bảo bạn:

- Chúng mình cùng vượt dòng nước nhé!

Cá Cờ ngấm dòng nước lóng lánh như bạn đang lách qua những búi cỏ xanh chảy rì rào rồi vẫy đuôi nói:

- Nhưng mẹ tớ dặn không được rong chơi xa. Hay là chúng ta chơi quanh đây thôi.

- Thế thì cậu hãy xem tớ bay lên bờ đây này!

Vừa nói Rô Ron vừa giương vây, nhún mình lấy đà phóng lên. Lên khỏi bờ, Rô Ron bơi theo dòng nước và say mê ngắm cảnh trời mây, đồng lúa...Rô Ron nhìn thấy một cô bướm có đôi cánh màu tím biếc. Rô Ron liền bay theo và hỏi:

- Bướm ơi! Bạn có nhanh bằng tôi không?

Cứ thế Rô Ron mãi bơi theo bướm. Nào ngờ dòng nước cạn dần rồi rút kiệt. Rô ron bị mắc cạn. Chú cố hết sức mình lách đi, nhưng vẫn chẳng ăn thua gì. Một quá, Rô Ron đành phải nằm phơi mình trên mặt đất. Nghĩ đến mẹ, Rô Ron tủi thân muốn khóc.

May thay, chị gió nhẹ lướt qua. Thấy Rô Ron bị mắc cạn, chị dừng lại và nói:

- Để chị giúp em!

Nói rồi, chị gió nhẹ bay đi tìm chị gió mạnh báo tin. Hai chị gió đập cánh kéo cô Mây về. Những cô Mây lang thang bỗng ùn ùn kéo đến. Bầu trời đen kịt lại. Chị gió Mạnh vẫn đập cánh liên hồi. Các cô mây biến thành giọt mưa. Trời mưa to nước tràn qua các bụi cỏ tạo nên những dòng nước chảy xuống hồ. Rô Ron mừng rỡ, theo dòng nước bơi về.

Khi Rô Ron về đến hồ thì gặp Cá Cờ đang dẫn Rô mẹ đi tìm. Lo cho con Rô mẹ khóc đỏ cả mắt. Rô Ron hối hận dụi đầu vào lòng mẹ.

Cá Rô Ron không vâng lời mẹ - Nguyễn Đình Quảng – Truyện dân gian

Thực hiện các yêu cầu

Câu 1. Xác định ngôi kể được sử dụng trong văn bản trên.

- | | |
|---------------------|-------------------------------|
| A. Ngôi kể thứ nhất | B. Ngôi kể thứ hai |
| C. Ngôi kể thứ ba | D. Ngôi kể thứ nhất và thứ ba |

Câu 2. Các nhân vật xuất hiện trong câu chuyện là ai?

- | | |
|--|---------------------------|
| A. Rô Ron, Cá Cờ, Rô mẹ, Chị gió, chị Bướm | B. Rô Ron, Cá Cờ |
| C. Rô mẹ, Rô Ron, Cá Cờ, | D. Rô Ron, Cá Cờ, Chị gió |

Câu 3. Các từ sau từ nào là từ ghép: *Rì rào, róc rách, trời mây*

- A. Rì rào B. Róc rách
C. Trời mây D. ùn ùn

Câu 4. Khi lên khỏi bờ Rô Ron nhìn thấy gì?

- A. Thấy chị Gió
B. Thấy chị Bướm
C. Thấy Cá Cờ
D. Thấy Mây

Câu 5. Tại sao Rô Ron tủi thân muốn khóc.?

- A. Vì nghĩ đến mẹ.
B. Vì bị lạc đường.
C. Vì rong chơi không nghe lời mẹ dặn.
D. Tất cả các lí do trên.

Câu 6. Rô mẹ dặn Rô Ron như thế nào?

- A. Không được rong chơi xa.
B. Hãy gong chơi .
C. Chỉ nên chơi ở gần nhà, chớ đi đâu xa.
D. Hãy làm việc nhà phụ mẹ.

Câu 7. Hãy nối các đáp án ở cột (A) phù hợp với các đáp án ở cột (B)

(A) Từ ngữ	(B) Loại từ
1. <i>Rong chơi</i>	a. Từ thuần Việt
2. <i>Chị Bướm, Mây</i>	b. Từ mượn ngôn ngữ Ấn-Âu
	c. Từ Hán Việt

Câu 8. Chị gió thấy Rô Ron bị gì?

- A. Gió đập B. Mưa làm ướt
C. Bị mắc cạn D. Nước cuốn đi

Câu 9. Bài học được rút ra từ câu chuyện trên là gì?

Câu 10. Qua câu truyện em thấy chị Gió Mạnh, chị Gió nhẹ và cô Mây là người như thế nào?

II. VIẾT (4.0 điểm)

Kể về một trải nghiệm đáng nhớ của bản thân (một chuyến đi đáng nhớ đến vùng đất mới; một buổi biểu diễn nghệ thuật mà em tham dự; một hoạt động thiện nguyện mà em tham gia,...)

-----Hết-----

HƯỚNG DẪN CHẤM
ĐỀ KIỂM TRA CHẤT LƯỢNG CUỐI KÌ II
MÔN NGỮ VĂN 6
Thời gian: 90 phút

Phần	Câu	Nội dung	Điểm
I		ĐỌC HIỂU	6,0
	1	C	0,5
	2	A	0,5
	3	C	0,5
	4	B	0,5
	5	D	0,5
	6	C	0,5
	7	1+a; 2+c	0,5
	8	B	0,5
	9	Bài học: Khi đi chơi nên xin phép bố mẹ hoặc phải có người lớn đi cùng	1,0
	10	Là những người tốt bụng luôn giúp đỡ người khác khi gặp khó khăn	1,0
II		VIẾT	4,0
		<i>a. Đảm bảo cấu trúc bài văn tự sự</i>	0,25
		<i>b. Xác định đúng yêu cầu của đề. Kể về một trải nghiệm của bản thân</i>	0,25
		<i>c. Kể lại trải nghiệm</i> HS có thể triển khai trải nghiệm theo nhiều cách, nhưng cần đảm bảo các yêu cầu sau:	
		- Sử dụng ngôi kể thứ nhất. - Giới thiệu hoạt động trải nghiệm. - Các sự kiện chính trong hoạt động trải nghiệm: bắt đầu-diễn biến-kết thúc.	2,5
		<i>d. Chính tả, ngữ pháp</i> Đảm bảo chuẩn chính tả, ngữ pháp Tiếng Việt.	0,5
		<i>e. Sáng tạo: Bố cục mạch lạc, lời kể sinh động, sáng tạo.</i>	0,5