|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỜNG TH&THCS TT TÂN AN**  **TỔ KHXH** | **ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II**  **Năm học 2023-2024**  **Môn: Ngữ văn lớp 7**  **Thời gian làm bài: 90 phút** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 | **3** | **0** | **5** | **0** | **0** | **2** | **0** |  | **60** |
| **2** | **Viết** | Nghị luận về một vấn đề trong đời sống. | 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%** | | | |

**II. BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Kĩ năng** | **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 đề tài, chi tiết tiêu biểu 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 ngụ ngôn.  - Xác định được thành phần trạng ngữ trong câu (mở rộng bằng cụm từ) và giải nghĩa được từ dựa vào ngữ cảnh 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.  - Trình bày được tính cách nhân vật thể hiện qua cử chỉ, hành động, lời thoại; qua lời của người kể chuyện.  **Vận dụng:**  - Rút ra được bài học cho bản thân từ nội dung, ý nghĩa của câu chuyện trong tác phẩm.  **-** Thể hiện được quan điểm, sự lựa chọn của mình và lí giải hợp lí phù hợp với chủ đề lòng biết ơn. | 3TN | 5TN | 2TL |  |
| **2** | **Viết** | Viết một bài văn trình bày ý kiến của em về vấn đề đội mũ bảo hiểm khi tham gia giao thông bằng xe đạp điện và xe máy. | **-Nhận biết:** Nhận biếtđược kiểu bài văn NL và nội dung nghị luận.  **-Thông hiểu:**  **+**Hiểu được bố cục, cách làm bài văn NL.  +Hiểu được nội dung NL.  **-Vận dụng:** Viết được bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống: Đội mũ bảo hiểm khi tham gia giao thông bằng xe đạp điện và xe máy.  -**Vận dụng cao:**  Viết được bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống trình bày rõ vấn đề và ý kiến (tán thành hay phản đối) của người viết; đưa ra được lí lẽ rõ ràng và dẫn chứng đa dạng. | 1\* | 1\* | 1\* | 1TL\* |
| **Tổng số** | | | | **3TN**  **1\*TL** | **5 TN**  **1\*TL** | **2TL**  **1\*TL** | **1\* TL** |
| **Tỉ lệ %** | | | | **20** | **40** | **30** | **10** |
| **Tỉ lệ chung** | | | | **60%** | | **40%** | |

|  |  |
| --- | --- |
| **TRƯỜNG TH&THCS TT TÂN AN**  **TỔ KHXH** | **ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II (2023-2024)**  **Môn: Ngữ văn lớp 7**  **Thời gian làm bài: 90 phút** |

**PHẦN I: ĐỌC HIỂU VĂN BẢN (6,0 điểm)**

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

**ĐÀN KIẾN ĐỀN ƠN**

Trong khu rừng nọ, một đàn kiến sa vào vũng nước. Ở trên cành cây gần bên, có một chú chim nhỏ vừa ra khỏi tổ, thấy động lòng thương, chú bay vụt ra nhặt mấy cọng rác thả xuống làm cầu cho đàn kiến đi qua.

Ngày tháng trôi qua, chú chim ấy cũng không còn nhớ đến đàn kiến nọ. Loài chim nhỏ này rất thích làm tổ trên cành sơn trà bởi vì cành cây tua tủa những gai nhọn hoắt. Sơn trà dùng gai làm vũ khí chống kẻ thù và khi ấy sơn trà che chở luôn cho cả tổ chim.

Mèo, quạ to xác nhưng khó mà len lỏi vào giữa những mũi gai sắc nhọn để đến được gần tổ chim. Nhưng một hôm con mèo rừng xám bất chấp gai góc cứ tìm cách lần mò tới gần tổ chim nọ. Bỗng từ đâu có một đàn kiến dày đặc đã nhanh chóng tản đội hình ra khắp cành sơn trà nơi có tổ chim đang ở. Mèo rừng hốt hoảng bỏ chạy ngay bởi nó nhớ có lần kiến lọt vào tai đốt đau nhói.

Đàn kiến bị sa vào vũng nước ngày ấy đã không quên ơn chú chim đã làm cầu cứu thoát mình khỏi vũng nước.

*Nguồn: Đàn kiến đền ơn - Kho tàng truyện ngụ ngôn chọn lọc*

**Trả lời câu hỏi / Thực hiện yêu cầu sau:**

**Câu 1**. Câu chuyện trên được kể theo ngôi thứ mấy?

**Câu 2**. Trong đoạn văn thứ nhất, đàn kiến đã rơi vào hoàn cảnh nào?

**Câu 3**. Xác định trạng ngữ trong câu sau?

Ngày tháng trôi qua, chú chim ấy cũng không còn nhớ đến đàn kiến nọ.

**Câu 4**. Khi thấy đàn kiến sa vào vũng nước, chú chim đã nhặt mấy cọng rác thả xuống làm cầu cho đàn kiến đi qua. Điều đó thể hiện phẩm chất gì của chú chim?

**Câu 5**. Giải thích nghĩa của từ *len lỏi*  trong câu văn sau: “Mèo, quạ to xác nhưng khó mà len lỏi vào giữa những mũi gai sắc nhọn để đến được gần tổ chim”.

**Câu 6**. Chủ đề của câu chuyện trên là gì?

**Câu 7**. Hãy rút ra những bài học mà em tâm đắc nhất sau khi đọc tác phẩm.

**Câu 8**. Giả sử khi đàn kiến sa vào vũng nước, chú chim không giúp đỡ đàn kiến được. Theo em, khi chú chim gặp nạn, đàn kiến có giúp đỡ chú chim không? Vì sao? ( Em hãy viết đoạn văn từ 5-7 câu).

**II. VIẾT: (4.0 điểm):**

Có ý kiến cho rằng: “Trò chơi điện tử là món tiêu khiển khiển hấp dẫn, nhiều bạn vì mải chơi mà sao nhãng học tập”. Em hãy viết bài văn bày tỏ quan điểm của mình về ý kiến trên nên hay không nên?

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

**MÔN: NGỮ VĂN - LỚP 7**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Câu** | | | **Nội dung** | **Điểm** | | |
|  |  | | | **ĐỌC HIỂU** | | | **6,0** |
| **1** | | | Ngôi thứ ba. | | | 0,5 |
| **2** | | | Sa vào vũng nước. | | | 0,5 |
| **3** | | | Ngày tháng trôi qua | | | 0,5 |
|
| **4** | | | Biết giúp đỡ người khác. | | | 0,5 |
| **5** | | | Len lỏi là len, lách một cách rất vất vả. | | | 0,5 |
|
| **6** | | | Lòng biết ơn. | | | 0,5 |
| **7** | | | - HS nêu được cụ thể bài học:  + Biết giúp đỡ người khác  + Biết nhớ ơn những người đã giúp đỡ mình trong lúc khó khăn hoạn nạn….  + Giúp đỡ những người không may mắn gặp bất hạnh, giúp đỡ những người đã từng cưu mang hay hỗ trợ chúng ta những lúc ta gặp khó khăn…  *Lưu ý*:  *Học sinh nêu được 1 bài học cho 0,5, 2 bài học cho 0,75 điểm. Nếu từ 3 bài học trở lên cho tối đa.*  *HS có nhiều cách diễn đạt nhưng phải hướng về chủ đề lòng biết ơn.* | | | 1,5 |
| **8** | | | HS trình bày được quan điểm của mình và có lí giải thuyết phục.  - Nêu được lựa chọn của mình đàn kiến có giúp đỡ chú chim không?  - Giải thích được lí do vì sao lựa chọn câu trả lời như thế. (HS phải lí giải hợp lí theo từng quan điểm cá nhân.) | | | 1,5 |
|  |  | **VIẾT** | | | **4,0** | | |
|  | *a*. *Đảm bảo cấu trúc bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống.* | | | 0,25 | | |
|  | *b. Xác định đúng yêu cầu của đề*.  Viết bài văn nghị luận trình bày quan điểm về trò chơi điện tử khiến nhiều bạn hs vì mải chơi mà sao nhãng học tập. | | | 0,25 | | |
|  | *c. Yêu cầu đối với* bài văn nghị luận *về một vấn đề trong đời sống.*  HS có thể trình bày theo nhiều cách, nhưng cần đảm bảo các yêu cầu sau: | | | 0,5 | | |
|  | **\* Nêu được vấn đề cần nghị luận:** Trò chơi điện tử là món tiêu khiển hấp dẫn đã khiến nhiều bạn hs vì mải chơi mà sao nhãng học tập.  **\* Nêu ý kiến đáng quan tâm về vấn đề:** Hs có thể nêu ý kiến tán thành, không tán thành hoặc vừa tán thành vừa không tán thành.  - Sử dụng lí lẽ,  - Nêu bằng chứng*.*  - Kết hợp lí lẽ và bằng chứng.  *Ví dụ:* Khi tán thành phải chỉ ra được những mặt lợi của trò chơi điện tử và lí giải nó chỉ là phương tiện giải trí, không ảnh hưởng đến việc học tập...)  *- Mặt lợi của trò chơi điện tử.:*  + Là phương tiện giải trí thú vị giúp thư giãn, giảm căng thẳng, mệt mỏi sau học tập và công việc.  + Phương tiện thuận lợi, dễ dàng để giao lưu, trò chuyện, kết bạn với nhiều người xung quanh.  *- Mặt hại của trò chơi điện tử.*  + Tiếp xúc với môi trường mới lạ của thế giới ảo khiến giới trẻ (học sinh, sinh viên,..) dễ “nghiện” trò chơi điện tử.  + Có thể khiến kết quả học tập của học sinh ngày càng giảm sút (học sinh quá say mê với trò chơi dẫn đến trốn học, bỏ tiết, lơ đễnh trong giờ học,...)  + Thường xuyên thức khuya, ngồi hàng giờ trước máy tính chơi game khiến sức khỏe bị ảnh hưởng nghiêm trọng (cận thị, đau đầu, bệnh huyết áp, suy nhược cơ thể,...)  + Học sinh dễ bị lôi kéo, học thói xấu, sa vào tệ nạn xã hội (môi trường trò chơi đôi khi tạo ra nhiều mối quan hệ phức tạp, học sinh dễ tiếp xúc với các yếu tố kém lành mạnh, ý thức tự chủ ở giới trẻ còn kém,...)  + Các bạn trẻ dễ mất kiểm soát về tiền bạc, thời gian ( nhu cầu cạnh tranh, khẳng định bản thân trong trò chơi yêu cầu các em bỏ nhiều tiền vào game để nâng cấp trang bị, mua sắm, dành nhiều thời gian cày game để dạt thứ hạng cao,...)  **\* Khẳng định lại ý kiến của bản thân** | | | 0,25  2.0  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 | | |