| **NHẬN XÉT:**  **- Đề đúng đặc trưng thể loại truyện**  **- Mắc 1 số lỗi về thể thức văn bản -> đã sửa lại.** |
| --- |

GV : TRIỆU HỒNG

[Trieuhong1981@gmail.com](mailto:Trieuhong1981@gmail.com)

**PHÒNG GD&ĐT LẬP THẠCH**  **MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I MÔN NGỮ VĂN, LỚP 7**

**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I**

**MÔN NGỮ VĂN, LỚP 7, KẾT NỐI**

| **TT** | **Kĩ năng** | **Nội**  **dung/đơn vị kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | | | | | | | | **Tổng**  **% điểm** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nhận biết** | | **Thông hiểu** | | **Vận dụng thấp** | | **Vận dụng cao** | |
| **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** | **TNKQ** | **TL** |
| **1** | **Đọc hiểu** | **Truyện** | **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%** | | | |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I**

***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 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 ngắn.  - Xác định được từ láy, thành phần trạng ngữ trong câu (mở rộng bằng cụm từ).  **Thông hiểu**:  - Nêu được chủ đề, ý nghĩa mà văn bản muốn gửi đến người đọc.  - Phân tích được giá trị biểu đạt của từ ngữ, hình ảnh, biện pháp tu từ.  **Vận dụng:**  - Trình bày được những cảm nhận sâu sắc và rút ra được những bài học ứng xử cho bản thân. | 3 TN | 5TN | 2TL |  |
| **2** | **Viết** | Viết bài văn nghị luận | **Nhận biết:** Trình bày đúng kiểu văn nghị luận.  **Thông hiểu:** Diễn đạt được thực trạng, nguyên nhân, hậu quả.  **Vận dụng:** Đưa ra được những giải pháp có tính khả thi, phù hợp với thực tiễn.  **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 bằng chứng đa dạng. |  |  |  | 1TL\* |
| **Tổng** | | |  | **3 TN** | **5 TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***20*** | ***40*** | ***30*** | ***10*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **60** | | **40** | |

**ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I**

**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:

*“Có một cậu bé ngỗ nghịch hay bị mẹ khiển trách. Ngày nọ giận mẹ, cậu chạy đến một thung lũng giữa cánh rừng rậm. Lấy hết sức mình, cậu thét lớn: “Tôi ghét người”. Khu rừng có tiếng vọng lại: "Tôi ghét người”. Cậu bé hốt hoảng quay về, sà vào lòng mẹ khóc nức nở. Cậu bé không sao hiểu được lại có tiếng người ghét cậu. Người mẹ cầm tay con, đưa cậu trở lại khu rừng. Bà nói: “Giờ thì con hãy hét thật to: “Tôi yêu người”. Lạ lùng thay, cậu bé vừa dứt tiếng thì có tiếng vọng lại: “Tôi yêu người”. Lúc đó người mẹ mới giải thích cho con hiểu: “Con ơi, đó là định luật trong cuộc sống của chúng ta. Con cho điều gì con sẽ nhận lại điều đó. Ai gieo gió thì ắt gặt bão. Nếu con thù ghét người thì người cũng thù ghét con. Nếu con yêu thương người thì người cũng yêu thương con”.*

(Theo *Quà tặng cuộc sống*, NXB Trẻ, 2002)

**A. Trắc nghiệm *(4,0 điểm)* Lựa chọn đáp án đúng:**

**Câu 1**. Văn bản trên sử dụng ngôi kể nào? (nhận biết)

A**.** Ngôi thứ nhất.

B**.** Ngôi thứ hai

C**.** Ngôi thứ ba

D**.** Ngôi thứ nhất và ngôi thứ 3.

**Câu 2**. Chủ đề của văn bản trên là gì? (thông hiểu)

A. Giá trị cuộc sống

B. Tình yêu thương

C. Đức tính trung thực

D. Lòng hiếu thảo

**Câu 3.** Câu chuyện trong tác phẩm là lời kể của ai? (nhận biết)

A. Người mẹ

B. Người con

C. Lời của khu rừng

D. Người kể chuyện

**Câu 4**. Vì sao người mẹ lại bảo con mình hét thật to câu: *“Tôi yêu người”*? (thông hiểu)

A. Để câu nói đó vang vọng trở lại.

B. Để mọi người cùng nghe thấy.

C. Để con hiểu được ý nghĩa cho và nhận trong cuộc sống.

D. Để con suy nghĩ kĩ trước khi nói.

**Câu 5**. Những từ nào sau đây là từ láy? (nhận biết)

A. Hốt hoảng, lạ lùng, nức nở.

B. Hốt hoảng, rừng rậm, lạ lùng

C. Lạ lùng, thung lũng, hốt hoảng.

D. Rừng rậm, thung lũng, hốt hoảng

**Câu 6**. Chi tiết nào thể hiện đầy đủ nhất lời khuyên nhủ của mẹ đối với con? (thông hiểu)

A. Tôi yêu người.

B. Ai gieo gió thì ắt gặt bão.

C. Con yêu thương người thì người cũng yêu thương con.

D. Cho điều gì con sẽ nhận lại điều đó.

**Câu 7**. Tại sao cậu bé hốt hoảng quay về, sà vào lòng mẹ khóc nức nở? (thông hiểu)

A. Vì bị mẹ khiển trách.

B. Vì lời nói đó vang vọng lại.

C. Vì cậu thấy mình bị nhiều người ghét.

D.Vì cậu bé sợ hãi, muốn tìm sự chở che từ mẹ.

**Câu 8**. Trạng ngữ *“Ngày nọ giận mẹ”* trong câu *“Ngày nọ giận mẹ, cậu chạy đến một thung lũng giữa cánh rừng rậm”* có tác dụng gì? (thông hiểu)

1. Cung cấp thông tin cụ thể hơn về thời gian của sự việc *cậu chạy đến một thung lũng giữa cánh rừng rậm.*
2. Cung cấp thông tin cụ thể hơn về nguyên nhân của sự việc *cậu chạy đến một thung lũng giữa cánh rừng rậm.*
3. Cung cấp thông tin cụ thể hơn về địa điểm của sự việc *cậu chạy đến một thung lũng giữa cánh rừng rậm.*
4. Cung cấp thông tin cụ thể hơn về cách thức của sự việc *cậu chạy đến một thung lũng giữa cánh rừng rậm.*

**B.Trả lời câu hỏi *(2,0 điểm)***

**Câu 9. (1,0 điểm)** Theo em, người mẹ trong câu chuyện trên là người như thế nào? (vận dụng thấp)

**Câu 10. (1,0 điểm)** Từ câu chuyện trên, em rút ra được bài học gì về cách ứng xử trong cuộc sống? (vận dụng thấp) ?

**II. VIẾT (4,0 điểm)**

Trong lớp em có một số bạn nghiện trò chơi điện tử mà không quan tâm đến các hoạt động vui chơi giải trí bổ ích khác. Hãy viết bài văn trình bày suy nghĩ của em về hiện tượng trên. (vận dụng cao)

---------------------------------------------------------------------------------------------------

**PHÒNG GD&ĐT LẬP THẠCH**

**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** | C | 0,5 |
| **2** | B | 0,5 |
| **3** | D | 0,5 |
| **4** | C | 0,5 |
| **5** | A | 0,5 |
| **6** | D | 0,5 |
| **7** | D | 0,5 |
| **8** | B | 0,5 |
|  | **9** | * - Người mẹ trong câu chuyện trên là người là người yêu thương con, luôn mong muốn những điều tốt đẹp cho con, có cách giáo dục con phù hợp… | 1,0 |
|  | **10** | - Câu chuyện là bài học lớn về một lối sống đẹp: Sống nhân ái, luôn bao dung và yêu thương với mọi người trong cuộc đời. Ta cũng sẽ nhận lại được những điều tốt đẹp nhất. | 1,0 |
| **II** |  | **VIẾT** | **4,0** |
|  |  | a. Đảm bảo cấu trúc bài văn nghị luận: Mở bài nêu được vấn đề, thân bài triển khai được vấn đề, kết bài khái quát được vấn đề. | 0,25 |
|  |  | b. Xác định đúng yêu cầu của đề: suy nghĩ cá nhân đối với hiện tượng một số bạn nghiện trò chơi điện tử mà không quan tâm đến các hoạt động vui chơi giải trí khác. | 0,25 |
|  |  | c. Triển khai vấn đề nghị luận thành các luận điểm  HS triển khai vấn đề theo nhiều cách, nhưng cần vận dụng tốt các thao tác lập luận, kết hợp chặt chẽ giữa lí lẽ và dẫn chứng; sau đây là một số gợi ý: |  |
|  |  | **\* Dàn ý:**  **A. Mở bài:**  - Dẫn dắt vấn đề: Sự phát triển như vũ bão của công nghệ điện tử và đời sống xã hội đã kéo theo một số tác hại tiêu cực nhất định.  - Nêu vấn đề: Trong số đó, sự ham mê trò chơi điện tử ở lứa tuổi học sinh đang là vấn đề khiến xã hội, nhà trường và phụ huynh vô cùng lo ngại.  **B. Thân bài:**  *Luận điểm 1: Tìm hiểu khái niệm*  - Trò chơi điện tử là một tiện ích của mảng ứng dụng công nghệ - thông tin nhằm phục vụ nhu cầu giải trí cho con người, Trò chơi điện tử là trò chơi sử dụng thiết bị điện tử để tạo ra sự tương tác giữa người chơi và nhân vật trong trò chơi.  - Trò chơi điện tử có thể chơi trên máy game (loại thiết bị chuyên dùng để chơi game), có thể chơi trên máy tính, smartphone,…  *Luận điểm 2: Thực trạng việc chơi trò chơi điện tử ở lứa tuổi học sinh*  - Trò chơi điện tử nhằm phục vụ nhu cầu giải trí của con người, tuy nhiên, trong xã hội ngày càng phát triển như hiện nay, rất nhiều người đang quá lạm dụng trò chơi điện tử khiến cho nó trở thành một mối lo ngại cho xã hội.  - Lứa tuổi học sinh là lứa tuổi đang phát triển, có xu hướng ham chơi, dễ bị sa ngã, cám dỗ bởi những tác động từ bên ngoài mà đặc biệt là trò chơi điện tử. Nhiều bạn học sinh vì mải chơi điện tử mà sao nhãng học tập và còn phạm những sai lầm khác.  - Nhiều bạn học sinh mải mê trò chơi điện tử, trốn học, nói dối bố mẹ thầy cô để ra quán điện tử chơi, thậm chí, để có tiền chơi, nhiều bạn còn sẵn sàng lấy trộm tiền của bố mẹ, bạn bè,…  - Xã hội phát triển, đời sống ngày càng được nâng cao, nhiều bạn học sinh được bố mẹ sắm cho smart-phone để học tập, liên lạc nhưng các bạn lại sử dụng nó để chơi game. Không chỉ chơi ở nhà, các bạn còn mang đến lớp, tụ tập nhau chơi các game online, gây mất trật tự trong lớp học mặc cho giáo viên đã ngăn cấm.  - Những bạn ham mê trò chơi điện tử dù trên máy tính hay trên smart-phone đều có những biểu hiện tiêu cực giống nhau: trốn học, nói dối thầy cô, bố mẹ, thường xuyên đi học muộn và không làm bài tập về nhà… tất cả chỉ để có thời gian và tiền bạc để chơi game.  - Nguyên nhân của thực trạng này đa phần là xuất phát từ chính ý thức của học sinh, tuy nhiên, không thể không kể đến nguyên nhân từ sự chiều chuộng quá mức, thiếu quan tâm của các bậc phụ huynh.  *Luận điểm 3: Hậu quả của việc mải mê trò chơi điện tử*  - Học sinh là mầm non của đất nước, là những thế hệ tương lai gánh vác sự nghiệp của cha ông ta để lại. Vì vậy lứa tuổi chọ sinh cần phải được chăm sóc, uốn nắn kĩ càng thì mới có thể trở thành những con người có ích cho xã hội.  - Việc những bạn học sinh quá mải mê trò chơi điện tử gây ra rất nhiều hậu quả nghiêm trọng không chỉ đối với bản thân học sinh mà còn đối với gia đình, nhà trường và toàn xã hội.     + Đối với bản thân học sinh: gây mất thời gian, sao nhãng học tập, kết quả học tập giảm sút đáng kể, là con đường dẫn đến những tệ nạn xã hội nguy hiểm như trộm cắp, dối trá,… Không chỉ vậy, nhiều nghiên cứu đã chỉ ra việc tiếp xúc quá nhiều với màn hình máy tính, điện thoại có ảnh hưởng lớn đến sức khỏe, hệ thần kinh.     + Đối với gia đình, nhà trường và xã hội: ảnh hưởng đến hạnh phúc gia đình, thành tích trường học và trật tự xã hội.  *Luận điểm 4: Ý kiến của bản thân*  - Trò chơi điện tử phục vụ như cầu giải trí của con người sau những giờ học tập, làm việc căng thẳng. Điều này là tốt, nhưng nếu như quá lạm dụng trò chơi điện tử để dẫn đến những hậu quả nghiêm trọng thì cần lên án và có biện pháp xử lí đúng đắn.  - Để ngăn chặn hiện tượng tiêu cực này:     + Mỗi học sinh cần phải tự nhận thức được nhiệm vụ học tập của mình, rèn luyện đạo đức, phẩm chất, không để bị dụ dỗ, sa ngã vào những thói hư tật xấu.     + Phụ huynh cần quan tâm đến học sinh, đặc biệt là cần chú ý khi cho học sinh tiếp xúc với máy tính, smart phone.     + Nhà trường và xã hội cần dành sự quan tâm cho học sinh, hạn chế sự hoạt động của các quán internet, quán game, bảo đảm trật tự, an toàn xã hội.  **C. Kết bài:**  - Khẳng định lại vấn đề: Ham mê trò chơi điện tử là một hiện tượng tiêu cực cần phải được chấn chỉnh và ngăn chặn sớm nhất có thể.  - Liên hệ bản thân: Học sinh cần phái xấc định được mục tiêu học tập, tránh bị dụ dỗ bởi các thú vui không lành mạnh. | 2.5 |
|  |  | d. Chính tả, ngữ pháp  Đảm bảo chuẩn chính tả, ngữ pháp Tiếng Việt. | 0,5 |
|  |  | e. Sáng tạo: Bố cục mạch lạc, lời kể sinh động, sáng tạo. | 0,5 |