**NHÓM 5:**

**THCS MINH THẠNH, THCS NGUYỄN BỈNH KHIÊM**

**THCS LONG HÒA, THCS MINH TÂN**

1. **Hồ Thị Cẩm Hồng**
2. **Trần Thị Bạch Tuyết**
3. **Hà Thị Hoa**
4. **Lương Hoàng Quế Hương**
5. **Võ Thị Ngọc Linh**
6. **Trịnh Thị Thúy**
7. **Lê Thị Lệ Ngọc**
8. **Nguyễn Thị Tứ**

**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**

**MÔN NGỮ VĂN, LỚP 6**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | Văn bản thông tin | **4** | **0** | **2** | **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** | | | ***20*** | ***5*** | ***10*** | ***25*** | ***0*** | ***30*** | ***0*** | ***10*** | **100** |
| **Tỉ lệ %** | | | **25%** | | **35%** | | **30%** | | **10%** | |
| **Tỉ lệ chung** | | | **60%** | | | | **40%** | | | |

**BẢNG 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** | Văn bản thông tin | **Nhận biết:**  - Nhận biết các chi tiết trong văn bản  - Nhận biết được cách thức mô tả vấn đề, tường thuật lại sự kiện trong văn bản thông tin.  - Nhận biết được cách triển khai văn bản thông tin theo trình tự thời gian hoặc theo quan hệ nhân quả  - Nhận ra từ đơn và từ phức (từ ghép và từ láy); Từ đa nghĩa và từ đồng âm, các thành phần của câu.  **Thông hiểu:**  - Chỉ ra được mối liên hệ giữa các chi tiết, dữ liệu với thông tin cơ bản của văn bản.  - Tóm tắt được các ý chính của mỗi đoạn trong một văn bản thông tin có nhiêu đoạn  - Trình bày được tác dụng của nhan đề, sa pô, đề mục, chữ đậm, số thứ tự và dấu đầu dòng trong văn bản.  - Trình bày được mối liên hệ giữa đặc điểm văn bản thuật lại một sự kiện với mục đích của nó  - Giải thích được vai trò của các phương tiện giao tiếp phi ngôn ngữ (hình ảnh, số liệu…)  - Xác định được nghĩa thành ngữ thông dụng, yếu tố Hán Việt thông dụng; công dụng của dấu chấm phẩy, dấu ngoặc kép được sử dụng trong văn bản.  **Vận dụng**:  - Rút ra được những bài học từ văn bản.  - Đánh giá được giá trị của thông tin trong văn bản hoặc cách thức truyền tải thông tin trong văn bản. | 4 TN | 2TN | 2TL |  |
| **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; dùng người kể chuyện ngôi thứ nhất chia sẻ trải nghiệm và thể hiện cảm xúc trước sự việc được kể. |  |  |  | 1TL\* |
| **Tổng** | | |  | **4 TN** | **2TN** | **3 TL** | **1 TL** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***25*** | ***35*** | ***30*** | ***10*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **60** | | **40** | |

**ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**

**Môn: Ngữ văn - lớp 6**

*Thời gian làm bài: 90 phút (không kể thời gian giao đề)*

1. **ĐỌC HIỂU (6,0 điểm) Đọc văn bản sau:**

**TRÒ CHƠI OẲN TÙ TÌ**

**a. Mục đích**

- Góp phần rèn luyện khả năng tưởng tượng và phán đoán, tính nhanh nhẹn và chấp hành tổ chức, kỉ luật… cho người chơi.

- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, đoàn kết.

- Đây là trò chơi đơn giản, dùng để mở đầu cho các trò chơi khác. Thường dùng để chọn người làm “Cái” hoặc tìm ra người được chơi trò chơi đầu tiên.

**b. Hướng dẫn cách chơi:**

- Số lượng người chơi từ 2 em trở lên, nếu đông thì chia thành nhiều nhóm; có thể đứng hoặc ngồi chơi tự do, thoải mái.

- Địa điểm chơi: trong nhà, sân lớp, sân trường… sạch sẽ, thoáng mát.

- Chuẩn bị chơi: Người chơi đứng quay mặt vào nhau, tay phải nắm chặt.

- Bắt đầu chơi:

+ Khi có hiệu lệnh, người chơi đọc lời bài hát:

*Oẳn tù tì*

*Ra cái gì?*

*Ra cái này?*

Đọc đến tiếng *“này”* thì dừng lại và đưa tay ra phía trước đồng thời mở tay ra theo các dạng sau:

Dạng 1: cả bàn tay nắm lại là cái búa

Dạng 2: cả bàn tay xòe ra, để ngửa là tờ giấy

Dạng 3: ngón trỏ và ngon giữa giơ ra, các ngón khác nắm lại là cái kéo.

+ Sau khi giơ tay ra, người chơi sẽ dùng luật chơi để xác định thắng thua. Người thắng được búng tai hoặc búng mũi người bị thua; được làm *“Cái”* hoặc được đi trước trong trò chơi tiếp theo… Người thua bị búng mũi, búng tai hoặc phải *“làm người đi bỏ khăn”* (trong trò chơi “Bỏ khăn”), làm *“mèo”* và *“chuột”* (trong trò chơi *“mèo bắt chuột”*…).

+ Nếu đông người chơi, trò chơi lại tiếp tục ván khác để xác định tiếp thứ tự người thắng thứ hai, thứ ba… và người thua cuối cùng.

**c. Luật chơi:**

Thắng – thua được quy định như sau:

- Búa thắng được kéo, thua tờ giấy. Kéo thắng được tờ giấy.

- Người chơi phải giơ tay ra kí hiệu cùng một lúc, không được ra chậm quá hoặc nhanh quá.

- Nếu ai cố ý ra chậm quá là thua hoặc phải làm lại.

*Ghi chú:* hiện nay, trẻ em hay dùng hình thức cùng hô *“1,2,3”* rồi giơ tay ra trước mặt và dùng luật chơi như *“oẳn tù tì”* để xác định thứ tự chơi.

***(In trong 100 trò chơi dân gian cho thiếu nhi, NXB Kim Đồng, 2014, trang 7, 8, 9)***

**Trả lời các câu hỏi sau:**

**Câu 1:** Thông tin trong mục **“Hướng dẫn cách chơi”** được triển khai theo cách nào? (Nhận biết)

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 2:** Văn bản *“Oẳn tù tì”* cung cấp được những thông tin cơ bản nào? (Nhận biết)

A. Mục đích, hướng dẫn, luật chơi

B. Mục đích, chuẩn bị, hướng dẫn chơi

C. Nguồn gốc, hướng dẫn chơi, luật chơi

D. Mục đích, hướng dẫn chơi, hình thức xử phạt

**Câu 3:** Văn bản hướng dẫn bao nhiêu dạng mở tay ra oẳn tù tì? (Nhận biết)

A. 1 dạng

B. 2 dạng

C. 3 dạng

D. 4 dạng

**Câu 4:** Ý nào **đúng** khi nói về mục đích của trò chơi oẳn tù tì? (Nhận biết)

A. Góp phần rèn luyện khả năng tưởng tượng và phán đoán

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.

**Câu 5: Dấu ngoặc kép được sử dụng trong câu văn sau có tác dụng gì:** Người thua bị búng mũi, búng tai hoặc phải *“làm người đi bỏ khăn”* (trong trò chơi “Bỏ khăn”), làm *“mèo”* và *“chuột”* (trong trò chơi *“mèo bắt chuột”*…). (Thông hiểu)

1. Đánh dấu cách hiểu của một từ ngữ không theo nghĩa thông thường.
2. Đánh dấu lời nói trực tiếp của nhân vật
3. Đánh dấu từ ngữ được chú thích, giải thích
4. Liệt kê một chuỗi các sự việc, tình tiết

**Câu 6:** Từ *“Cái”* trong cụm *“làm cái*” được sử dụng trong văn bản trên có nghĩa là gì? (Thông hiểu)

A. Người chơi đầu tiên

B. Người chơi thứ hai

C. Người chơi thứ ba

D. Người chơi cuối cùng

**Câu 7:** Trò chơi Oẳn tù tì mang đến cho em những trải nghiệm gì? (Nêu từ 2 đến 3 trải nghiệm) (Vận dụng)

**Câu 8.** Theo em, giữa trò chơi dân gian và trò chơi điện tử em thích trò chơi nào hơn? Vì sao? (Vận dụng)

**II. VIẾT (4,0 điểm)**

Viết bài văn kể lại một trải nghiệm đáng nhớ của bản thân.

------------------------- Hết -------------------------

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

**Môn: Ngữ văn lớp 6**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phần** | **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **I** |  | **ĐỌC HIỂU** | **6,0** |
|  | **1** | A | 0,5 |
| **2** | A | 0,5 |
| **3** | C | 0,5 |
| **4** | A | 0,5 |
| **5** | A | 0,5 |
| **6** | A | 0,5 |
| **7** | Những trải nghiệm:   * Mang lại tiếng cười vui vẻ, thư giãn * Rèn luyện trí tưởng tượng, tính nhanh nhẹn, óc phán đoán. * Chấp hành tổ chức, kỉ luật tốt * ……   Giáo viên linh hoạt đáp án. | 1.5 |
| **8** | * HS trình bày quan điểm của mình về:   + Trò chơi dân gian  + Trò chơi điện tử   * Lí giải lựa chọn của bản thân. | 0,5  1,0 |
|  | | | |
| **II** |  | **VIẾT** | **4,0** |
|  | *a*. *Đảm bảo cấu trúc bài văn tự sự* | 0,25 |
|  | *b. Xác định đúng yêu cầu của đề*.  Kể lại một trải nghiệm đáng nhớ của bản thân. | 0,25 |
|  | *c. Kể lại trải nghiệm đáng nhớ của bản thân.*  HS kể lại trải nghiệm đáng nhớ của bản thân theo nhiều cách, nhưng cần đảm bảo các yêu cầu sau:  \***Về nội dung**  - Giới thiệu được trải nghiệm đáng nhớ của bản thân.  - Trình bày chi tiết về thời gian, không gian, hoàn cảnh xảy ra câu chuyện.  - Trình bày chi tiết những nhân vật liên quan.  - Trình bày các sự việc theo trình tự hợp lý, rõ ràng.  - Ý nghĩa của trải nghiệm đối với bản thân.  **\* Về nghệ thuật**  - Sử dụng ngôi kể thứ nhất.  - Kết hợp kể và miêu tả, biểu cảm. | 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, bài viết lôi cuốn, hấp dẫn. | 0,5 |