

I. MỤC TIÊU

1. Kiến thức: Kiểm tra đánh giá mức độ chuẩn kiến thức kỹ năng được qui định trong chương trình Ngữ văn 8 học kì I từ tuần 1 đến hết tuần 16 với mục đích đánh giá năng lực đọc hiểu và tạo lập văn bản của học sinh.
2. Năng lực
 - Đọc hiểu văn bản.
 - Xác định đúng vấn đề; trình bày các vấn đề một cách rõ ràng, chặt chẽ, khoa học.
 - Tạo lập văn bản (viết bài văn nghị luận xã hội).
3. Phẩm chất
 - Chủ động, tích cực trong việc giải quyết vấn đề một cách hợp lí nhất.
 - Trung thực trong kiểm tra, cẩn thận và tự lực làm bài.

II. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA II. MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA

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 cười	6	0	7	0	0	2	0	0	60
2	Viết	Viết bài văn nghị luận trình bày suy nghĩ về hiện tượng ham mê trò chơi điện tử của học sinh	0	1*	0	1*	0	1*	0	1*	40
Tổng			1,5	0,5	2,5	1,5	0	3,0	0	1,0	100
Tỉ lệ %			20		40		30		10		
Tỉ lệ chung			60%				40%				

III. BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA

TT	Kĩ năng	Đơn vị kiến thức / kĩ năng	Mức độ đánh giá	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
I	Đọc hiểu	Truyện cười	Nhận biết: - Nhận biết được thể loại, phương thức biểu đạt, đặc điểm chung của nhân vật, đặc trưng của thể loại.	6 TN			

			- Nhận biết được sắc thái biểu cảm của từ, trợ từ. Thông hiểu: - Hiểu được mục đích của văn bản, các chi tiết trong văn bản, yếu tố gây cười. - Hiểu được nghĩa hàm ẩn của câu, nghĩa của từ trong câu. Vận dụng: - Qua văn bản, rút ra bài học cho bản thân. - Từ việc đọc hiểu văn bản, viết đoạn văn nêu những điều cần chú ý trong giao tiếp.		7 TN		2 TL
II	Viết	Viết bài văn nghị luận trình bày suy nghĩ về hiện tượng ham mê trò chơi điện tử của học sinh hiện nay	Nhận biết: - Xác định được vấn đề hiện tượng ham mê trò chơi điện tử của học sinh hiện nay. - Nhận biết được biểu hiện, nguyên nhân, tác hại,... liên quan đến ham mê trò chơi điện tử. Thông hiểu: - Hiểu nội dung đề bài. - Biết làm rõ trọng tâm của bài viết về trình bày suy nghĩ của em về hiện tượng ham mê trò chơi điện tử của học sinh. - Biết cách lập dàn ý cho bài viết. Vận dụng: - Vận dụng kỹ năng viết bài văn nghị luận về một vấn đề của đời sống để tạo lập bài viết đúng đặc trưng thể loại. - Trình bày suy nghĩ về hiện tượng ham mê trò chơi điện tử của học sinh theo trình tự: giải thích khái niệm, biểu hiện, nguyên nhân, tác hại, biện pháp khắc phục. Vận dụng cao: Bày tỏ ý thái độ; nêu lời kêu gọi, nhắn nhủ; liên hệ bản thân.				1 TL*
Tổng				6 TN	7 TN	2 TL	1 TL*
Tỉ lệ %				20%	40%	30%	10%
Tỉ lệ chung				60%		40%	

Ninh Đông, ngày 21 tháng 12 năm 2024

DUYỆT CỦA TỔ TRƯỞNG

GIÁO VIÊN RA ĐỀ

Võ Thị Thanh Thuý

Nguyễn Ngọc Tố Nữ

IV. ĐỀ KIỂM TRA

I. ĐỌC HIỂU (6,00 điểm)

LỢN CƯỜI, ÁO MỚI

Có anh tính hay khoe của. Một hôm, may được cái áo mới, liền đem ra mặc, rồi đứng hóng ở cửa, đợi có ai đi qua người ta khen. Đứng mãi từ sáng đến chiều chả thấy ai hỏi cả, anh ta tức lắm.

Đang tức tối, chợt thấy một anh, tính cũng hay khoe, tất tưởi chạy đến hỏi to:

- Bác có thấy con lợn cười của tôi chạy qua đây không?

Anh kia liền giờ ngay vạt áo ra, bảo:

- Từ lúc tôi mặc cái áo mới này, tôi chẳng thấy con lợn nào chạy qua đây cả!

(In trong sách *Ngữ văn 6*, tập 1, NXB Giáo dục Việt Nam, 2016)

(Từ câu 1 đến câu 12: Hãy chọn một đáp án đúng trong các đáp án A, B, C, D và ghi vào bài làm.

Mỗi câu đúng được 0,25 điểm)

Câu 1. Văn bản “Lợn cười, áo mới” thuộc thể loại:

A. Truyện cổ tích B. Truyện đồng thoại C. Truyện cười D. Truyện ngụ ngôn

Câu 2. Phương thức biểu đạt chính của văn bản “Lợn cười, áo mới”:

A. Tự sự B. Miêu tả C. Biểu cảm D. Nghị luận

Câu 3. Mục đích chính của truyện “Lợn cười, áo mới”:

A. Kể chuyện về hai anh hợm của B. Phê phán thói khoe khoang hợm hĩnh
C. Kể lại một câu chuyện đáng cười D. Chế giễu kẻ không biết làm chủ mình

Câu 4. Hai nhân vật chính trong truyện “Lợn cười, áo mới” có điểm chung:

A. Đều là người giàu có B. Đều là người nghèo nhưng thích làm sang
C. Đều là người thích khoe khoang D. Đều là người giàu có nhưng bủn xỉn

Câu 5. Trong câu văn: “Đứng mãi từ sáng đến chiều *chả* thấy ai hỏi cả, anh ta tức lắm.”, từ “chả” được sử dụng nhằm mục đích:

A. Nhấn mạnh sự mới mẻ của chiếc áo, tạo sự chú ý cho mọi người.
B. Thể hiện thái độ buồn chán của người nói về chiếc áo.
C. Khẳng định sự việc xảy ra trong khoảng thời gian mặc áo.
D. Biểu thị sự phủ định, nhấn mạnh ý không có ai hỏi han, không ai khen ngợi..

Câu 6. Khi trả lời câu hỏi của anh đi tìm lợn, nếu không nói thừa thì trả lời:

A. Tôi chỉ biết cái áo của tôi là mới và đẹp thôi
B. Tôi không biết con lợn hình thù như thế nào
C. Tôi chẳng thấy con lợn nào chạy qua đây cả
D. Tôi không quan tâm con lợn của anh

Câu 7. Yếu tố gây cười trong truyện “Lợn cười, áo mới”:

A. Lời nói, hành động của cả hai anh B. Lời nói, hành động của anh có áo mới
C. Hai anh có tính khoe của gặp nhau D. Lời nói, hành động của anh có lợn cười

Câu 8. Điều tạo nên tiếng cười hài hước, chế giễu trong truyện “Lợn cưới, áo mới”:

- A. Tính hay khoe của của hai anh chàng
- B. Cái áo, con lợn không phải của cải to tát mà cố khoe
- C. Một người đứng đợi khoe, một người tất tưởi chạy tìm lợn cũng khoe
- D. Cả 3 đáp án trên

Câu 9. Câu “Bác có thấy con lợn cưới của tôi chạy qua đây không?” có nghĩa hàm ẩn:

- A. Hỏi thông tin về con lợn
- B. Khoe con lợn làm cỗ cưới bị sống mất
- C. Khoe cái áo mới đang mặc
- D. Không quan tâm đến cái áo anh đang mặc

Câu 10. Từ “tất tưởi” trong câu “Đang tức tối, chợt thấy một anh, tính cũng hay khoe, tất tưởi chạy đến hỏi to:” được hiểu:

- A. Dáng vẻ bàng hoàng, hốt hoảng
- B. Dáng vẻ rất tức giận
- C. Dáng vẻ hốt hải, vội vã
- D. Dáng vẻ mất bình tĩnh

Câu 11. Từ “bác” trong câu “Bác có thấy con lợn cưới của tôi chạy qua đây không?” mang sắc thái biểu cảm:

- A. Trang trọng, tao nhã
- B. Thân mật, lịch sự
- C. Gần gũi, lễ phép
- D. Bình thường

Câu 12. Từ “ngay” trong câu “Anh kia liền giơ ngay vật áo ra, bảo” thuộc từ loại:

- A. Thán từ biểu lộ cảm xúc
- B. Thán từ gọi đáp
- C. Phó từ
- D. Trợ từ

Câu 13. (1,00đ) Trong mỗi ý A, B, C, D, học sinh chọn *Đúng* hoặc *Sai* và ghi chữ *Đúng (Đ)* hoặc *Sai (S)* vào bài làm. (Mỗi ý đúng đạt 0,25 điểm)

Đặc điểm của văn bản “Lợn cưới, áo mới”	Đúng	Sai
A. Bối cảnh của truyện là tình huống mâu thuẫn giữa thật và giả.		
B. Đối thoại của nhân vật được thêm vào những thông tin không cần thiết, gây cười.		
C. Truyện ngắn gọn, cốt truyện đơn giản, ít nhân vật.		
D. Đối thoại của nhân vật được phóng đại quá mức, gây cười.		

(Câu 14 và câu 15: Thực hiện yêu cầu)

Câu 14. (0,50đ) Qua văn bản “Lợn cưới, áo mới”, em rút ra bài học gì cho bản thân?

Câu 15. (1,50đ) Từ việc đọc hiểu văn bản “Lợn cưới, áo mới”, em hãy viết một đoạn văn (từ 5 đến 7 câu) nêu những điều cần chú ý trong giao tiếp với người khác?

II. VIẾT (4,00 điểm)

Câu 16: (4,00đ) Với sự phát triển mạnh mẽ của khoa học công nghệ như hiện nay, các trò chơi điện tử càng trở nên phổ biến trong xã hội, đặc biệt là đối với lứa tuổi học sinh. Hãy viết bài văn nghị luận trình bày suy nghĩ của em về hiện tượng ham mê trò chơi điện tử của học sinh hiện nay.

--- HẾT ---

(Đề kiểm tra có 02 trang, Giáo viên coi kiểm tra không giải thích gì thêm.)

V. HƯỚNG DẪN CHẤM

Câu	Đáp án	Điểm
I.	ĐỌC HIỂU	6,00
1	C	0,25
2	A	0,25
3	B	0,25
4	C	0,25
5	D	0,25
6	C	0,25
7	A	0,25
8	D	0,25
9	B	0,25
10	C	0,25
11	B	0,25
12	D	0,25
13	A – Sai, B – Đúng, C – Đúng, D – Sai	1,00
14	Qua văn bản “Lợn cưới, áo mới”, em rút ra bài học cho bản thân: - Khoe khoang là một thói xấu, tuy không gây hại cho người khác nhưng để lại những ấn tượng không tốt trong mắt người đối diện. - Cần sống giản dị, khiêm nhường. Tài năng và giá trị của con người được khẳng định qua những hành động, kết quả cụ thể chứ không phải những lời khoe khoang sáo rỗng.	0,50
15	Từ việc đọc hiểu văn bản “Lợn cưới, áo mới”, viết một đoạn văn (từ 5 đến 7 câu) nêu những điều cần chú ý trong giao tiếp với người khác: * Yêu cầu về hình thức: - Viết đúng hình thức của đoạn văn; đảm bảo dung lượng (5-7 câu). - Diễn đạt rõ ràng, mạch lạc; không mắc lỗi chính tả, dùng từ, đặt câu. - Đoạn văn sáng tạo, có cách diễn đạt mới mẻ. * Yêu cầu về nội dung: HS có thể triển khai vấn đề theo nhiều cách. Có thể theo định hướng sau: - Mở đoạn: Giới thiệu truyện và dẫn dắt vào vấn đề - Thân đoạn: Nêu cụ thể những điều cần chú ý trong giao tiếp với người khác, từ việc đọc hiểu văn bản “Lợn cưới, áo mới”. + Truyện gây cười ở lời đối thoại của hai anh chàng. Cả câu hỏi và câu trả lời đều được thêm vào thông tin thừa với dụng ý khoe khoang. + Những điều cần chú ý khi giao tiếp: Lời nói phải có thông tin, thông tin ấy phù hợp với mục đích, yêu cầu giao tiếp. Nội dung lời nói phải đủ thông tin, không thừa, không thiếu.	0,50 1,00

	- Kết đoạn: Khái quát lại ý nghĩa giao tiếp.	
II. 16	VIẾT	4,00
a.	<i>Đảm bảo cấu trúc bài văn:</i> Mở bài: Giới thiệu được vấn đề hiện tượng ham mê trò chơi điện tử của học sinh hiện nay; Thân bài: Trình bày suy nghĩ về vấn đề; Kết bài: Nêu lời kêu gọi, nhấn nhủ; liên hệ bản thân.	0,25
b.	<i>Xác định đúng đề tài:</i> Viết bài văn nghị luận trình bày suy nghĩ của em về hiện tượng ham mê trò chơi điện tử của học sinh hiện nay.	0,25
c.	<i>Triển khai bài viết:</i> Trình bày suy nghĩ về hiện tượng ham mê trò chơi điện tử của học sinh theo trình tự hợp lí; có giới thiệu vấn đề, trình bày suy nghĩ về vấn đề, kết thúc vấn đề. Gợi ý: * Mở bài: - Giới thiệu vấn đề: Hiện tượng ham mê trò chơi điện tử của học sinh hiện nay. - Nêu ý kiến của bản thân về vấn đề. * Thân bài: - Giải thích khái niệm: ham mê, trò chơi điện tử. - Thực trạng và các biểu hiện của hiện tượng ham mê trò chơi điện tử ở lứa tuổi học sinh hiện nay. - Các nguyên nhân dẫn đến hiện tượng ham mê trò chơi điện tử (ý thức học sinh, tác động của môi trường xung quanh). - Những tác hại của hiện tượng ham mê trò chơi điện tử (đối với sức khỏe, học tập, gia đình, xã hội). - Đề xuất giải pháp khắc phục, ngăn chặn hiện tượng ham mê trò chơi điện tử ở lứa tuổi học sinh (sự nỗ lực của học sinh, sự phối hợp với gia đình, nhà trường, xã hội). * Kết bài: - Kết thúc vấn đề: Ham mê trò chơi điện tử là một hiện tượng tiêu cực cần phải được chấn chỉnh và ngăn chặn. - Nêu lời kêu gọi, nhấn nhủ; liên hệ bản thân.	0,25 2,00 0,25
d.	<i>Chính tả, dùng từ, đặt câu:</i> Đảm bảo chuẩn chính tả, chuẩn ngữ pháp của câu, ngữ nghĩa của từ.	0,50
e.	<i>Sáng tạo:</i> Bố cục rõ ràng; diễn đạt mạch lạc; giàu hình ảnh; có giọng điệu lôi cuốn.	0,50

Căn cứ vào khung điểm và thực tế bài làm của học sinh, giám khảo linh hoạt định điểm sát với từng phần, đảm bảo đánh giá đúng trình độ của học sinh, không đếm ý cho điểm. Khuyến khích những bài viết sáng tạo, có cảm xúc, diễn đạt tốt.

Ninh Đông, ngày 21 tháng 12 năm 2024

DUYỆT CỦA TỔ TRƯỞNG

GIÁO VIÊN RA ĐỀ

Võ Thị Thanh Thủy

Nguyễn Ngọc Tố Nữ