

MA TRẬN, ĐẶC TẢ KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II
MÔN NGŨ VĂN - LỚP 7

TT	Kĩ năng	Nội dung/Đơn vị kiến thức	Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Tổng
1	Đọc hiểu	Truyện ngụ ngôn	- Thể loại - Nhận biết biện pháp tu từ nói quá.	- Hiểu được tính cách nhân vật thể hiện qua cử chỉ, hành động, lời nói. - Hiểu được chủ đề - Hiểu được nghĩa của từ. - Hiểu được tác dụng của biện pháp tu từ nói quá. - Thông điệp của truyện.	Rút ra được bài học cho bản thân từ nội dung, ý nghĩa của câu chuyện trong tác phẩm.	
		Số câu	Tự luận: 1,5	Tự luận: 2,5	Tự luận: 1	Tự luận: 5
		Tỉ lệ	15%	25%	10%	50%
2	Viết	Nghị luận về một vấn đề trong đời sống (Trình bày ý kiến tán thành)	- Xác định được kiểu bài yêu cầu của đề - Trình bày bố cục, chính tả, chữ viết.	- Giới thiệu được vấn đề nghị luận (một vấn đề cần giải quyết trong đời sống của học sinh hiện nay).	- Trình bày được ý kiến bàn luận về vấn đề với hệ thống luận điểm chặt chẽ, lí lẽ thuyết phục, bằng chứng tiêu biểu và xác thực. - Giải tích vấn đề, nêu được ý kiến về thực trạng, nguyên nhân, tác hại.. bằng lí lẽ sắc bén. - Đề xuất được giải pháp khả thi để giải quyết vấn đề.	
		Số câu	1			
		Tỉ lệ	10%	10%	30%	50%
Tổng tỉ lệ			25%	35%	40%	100%
Tổng tỉ lệ			60%		40%	100%

ĐỀ BÀI

I. ĐỌC HIỂU (5.0 điểm)

Đọc ngữ liệu sau và trả lời câu hỏi bên dưới:

Một trí khôn hơn trăm trí khôn

Gà Rừng và Chồn là đôi bạn thân nhưng Chồn vẫn ngầm coi thường bạn. Một hôm, Chồn hỏi Gà Rừng:

- Cậu có bao nhiêu trí khôn?
- Mình chỉ có một thôi.
- Ít thế sao? Mình thì có hàng trăm.

Một buổi sáng, đôi bạn dạo chơi trên cánh đồng. Chợt thấy một người thợ săn, chúng cuống quýt nấp vào một cái hang. Nhưng người thợ săn đã thấy dấu chân chúng. Ông reo lên: "Có mà trốn đằng trời!" Nói rồi, ông lấy gậy thọc vào hang. Gà Rừng thấy nguy quá, bảo Chồn:

- Cậu có trăm trí khôn, nghĩ kế gì đi!

Chồn buồn bã:

- Lúc này, trong đầu mình chẳng còn một trí khôn nào cả.

Đến đó một lúc, Gà Rừng nghĩ ra một mẹo, ghé tai Chồn:

- Mình sẽ làm như thế, còn cậu cứ thế nhé!

Mọi chuyện xảy ra đúng như Gà Rừng đoán. Người thợ săn lòi Gà Rừng ra, thấy cứng đờ, tưởng Gà Rừng đã chết. Ông ta quăng nó xuống đám cỏ, rồi thọc gậy vào hang bắt Chồn. Thành công, Gà Rừng vùng chạy. Người thợ săn đuổi theo. Chỉ chờ thế, Chồn vọt ra, chạy biến vào rừng.

Hôm sau, đôi bạn gặp lại nhau. Chồn bảo Gà Rừng:

- Một trí khôn của cậu còn hơn cả trăm trí khôn của mình...

(Trích trang 31, SGK Tiếng Việt 2, tập 2)

Câu 1: (0.75 điểm) Văn bản trên thuộc thể loại truyện dân gian nào?

Câu 2: (0.75 điểm) Chủ đề của văn bản là gì?

Câu 3: (1.5 điểm) Trong câu “Một trí khôn của cậu còn hơn cả trăm trí khôn của mình...” sử dụng biện pháp tu từ nào? Nêu tác dụng của biện pháp tu từ đó?

Câu 4: (1.0 điểm) Tính cách nào của Gà Rừng được thể hiện qua câu nói “Mình chỉ có một trí khôn”?

Câu 5: (1.0 điểm) Sau khi đọc xong câu chuyện trên em rút ra bài học gì? (Nêu ít nhất 02 bài học)

II. PHẦN VIẾT (5.0 điểm)

Có ý kiến cho rằng: “Trò chơi điện tử là món tiêu khiển hấp dẫn, nhiều bạn vì mãi chơi mà sao nhãng học tập”. Viết bài văn bày tỏ quan điểm của em về ý kiến trên?

-----Hết-----
(Giáo viên coi kiểm tra không giải thích gì thêm)

Phần	Câu	Nội dung	Điểm
I		ĐỌC HIỂU	5.0
	1	Truyện ngụ ngôn	0.75
	2	Ca ngợi sự thông minh, nhanh nhẹn của Gà Rừng.	0.75
	3	- Biện pháp tu từ nói quá. - Tác dụng: nhấn mạnh sự thông minh, tài trí của Gà Rừng.	0.75 0.75
	4	Tính cách của Gà Rừng: + Khiêm tốn + Tốt bụng	0.5 0.5
	5	HS nêu được ít nhất 2 bài học: - Sống khiêm tốn, tôn trọng mọi người xung quanh. - Không nên kiêu căng, coi thường người khác (Học sinh nêu được 2 bài học hợp lý GV cho điểm tối đa)	1.0
II		VIẾT	5.0
	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. Viết bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống (trình bày ý kiến tán thành)	0.25
	c.	Yêu cầu đối với bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống (trình bày ý kiến tán thành) HS có thể trình bày theo nhiều cách, nhưng cần đảm bảo các yêu cầu sau:	3.0
	a. MB: Nêu được vấn đề cần nghị luận:	- Trò chơi điện tử là món tiêu khiển hấp dẫn đã khiến nhiều bạn học sinh vì mải chơi mà sao nhãng học tập. - Bày tỏ ý kiến của cá nhân về vấn đề trên.	0.25 0.25
	b. TB: Nêu ý kiến đáng quan tâm về vấn đề:	- Giải thích được khái niệm trò chơi điện tử là gì? Trò chơi điện tử là một trò chơi dùng các thiết bị điện tử tạo ra một hệ thống để người chơi trải nghiệm. Hình thức trò chơi điện tử phổ biến nhất hiện nay đó là trò chơi video, các hình thức khác bao gồm hệ thống điện tử cầm tay, hệ thống độc lập...	0.5

	- Thực trạng của việc chơi trò chơi điện tử của lứa tuổi học sinh. + Theo thống kê, có gần 3 tỷ người đã từng, hoặc đang chơi game online. Con số này cho thấy sức hút kinh khủng của loại hình giải trí này. + Tình trạng nghiện game online ở Việt Nam đã xuất hiện từ lâu. Từ khi game online du nhập vào Việt Nam vào đầu những năm 2000, xã hội đã ghi nhận nhiều trường hợp nghiện game nặng. Đặc biệt là học sinh, sinh viên. + Người nghiện game có thể chơi game bất kể ngày đêm, bất chấp việc bào mòn sức khỏe. Nhiều học sinh, sinh viên còn sẵn sàng chi hàng triệu, chục triệu đồng nạp game, hay mua vật phẩm ảo trong game. + Các quán game mọc lên như nấm.... - Làm rõ về mặt lợi, hại của trò chơi điện tử: <i>* Mặt lợi của trò chơi điện tử.</i> + 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. <i>* Mặt hại của trò chơi điện tử.</i> Nhưng nếu ham mê trò chơi điện tử thì nó sẽ ảnh hưởng rất lớn đến việc học tập và sức khỏe của HS, vì: + Tiếp xúc với môi trường mới lạ của thế giới ảo khiến giới trẻ (d/c: học sinh, sinh viên,..) dễ “nghiện” trò chơi điện tử. + Có thể khiến kết quả học tập của học sinh ngày càng giảm sút (d/c: học sinh quá say mê với trò chơi dẫn đến trốn học, bỏ tiết, lơ đãng 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 đạt thứ hạng cao,...) - Đề xuất giải pháp hạn chế chơi điện tử để có kết quả học tập tốt. + Cân đối thời gian giữa học và chơi. + Tăng cường quản lý của nhà trường và gia đình. + Tạo ra nhiều sân chơi lành mạnh. + Quản lý chặt chẽ các hoạt động kinh doanh dịch vụ chơi điện tử...	0.5 0.5 0.5 0.25
	c. Kết bài:	

	- Khẳng định lại ý kiến của bản thân. - Liên hệ bài học bản thân.	0.25
	<i>d. Chính tả, ngữ pháp</i> Đảm bảo chuẩn chính tả, ngữ pháp Tiếng Việt.	0.5
	<i>e. Sáng tạo:</i> Bố cục mạch lạc, lập luận chặt chẽ, lựa chọn lí lẽ, dẫn chứng để bày tỏ ý kiến một cách thuyết phục. Có sự sáng tạo về cách dùng từ, diễn đạt.	1.0

