|  |  |
| --- | --- |
| PHÒNG GD&ĐT GIAO THUỶ  **TRƯỜNG THCS GIAO TÂN** | **ĐÁP ÁN ĐỀ KIỂM TRA CHẤT LƯỢNG HỌC KÌ II**  **NĂM HỌC 2023-2024**  **MÔN NGỮ VĂN 7**  (*Thời gian làm bài 90 phút*) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phần** | **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **I** |  | **ĐỌC HIỂU** | **5,5** |
|  | **1** | B | 0, 25 |
| **2** | C | 0,25 |
| **3** | C | 0,25 |
| **4** | B | 0,25 |
| **5** | A | 0,25 |
| **6** | A | 0,25 |
| **7** | A | 0,25 |
| **8** | D | 0,25 |
| **9** | Tác giả cho rằng: Thời gian là vàng. Nhưng vàng thì mua được mà thời gian không mua được? vì:  - Thời gian là vàng: thời gian quý giá như vàng.  - Vàng mua được: Vàng là vật chất hữu hình có thể mua bán, trao đổi.  - Thời gian không mua được: Thời gian là thứ vô hình không thể nắm bắt, đã đi là không trở lại.  *( Học sinh trả lời đúng mỗi ý được 0.5 điểm)* | 1,5 |
| **10** | Học sinh có thể chọn và lý giải giá trị của thời gian mà bản thân tâm đắc và phải lý luận sao cho có tính thuyết phục. | 1 |
| **10** | HS nêu được ít nhất 02 bài học rút ra được là về việc sử dụng thời gian:  Gợi ý:  - Cần sử dụng thời gian một cách hợp lí, có kế hoạch cho từng việc.  - Không nên lãng phí thời gian vì thời gian đã qua thì không thể lấy lại được.  *( Trả lời đúng 1 bài học cho 0.5 điểm)* | 1 |
| **II** | **VIẾT** | | **4,5** |
| *a*. *Đảm bảo cấu trúc bài văn nghị luận.* | | 0,25 |
| b. Xác định đúng yêu cầu của đề.  Viết bài văn nghị luận trình bày quan điểm về vấn đề ham mê trò chơi điện tử . | | 0,25 |
| c. Yêu cầu đối với bài văn nghị luận.  HS có thể trình bày theo nhiều cách, nhưng cần đảm bảo các yêu cầu sau: | |  |
| - Nêu được vấn đề cần nghị luận.  - Thể hiện ý kiến tán thành ý kiến vừa nêu:  - Giải thích được khái niệm trò chơi điện tử là gì? (Trò chơi điện tử là những trò chơi phải sử dụng thiết bị điện tử mới chơi được, giúp giải toả stress căng thẳng mệt mỏi). Ham mê trò chơi điện tử là như thế nào (Ham mê trò chơi điện tử là dành quá nhiều thời gian để chơi, say mê, đắm chìm vào nó quá nhiều gây ra rất nhiều ảnh hưởng tới cuộc sống của chính bản thân mình. Trình bày thực chất của ý kiến  - Lợi ích của trò chơi điện tử  + Giúp giải toả stress, mệt mỏi sau những giờ làm việc vất vả hay những giờ học căng thẳng  + Người chơi chỉ cần có một chiếc điện thoại, máy tính có kết nối internet là có thể chơi nhiều trò chơi điện tử một cách dễ dàng, không cần phải di chuyển, không cần mua vé…  + Tăng khả năng tập trung và khả năng ứng phó với những tình huống bất ngờ  + Tạo niềm vui, sự gắn kết giữa người chơi với nhau, mở rộng mối quan hệ  + Đôi khi có thể sống thật với chính mình trong trò chơi (bày tỏ khả năng, sự sáng tạo…)  + Mang tính giáo dục, rèn luyện: tăng khả năng ghi nhớ bài, ôn lại kiến thức đã học, học được nhiều kiến thức mới qua trò chơi.(dẫn chứng) ).  - Tác hại của trò chơi điện tử  + Con người dễ bị ảnh hưởng, gây nên những ảo giác không phân biệt được thế giới thực và thế giới ảo  + Dành nhiều thời gian vào các trò chơi điện tử khiến tình hình học tập sa sút, không chuyên tập vào học hành  +Gây hại cho mắt, trí tuệ trở nên kém minh mẫn, sức khỏe bị ảnh hưởng  + Lãng phí nhiều thời gian quý giá  +Có xu hướng tự kỉ, không muốn tiếp xúc với thế giới bên ngoài…..  -Thực trạng ngày nay, dẫn chứng:  - Bài học rút ra:  + Đặt giới hạn thời gian: Xác định một lịch trình cụ thể cho việc chơi game và tuân thủ nó. Ví dụ, bạn có thể chỉ định một khoảng thời gian cố định mỗi ngày hoặc mỗi tuần để chơi game, và sau đó dành thời gian còn lại cho các hoạt động khác.  +Thiết lập quy tắc nhà: Thảo luận với gia đình về các quy tắc về thời gian chơi game. Đặt ra quy định cụ thể, chẳng hạn như không được chơi game vào các khung giờ quan trọng như khi đang học bài, khi ăn cơm hoặc trước khi đi ngủ.  +Đa dạng hóa hoạt động: Tìm các hoạt động khác mà bạn thích và dành thời gian cho chúng. Điều này có thể là đọc sách, nghệ thuật, thể dục, âm nhạc, hoặc thậm chí là việc tham gia các hoạt động xã hội ngoài trời.  + Hãy tự quản lý: Hãy tự điều chỉnh việc chơi game của bạn. Đặt ra mục tiêu cho bản thân, chẳng hạn như hoàn thành công việc học tập trước khi chơi game hoặc thưởng cho bản thân sau khi hoàn thành một nhiệm vụ.- Đánh giá, khẳng định tính đúng đắn của vấn đề nghị luận..... | | 3,5 |
| 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 |

**\* Lưu ý:**

*- Căn cứ vào khung điểm và thực tế bài làm của học sinh, giám khảo linh hoạt cho điểm sát với từng phần, đảm bảo đánh giá đúng trình độ học sinh.*

*- Khuyến khích những bài viết có sáng tạo, ấn tượng.*

*- Điểm toàn bài để lẻ: 0,25, không làm tròn.*