|  |  |
| --- | --- |
| PHÒNG GD&ĐT GIAO THỦY  **TRƯỜNG THCS GIAO THANH** | **HƯỚNG DẪN CHẤM**  **BÀI KIỂM TRA ĐÁNH GIÁ CUỐI HỌC KÌ II**  NĂM HỌC 2023 - 2024  **MÔN: NGỮ VĂN LỚP 6**  *Thời gian làm bài: 90 phút* |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phần** | **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **I** |  | **ĐỌC HIỂU** | **6,0** |
|  | **1** | C | 0,5 |
| **2** | A | 0,5 |
| **3** | D | 0,5 |
| **4** | B | 0,5 |
| **5** | C | 0,5 |
| **6** | D | 0,5 |
| **7** | A | 0,5 |
| **8** | D | 0,5 |
|  | **9** | - Theo em *“việc nhỏ*” và *“công cuộc lớn”* mà tác giả đề cập đến trong đoạn văn là :  - *“việc nhỏ*”:  + vận động từng nhà gây dựng tủ sách gia đình.  + mỗi người mỗi ngày đọc lấy 20 dòng sách, đến mỗi người trong mỗi năm đọc lấy một cuốn sách  - *“công cuộc lớn”*: đọc sách trở thành ý thức thành nhu cầu của mỗi người, mỗi gia đình, việc đọc sách trở thành văn hóa của đất nước. | 1,0 |
|  | **10** | Hs đưa ra ít nhất hai phương án thích hợp về những việc làm cụ thể của bản thân để xây dựng thói quen đọc sách:   * - Xây dựng tủ sách gia đình, thư viện nhà trường * - Mỗi ngày dành tối thiểu 30 phút đọc sách * …. | 1,0 |
| **PhầnII** |  | **VIẾT** | **4,0** |
|  | *a*. *Đảm bảo cấu trúc bài văn nghị luận:* | 0,25 |
|  | *b. Xác định đúng yêu cầu của đề: Hiện tượng nghiện game* | 0,25 |
|  | *c. Triển khai vấn đề nghị luận thành các luận điểm:*  HS có thể triển khai cốt truyện theo nhiều cách, nhưng cần đảm bảo các yêu cầu sau: |  |
|  | - Giải thích game, nghiện game là gì?  - Thực trạng hiện tượng HS nghiện game hiện nay.  - Lí giải nguyên nhân và hậu quả của hiện tượng nghiện game ở hs.  - Nêu giải pháp để ngăn chặn hiện tượng này. | 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 |