**DỰ ÁN LÀM ĐỀ KT GIỮA KÌ, CUỐI KÌ VĂN 7**

**BỘ SÁCH CÁNH DIỀU**

**Gmail:** [**huongcuong12345@gmail.com**](mailto:huongcuong12345@gmail.com)

**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I**

**MÔN NGỮ VĂN, LỚP 7**

Tài liệu được chia sẻ bởi Website VnTeach.Com

https://www.vnteach.com

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 | **5** | **0** | **3** | **0** | **0** | **2** | **0** |  | **60** |
| **2** | **Viết** | Viết bài văn biểu cảm về con người hoặc sự việc | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 40 |
| **Tổng** | | | ***25*** | ***5*** | ***15*** | ***15*** | ***0*** | ***30*** | ***0*** | ***10*** | **100** |
| **Tỉ lệ %** | | | **30%** | | **30%** | | **30%** | | **10%** | |  |
| **Tỉ lệ chung** | | | **60%** | | | | **40%** | | | |  |

**BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I**

**MÔN: NGỮ VĂN LỚP 7 - 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 được thông tin cơ bản của văn bản thông tin.  - Nhận biết được đặc điểm văn bản giới thiệu một quy tắc hoặc luật lệ trong trò chơi hay hoạt động.  - Xác định được số từ.  **Thông hiểu:**  - Chỉ ra được mối quan hệ giữa đặc điểm với mục đích của văn bản.  - Chỉ ra được vai trò của các chi tiết trong việc thể hiện thông tin cơ bản của văn bản thông tin.  - Chỉ ra được tác dụng của cước chú, tài liệu tham khảo trong văn bản thông tin.  - Chỉ ra được cách triển khai các ý tưởng và thông tin trong văn bản (chẳng hạn theo trật tự thời gian, quan hệ nhân quả, mức độ quan trọng, hoặc các đối tượng được phân loại).  - Giải thích được ý nghĩa chức năng liên kết và mạch lạc trong văn bản.  **Vận dụng**:  - Giải thích được tác dụng biểu đạt của một kiểu phương tiện phi ngôn ngữ trong một văn bản in hoặc văn bản điện tử.  - Nêu được trải nghiệm trong cuộc sống đã giúp bản thân hiểu hơn các ý tưởng hay vấn đề đặt ra trong văn bản. | 5 TN | 3TN | 2TL |  |
| **2** | **Viết** | Viết bài văn biểu cảm về con người hoặc sự việc | **Nhận biết:**  **Thông hiểu:**  **Vận dụng:**  **Vận dụng cao:**  Viết được bài văn biểu cảm (về con người hoặc sự việc): thể hiện được thái độ, tình cảm của người viết với con người / sự việc; nêu được vai trò của con người / sự việc đối với bản thân. |  |  |  | 1TL\* |
| **Tổng** | | |  | **5TN** | **3TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***30*** | ***30*** | ***30*** | ***10*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **60** | | **40** | |

**ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ I**

**MÔN: NGỮ VĂN, LỚP 7**

*Thời gian làm bài: 90 phút*

**I. ĐỌC HIỂU (6,0 điểm)**

**Đọc văn bản sau:**

**LÒ CÒ Ô**

***Diagram

Description automatically generated***

***a. Mục đích, ý nghĩa, yêu cầu:***

*- Góp phần rèn luyện khả năng ước lượng, di chuyển nhanh nhẹn, khéo léo, tính cẩn thận, tỉ mỉ,... cho người chơi.*

*- Tạo không khí vui chơi sôi nổi, thư giãn, vui vẻ.*

***b. Số lượng, đội hình, địa điểm chơi:***

*- Số lượng người chơi từ 3-5 em, nếu đông chia thành nhiều nhóm.*

*- Địa điểm chơi là sân trường, sân nhà,… sạch sẽ, bằng phẳng, thoáng mát.*

***c. Hướng dẫn cách chơi:***

*- Chuẩn bị chơi:*

*+ Dùng phấn vẽ các hình ô chơi theo ý thích (kiểu ô hình chữ nhật hoặc hình tròn và chữ nhật xen kẽ), 9-11 ô tùy theo độ tuổi và khả năng người chơi.*

*+ Làm “cái” trò chơi (miếng chàm) bằng một miếng nhựa đặc,nhỏ, dẹt hoặc các sợi dây điện nhỏ thắt lại với nhau vừa vặn tay cầm ném vào các ô chơi.*

*+ Vẽ đậm vạch đứng để đi “cái”, là vạch ngang ở một đầu ô chơi.*

*+ Các người chơi “oẳn tù tì” để xếp thứ tự chơi.*

*- Bắt đầu chơi:*

*Người chơi đứng vào vạch đi “cái” (ném “miếng cái” vào ô có hình vẽ hoa thị), “cái” của ai gần hoa thị nhất là được đi trước, có thể dùng gang tay hoặc đoạn que làm thước đo cho chính xác. Nếu có 2-3 “cái” cùng chạm “vòng tiêu điểm” thì phải tính cụ thể từ điểm tâm O để phân hơn thua, hoặc nếu không xác định được rõ ràng thì những người có “cái” như thế phải đi lại.*

*Sau khi phân định thứ tự xong, người chơi thực hiện các động tác chơi chủ yếu như sau:*

*Đối với kiểu ô chơi hình chữ nhật:*

*+ Đầu tiên, người chơi thảy “miếng cái” vào ô 1 sao cho “cái” không được chạm vào các vạch bốn bên là được, rồi nhảy lò cò lần lượt từ ô số 10 đến hết ô số 6 thì nghỉ bằng cả hai chân, rồi lại lò cò tiếp đến ô số 1 tìm cách lấy bàn chân đang lò cò nhảy lên đánh bạt “miếng cái” thẳng ra ngoài vạch đứng ném “cái”, xong rồi nhảy lò cò ra. Nếu không đẩy được miếng cái ra khỏi ô hoặc nhảy sang ô khác hoặc nằm trên vạch hoặc người chơi mất thăng bằng mà ngã (có tay hoặc chân đang chạm đất hoặc dẫm vạch) làm mất lượt chơi.*

*Đối với người chơi giỏi và có sức khỏe, đến ô số 1 vẫn lò cò nhưng dùng ngón chân cái và ngón chân trỏ kẹp “miếng cái” nhảy hất nó lên cao và dùng bàn tay đón bắt lấy nó. Đối với các người chơi bé nhỏ hơn thì nhảy lò cò đến ô số 2 rồi tìm cách cúi xuống nhặt lấy “miếng cái”.*

*+ Thực hiện các động tác tương tự như trên với các ô số 2, 3, 4…đến 10 kể cả ô vòng bán nguyệt trên đầu ô số 5 và 6.*

*+ Đi hết ô số 10 thì được tậu ruộng: Muốn tậu ruộng, phải đứng ở chỗ có hoa thị mà không được giẫm vạch, quay lưng lại các ô, tay cầm “miếng cái” ném qua đầu để “miếng cái” rơi xuống ô nào mà không chạm các vạch trong ô thì được lấy ô đó làm ruộng, được đánh dấu X hoặc gạch vẽ gì tùy ý. Nếu ném cái cái ra ngoài các ô chơi thì mất lượt chơi lần ấy, nếu miếng cái chạm vạch thì vẫn được đi lại lần sau trong ván chơi.*

*Ruộng của ai thì người chơi ấy được nghỉ chân, khi lò cò qua đó. Nếu lần thứ hai được tậu ruộng, người chơi sẽ cố tình ném “miếng cái” sao cho vào được ô gần với ô ruộng cũ để mỗi khi lò cò qua đó chủ ruộng được nghỉ liên tiếp và lâu hơn. Còn ruộng của người khác, khi đi qua phải lò cò cắt qua mà không được ngã hoặc giẫm vạch, hoặc nếu muốn nghỉ ngơi thì phải xin phép chủ ruộng hoặc phải nộp cống chủ ruộng bằng một cái búng tai (sau nhiều lần xin nghỉ chủ ruộng sẽ tính rồi búng luôn một lần).*

*Đối với kiểu ô chơi có hình tròn xen kẽ:*

*+ Cách này với phù hợp với người chơi nhỏ tuổi, vì chỉ phải lò cò ở các ô tròn và được để hai chân ở ô hình chữ nhật. Đến ô số 8 và ô số 9 thì nhảy quay người lại, đổi chân đứng so với chân trước đó.*

*+ Khi tậu ruộng có thể đứng trên các ô số 8 và ô số 9 hoặc ở chỗ có hoa thị tùy theo thỏa thuận trước khi chơi.*

***A picture containing text, clipart

Description automatically generated***

***d. Luật chơi:***

*- Nếu người chơi thảy “miếng cái” mà trúng vào vạch trong các ô hoặc đang đẩy “miếng cái” trúng vạch hoặc nhảy sang ô khác là mất lượt chơi.*

*- Khi đang nhặt “miếng cái” hoặc tìm cách đẩy “miếng cái” ra ngoài ở bất cứ ô nào người chơi đều phải trong tư thế lò cò, chân đứng chân co. Nếu thả chân đang co xuống đất, chống tay xuống đất, bò ra đất, mất thằng bằng ngã xuống đất hoặc chạm vạch… là mất lượt chơi.*

*- Nếu đang chơi mà “miếng cái” cán mức (nằm trên vạch vẽ các ô) thì mất lượt phải đợi đến lượt sau mới được đi tiếp. Khi đến lượt chơi tiếp được tiếp tục thảy “miếng cái” vào ô của lượt chơi trước bị hỏng (ví dụ đang thảy cái đến ô thứ hai mà cái cán mức thì khi đến lượt chơi mới lại được tiếp tục thảy cái vào ô số 2 để chơi tiếp).*

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

**Thực hiện các yêu cầu**:

**Câu 1:** Em hãy cho biết văn bản “Lò cò ô” thuộc loại văn bản nào? (Biết)

A. Văn bản biểu cảm

B. Văn bản nghị luận

C. Văn bản thông tin

**Câu 2:** Văn bản “Lò cò ô” cung cấp được những thông tin cơ bản nào? (Biết)

A. Mục đích, ý nghĩa; chuẩn bị; hướng dẫn cách chơi; luật chơi

B. Nguồn gốc, chuẩn bị, hướng dẫn cách chơi, luật chơi

C. Nguồn gốc, chuẩn bị, hướng dẫn cách chơi, hình thức xử phạt

**Câu 3:** Văn bản hướng dẫn bao nhiêu cách chơi lò cò ô khác nhau? (Biết)

A. 1 cách chơi

B. 2 cách chơi

C. 3 cách chơi

**Câu 4:** Ý nào **không đúng** khi nói về mục đích của trò chơi lò cò ô? (Biết)

A. Góp phần rèn luyện khả năng ước lượng cho người chơi.

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.

**Câu 5:** Thông tin trong mục **“Hướng dẫn cách chơi”** được triển khai theo cách nào? (Hiểu)

A. Theo trật tự thời gian

B. Theo quan hệ nhân quả

C. Theo mức độ quan trọng của thông tin

**Câu 6:** Cụm từ “tậu ruộng” được sử dụng trong văn bản nên được hiểu như thế nào? (Hiểu)

A. Dùng tiền để mua ruộng

B. Giành được phần thưởng trong lượt chơi

C. Giành chiến thắng cuối cùng trong trò chơi

**Câu 7:** Số từ được sử dụng trong câu văn sau thuộc loại số từ nào? (Biết)

“*Dùng phấn vẽ các hình ô chơi theo ý thích (kiểu ô hình chữ nhật hoặc hình tròn và chữ nhật xen kẽ), 9-11 ô tùy theo độ tuổi và khả năng người chơi.”*

A. Số từ biểu thị số lượng chính xác

B. Số từ biểu thị số lượng ước chừng

C. Số từ biểu thị số thứ tự

**Câu 8:** Các từ ngữ được in đậm trong đoạn trích dưới đây có tác dụng như thế nào trong việc tạo nên sự mạch lạc cho đoạn văn? (Hiểu)

*“Đối với người chơi giỏi và có sức khỏe, đến ô số 1 vẫn lò cò nhưng dùng* ***ngón chân cái*** *và* ***ngón chân trỏ*** *kẹp “miếng cái”* ***nhảy*** *hất nó lên cao và dùng bàn tay đón bắt lấy nó. Đối với các người chơi bé nhỏ hơn thì* ***nhảy lò cò*** *đến ô số 2 rồi tìm cách cúi xuống nhặt lấy “miếng cái”.”*

A. Các từ ngữ giúp miêu tả rõ nét hoạt động của người chơi lò cò ô.

B. Các từ ngữ về chân và hoạt động của chân có tác dụng làm rõ cách chơi lò cò ô.

C. Các từ ngữ cùng trường liên tưởng tạo nên sự liên kết (phép liên tưởng) giữa các câu văn.

**Câu 9:** Hình vẽ trong văn bản có tác dụng như thế nào đối với việc trình bày thông tin của văn bản? (Vận dụng)

**Câu 10:** Nêu một vài ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ. (Vận dụng)

**II. LÀM VĂN (4,0 điểm)**

Viết bài văn biểu cảm về con người hoặc sự việc. (Vận dụng cao)

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

**Môn: Ngữ văn lớp 7**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phần** | **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **I** |  | **ĐỌC HIỂU** | **6,0** |
|  | **1** | C | 0,5 |
| **2** | A | 0,5 |
| **3** | B | 0,5 |
| **4** | C | 0,5 |
| **5** | A | 0,5 |
| **6** | B | 0,5 |
| **7** | A | 0,5 |
| **8** | C | 0,5 |
|  | **9** | HS nêu được tác dụng của hình vẽ đối với việc trình bày thông tin của văn bản. | 1,0 |
|  | **10** | HS nêu được ít nhất 02 ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ. | 1,0 |
| **II** |  | **VIẾT** | **4,0** |
|  | *a*. *Đảm bảo cấu trúc bài văn Biểu cảm* | 0,25 |
|  | *b. Xác định đúng yêu cầu của đề*: Viết bài văn biểu cảm về con người hoặc sự việc. | 0,25 |
|  | *c. Viết bài văn biểu cảm về con người hoặc sự việc.*  HS viết bài văn biểu cảm về con người hoặc sự việc theo nhiều cách, nhưng cần đảm bảo các yêu cầu sau:  • Giới thiệu được đối tượng biểu cảm (con người hoặc sự việc) và nêu được ấn tượng ban đầu vé dối tượng đó.  • Nêu được những đậc điểm nổi bật khiến người, sự việc dó dể lại tình cảm, ấn tượng sâu đậm trong em,  • Thể hiện được tình cảm, suy nghĩ đối với người hoặc sự việc được nói đến.  • Sử dụng ngôn ngữ sinh động, giàu cảm xúc. | 3,0 |
|  | *d. Chính tả, ngữ pháp*  Đảm bảo chuẩn chính tả, ngữ pháp Tiếng Việt. | 0,25 |
|  | *e. Sáng* tạo: Bố cục mạch lạc, lời văn cảm xúc, sáng tạo, bài viết lôi cuốn, hấp dẫn. | 0,25 |