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

**Môn : Ngữ văn 7**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Phần** | **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **I** |  | **ĐỌC HIỂU** | **6,0** |
|  | **1** | B | 0,5 |
| **2** | C | 0,5 |
| **3** | C | 0,5 |
| **4** | D | 0,5 |
| **5** | A | 0,5 |
| **6** | A | 0,5 |
| **7** | B | 0,5 |
| **8** | D | 0,5 |
|  | **9** | **- Nêu đúng thông điệp mà văn bản muốn gửi:**  *Hãy có ý thức trong việc xả rác, bảo vệ môi trường là bảo vệ cuộc sống của chúng ta*  - Hs nêu thông điệp không đầy đủ, chưa rõ ràng (0,5)  - HS Nêu sai thông điệp ( 0) | 1,0 |
|  | **10** | **HS nêu được những việc việc làm cần thiết để bảo vệ môi trường sống.**  - Trồng nhiều cây xanh.  - Không vứt rác bừa bãi, vệ sinh sạch sẽ nơi ta ở……  - Tuyên truyền cho mọi người hiểu được tác hại của việc vứt rác bừa bãi để họ hiểu tác hại của ô nhiễm môi trường từ đó có những hành động tích cực bảo vệ môi trường.  *HS nêu được 2-3 ý cho tối đa số điểm.* | 1,0 |
| **II** |  | **VIẾT** | **4,0** |
|  | *a*. *Đảm bảo cấu trúc bài Thuyết minh*  Mở bài nêu được đối tượng thuyết minh, Thân bài triển khai được đối tượng thuyết minh, Kết bài nêu cảm nghĩ được đối tượng thuyết minh | 0,25 |
|  | *b. Xác định đúng yêu cầu của đề*: thuyết minh về quy tắc hay luật lệ trong một trò chơi hay hoạt động mà em chứng kiến hoặc tham gia. | 0,25 |
|  | *c.* HS có thể triển khai cần đảm bảo các yêu cầu sau: |  |
|  | **1. Mở bài**:  - Giới thiệu chung về trò chơi dân gian: kéo co.  **2. Thân bài:**  ***\* Nguồn gốc trò chơi***: Trò chơi kéo co ra đời từ thời điểm nào? Bắt nguồn từ đâu? (nêu ngắn gọn) (0,5 điểm)  ***\* Luật chơi*** (1,0 điểm)  - Số lượng người tham gia, yêu cầu về người tham gia, chia đội... - Trình tự cách chơi từ bắt đầu, sau đó, cho đến kết thúc… - Thời gian diễn ra trò chơi. Các tình huống phát sinh khi chơi… - Kết quả của trò chơi, cách đánh giá trò chơi  ***\* Ý nghĩa của trò chơi*** (0,5 điểm)  - Ý nghĩa với người chơi về sức khoẻ, về tinh thần… - Ý nghĩa với người xem trò chơi, với sinh hoạt chung tại trường lớp, trong cuộc sống…  **3. Kết bài** - Khẳng định ý nghĩa của trò chơi. - Bày tỏ thái độ của bản thân với trò chơi đó | 0.5  2.5 |
|  | *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 sinh động, sáng tạo. Thể hiện suy nghĩ sâu sắc về vấn đề thuyết minh; có cách diễn đạt mới mẻ. | 0,25 |

***Lưu ý:***

***-* Giám khảo cần linh hoạt khi vận dụng đáp án, tránh hiện tượng đếm ý cho điểm hoặc chấm sót điểm của học sinh.**

**- Khuyến khích bài viết có sự sáng tạo và phù hợp.**

**- Điểm của toàn bài để điểm lẻ tới 0,25 điểm.**

--------------**HẾT**--------------