**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA HK II**

**MÔN NGỮ VĂN, LỚP 7**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** | - Truyện khoa học viễn tưởng | **5** | **0** | **3** | **0** | **0** | **2** | **0** |  | **60** |
| **2** | **Viết** | Phát biểu cảm nghĩ 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 GIỮA HỌC KÌ II**

**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** | - Truyện khoa học viễn tưởng | **Nhận biết**:  - Nhận biết được đề tài, chi tiết tiêu biểu, những yếu tố mang tính “viễn tưởng” của truyện biễn tưởng (những tưởng tượng dựa trên những thành tựu khoa học đương thời).  - Nhận biết được ngôi kể, đặc điểm của lời kể trong truyện; sự thay đổi ngôi kể trong một văn bản.  - Nhận biết được tình huống, cốt truyện, không gian, thời gian trong truyện viễn tưởng.  - Xác định được số từ, phó từ, các thành phần chính và thành phần trạng ngữ trong câu (mở rộng bằng cụm từ).  **Thông hiểu**:  - Tóm tắt được cốt truyện.  - Nêu được chủ đề, thông điệp, những điều mơ tưởng và những dự báo về tương lai mà văn bản muốn gửi đến người đọc.  - Chỉ ra và phân tích được tính cách nhân vật truyện khoa học viễn tưởng thể hiện qua cử chỉ, hành động, lời thoại; qua lời của người kể chuyện và / hoặc lời của các nhân vật khác.  - Giải thích được ý nghĩa, tác dụng của thành ngữ, tục ngữ; nghĩa của một số yếu tố Hán Việt thông dụng; nghĩa của từ trong ngữ cảnh; công dụng của dấu chấm lửng; biện pháp tu từ nói quá, nói giảm nói tránh; chức năng của liên kết và mạch lạc trong văn bản.  **Vận dụng:**  - Thể hiện được thái độ đồng tình / không đồng tình / đồng tình một phần với những vấn đề đặt ra trong tác phẩm.  - Nêu được những trải nghiệm trong cuộc sống giúp bản thân hiểu thêm về nhân vật, sự việc trong văn bản. | 5 TN | 3TN | 2TL |  |
| **2** | **Viết** | Phát biểu cảm nghĩ 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 GIỮA HỌC KÌ II**

**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

D. Văn bản tự sự

**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

D. Mục đích, 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

D. 4 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.

D. Góp phần rèn luyện tính khéo léo 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

D. Theo trình tự không gian

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

A. Dùng tiền để mua mảnh ruộng

B. Giành được phần thưởng trong lượt chơi

C. Giành chiến thắng cuối cùng trong trò chơi

D. Thu hoạch nhiều sản phẩm từ mảnh ruộng

**Câu 7:** Ý nào đúng nhất khi nhận xét về số từ được sử dụng trong câu văn sau? (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

D. Số từ biểu thị số lượng

**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.

D. Các từ ngữ có sự lặp lại dùng để nhấn mạnh ý giữa các câu.

**Câu 9:** Theo em, trò chơi dân gian ngày nay có còn quan trọng đối với trẻ em hay không? Vì sao? (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)**

Em hãy viết bài văn bàn về hiện tượng nghiện game của học sinh hiện nay. (Vận dụng cao)

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

**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 trả lời có hoặc không có tầm quan trọng của trò chơi dân gian, có lý giải phù hợp. | 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 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*: suy nghĩ cá nhân đối với hiện tượng một số bạn nghiện trò chơi điện tử mà không quan tâm đến các hoạt động vui chơi giải trí khác. | 0,25 |
|  | *c. Triển khai vấn đề nghị luận thành các luận điểm*  HS triển khai vấn đề theo nhiều cách, nhưng cần vận dụng tốt các thao tác lập luận, kết hợp chặt chẽ giữa lí lẽ và dẫn chứng; sau đây là một số gợi ý: |  |
|  | - Thực trạng nghiện trò chơi điện tử của một số học sinh.  - Tác hại của việc nghiện trò chơi điện tử.  - Nguyên nhân của việc nghiện trò chơi điện tử  - Một số giải pháp | 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 |