

A. MỤC TIÊU

1. Năng lực

a. Năng lực đặc thù

- HS biết vận dụng hiểu biết, trải nghiệm, kỹ năng được học trong SGK Ngữ văn kì 2 để giải quyết các nhiệm vụ học tập.
- Sử dụng thành thạo các kiến thức về Tiếng Việt: đặc điểm và chức năng của thành ngữ, đặc điểm và tác dụng của biện pháp tu từ nói quá, liên kết và mạch lạc, công dụng của dấu chấm lửng trong văn bản, tra cứu và sử dụng đúng thuật ngữ...
- Thực hành: viết bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống, trình bày rõ vấn đề và ý kiến của người viết; đưa ra lí lẽ rõ ràng và bằng chứng đa dạng; viết bài văn kể lại sự việc có thật liên quan đến nhân vật hoặc sự kiện lịch sử, bài viết có sử dụng các yếu tố miêu tả; viết bài văn thuyết minh về quy tắc hoặc luật lệ trong trò chơi hay hoạt động.

b. Năng lực chung

- Năng lực giao tiếp tiếng Việt: biết sử dụng hệ thống ngôn ngữ để diễn đạt ý tưởng cá nhân một cách tự tin trong từng bối cảnh và đối tượng; thể hiện được thái độ phù hợp với đối tượng và bối cảnh giao tiếp.
- Năng lực giải quyết vấn đề: thu thập và phân tích ngữ liệu, chọn phương án tối ưu và biện giải về sự chọn lựa.

2. Phẩm chất

- Chăm chỉ: Tích cực đọc, học, làm bài tập.
- Trách nhiệm: Thực hiện đầy đủ các nhiệm vụ học được giao.
- Trung thực: Tự giác và báo cáo trung thực việc thực hiện nhiệm vụ của bản thân, đảm bảo mỗi sản phẩm học tập đều do bản thân học sinh thực hiện, không sao chép hay nhìn bài của bạn.

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ 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	- Văn bản thông tin	6	1	2	1	0	1	0	0	60
2	Viết	Viết bài văn nghị luận bàn về vấn đề trong đời sống	0	1*	0	1*	0	1*	0	1*	40
Tổng			15	15	5	25	0	30	0	10	100%
Tỉ lệ %			30%		30%		30%		10%		
Tỉ lệ chung			60%				40%				

BẢNG ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI 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	- 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 phép liên kết. 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 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: - Đánh giá được tác dụng biểu đạt của một kiểu phương tiện phi ngôn ngữ trong một văn bản in hoặc văn bản điện tử. - Rút ra được những bài học cho bản thân từ nội dung văn bản.	6 TN 1TL	2TN 1TL	1TL	
2	Viết	Viết bài văn nghị luận bàn về vấn đề trong đời sống.	Nhận biết: Nhận biết được kiểu bài văn NL và nội dung nghị luận. Thông hiểu: - Hiểu được bố cục, cách làm bài văn NL. - Hiểu được nội dung NL.				1TL*

			Vận dụng: Viết được bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống trình bày rõ vấn đề và ý kiến (tán thành hay phản đối) của người viết. Vận dụng cao: Có dẫn chứng đa dạng, toàn diện; lí lẽ rõ ràng, thuyết phục; lập luận chặt chẽ.				
Tổng				6TN 1TL	2TN 1TL	1 TL	1 TL*
Tỉ lệ %				30	30	30	10
Tỉ lệ chung				60		40	

PHẦN I. ĐỌC HIỂU (6.0 điểm)

Đọc kĩ văn bản sau và trả lời các câu hỏi bên dưới:

TRÒ CHƠI “BỊT MẮT BẮT DÊ”

a. Mục đích

Trò chơi bịt mắt bắt dê giúp trẻ rèn luyện kỹ năng di chuyển, nhanh nhẹn, khéo léo và khả năng phán đoán. Trò chơi giúp tạo không khí vui vẻ, sôi động và tăng thêm tính đoàn kết.

b. Hướng dẫn chơi

Tùy theo mỗi vùng miền mà có cách chơi khác nhau. Sau đây là 2 cách chơi bịt mắt bắt dê phổ biến như sau:

Cách 1:

Cả nhóm cùng oẳn tù tì hoặc chọn một người xung phong bịt mắt đi bắt dê, dùng khăn bịt mắt, những người xung quanh đứng thành vòng tròn rộng. Người chơi chạy xung quanh người bịt mắt cho đến khi người đó hô “đứng lại” thì phải đứng lại không được di chuyển, lúc này người bịt mắt đi quanh vòng tròn và bắt một người bất kỳ, người chơi cố tạo ra tiếng động để người bịt mắt mất phương hướng khó phán đoán. Cho đến khi người bịt mắt bắt được và đoán đúng tên một ai đó thì người đó phải thế chỗ cho người bịt mắt. Nếu không bắt được ai lại hô bắt đầu để mọi người di chuyển.

Cách 2:

Chọn hai người vào chơi, một người làm dê, một người đi bắt dê. Cả hai cùng đứng trong vòng tròn và bịt mắt, đứng quay lưng vào nhau. Sau đó nghe theo hiệu lệnh người làm dê vừa di chuyển vừa kêu “be be” để người bắt dê định hình phương hướng và đuổi bắt. Những người đứng xung quanh hò reo tạo không khí sôi động. Người săn bắt được dê thì dê được thay chỗ làm người săn và một người khác ở hàng rào vào làm dê, người săn thắng cuộc trở lại làm hàng rào.

c. Luật chơi trò bịt mắt bắt dê

- Mắt phải được bịt kín.
- Người chơi chỉ được cổ vũ, không được nhắc hoặc mách cho bạn đi bắt dê.
- Không được đi ra khỏi vòng tròn.
- Nếu trong một thời gian quy định mà không bắt được dê thì coi như bên dê thắng và thay người khác vào chơi.

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

Bài 1. Trắc nghiệm (2.0 điểm). Ghi lại chữ cái trước đáp án đúng:

Câu 1: “Bịt mắt bắt dê” thuộc loại văn bản nào?

- A. Văn bản thông tin
- B. Văn bản truyền ngữ ngôn
- C. Văn bản truyền thuyết
- D. Văn bản nghị luận

Câu 2: Văn bản “Bịt mắt bắt dê” cung cấp những thông tin cơ bản nào?

- A. Nguồn gốc, hướng dẫn chơi, luật chơi
- B. Mục đích, chuẩn bị, hướng dẫn chơi
- C. Mục đích, hướng dẫn chơi, luật chơi



D. Mục đích, hướng dẫn chơi, hình thức xử phạt

Câu 3: Văn bản “*Bịt mắt bắt dê*” hướng dẫn bao nhiêu cách chơi?

A. 1 cách chơi

C. 3 cách chơi

B. 2 cách chơi

D. 4 cách chơi

Câu 4: Ý nào **không đúng** khi nói về mục đích của trò chơi bịt mắt bắt dê?

A. Góp phần rèn luyện khả năng phán đoán của 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?

A. Theo trình tự thời gian

C. Theo quan hệ nhân quả

B. Theo trình tự không gian

D. Theo diễn biến tâm lí

Câu 6: Giải thích nghĩa của từ “**săn**” trong câu văn: “*Người săn bắt được dê thì dê được thay chỗ làm người săn và một người khác ở hàng rào vào làm dê, người săn thắng cuộc trở lại làm hàng rào.*”

A. Rắn chắc

C. Chăm sóc

B. Đuổi bắt

D. Xoắn chặt

Câu 7: Ý nào **không đúng** khi nói về luật chơi trò bịt mắt bắt dê?

A. Được đi ra khỏi vòng tròn

B. Nếu trong một thời gian quy định mà không bắt được dê thì coi như bên dê thắng

C. Mắt phải được bịt kín

D. Người chơi chỉ được cổ vũ, không được nhắc hoặc mách cho bạn đi bắt dê

Câu 8: Chỉ ra tính mạch lạc cho đoạn văn?

“*Chọn hai người vào chơi, một người làm dê, một người đi bắt dê. Cả hai cùng đứng trong vòng tròn và bịt bịt mắt, đứng quay lưng vào nhau. Sau đó nghe theo hiệu lệnh người làm dê vừa di chuyển vừa kêu “be be” để người bắt dê định hình phương hướng và đuổi bắt.*”

A. Các câu sắp xếp theo trình tự không gian

B. Các câu sắp xếp theo trình tự tâm lí

C. Các câu sắp xếp theo trình tự thời gian

D. Các câu sắp xếp theo trình tự hành động.

Bài 2: Tự luận (4.0 điểm)

Câu 1 (1.0 điểm). Chỉ ra và xác định một phép liên kết trong những câu văn sau: “*Trò chơi bịt mắt bắt dê giúp trẻ rèn luyện kĩ năng di chuyển, nhanh nhẹn, khéo léo và khả năng phán đoán. Trò chơi giúp tạo không khí vui vẻ, sôi động và tăng thêm tính đoàn kết.*”

Câu 2 (1.0 điểm). Theo em, trò chơi bịt mắt bắt dê mang đến cho người chơi những trải nghiệm gì?

Câu 3 (2.0 điểm). Viết đoạn văn khoảng 5 – 7 câu nêu một vài ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ.

PHẦN II. VIẾT (4.0 điểm)

Viết một bài văn trình bày quan điểm của em về ý kiến sau: “*Có thể bỏ qua một số môn học, chỉ nên học những môn mình yêu thích*”.

HƯỚNG DẪN CHẤM ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ II – ĐỀ 01

Phần	Câu	Nội dung							Điểm
I	ĐỌC HIỂU								6,0
	A. Trắc nghiệm (2 điểm)								
	1	2	3	4	5	6	7	8	
	A	C	B	C	A	B	A	C	
	B. Tự luận (4 điểm)								
	1	- Chỉ ra và xác định được một phép liên kết							1,0
	2	HS đưa ra trải nghiệm dựa trên trải nghiệm bản thân hoặc của người khác.							1,0
	3	- Hình thức: Viết được 5 – 7 câu văn có đủ 3 phần mở đoạn, thân đoạn và kết đoạn - Nội dung: Nêu ít nhất 02 ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ. + Tránh xa các thiết bị điện tử gây hại cho sức khỏe và tâm lý. + Gắn kết với thế giới tự nhiên, hòa đồng với người xung quanh...							2,0
II	VIẾT								4.0
	a. Đảm bảo cấu trúc bài văn nghị luận.. Viết được bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống trình bày rõ vấn đề và ý kiến (tán thành hay phản đối) của người viết; đưa ra được lí lẽ rõ ràng và bằng chứng đa dạng.								0,25
	b. Xác định đúng yêu cầu của đề. Trình bày ý kiến của bản thân về ý kiến: “ <i>Có thể bỏ qua một số môn học, chỉ nên học những môn mình yêu thích.</i> ”								0,25
	c. Trình bày ý kiến của bản thân về ý kiến: “ <i>Có thể bỏ qua một số môn học, chỉ nên học những môn mình yêu thích.</i> ” Học sinh có thể nghị luận theo nhiều cách khác nhau nhưng vẫn đảm bảo được các yêu cầu sau:								
	1. Mở bài: Giới thiệu về vấn đề cần nghị luận – đưa ra được ý kiến của bản thân (phản đối hoặc tán thành) 2. Thân bài: Các lí lẽ và bằng chứng để thể hiện sự phản đối hoặc tán thành về ý kiến nhằm thuyết phục người đọc, người nghe. 3. Kết bài - Khẳng định lại sự phản đối hoặc tán thành ý kiến. - Mở rộng, kết luận lại vấn đề.								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, lí lẽ thuyết phục, dẫn chứng xác thực.								0,5

PHẦN I. ĐỌC HIỂU (6.0 điểm)

Đọc kĩ văn bản sau và trả lời các câu hỏi bên dưới:

LÒ CÒ Ô

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.

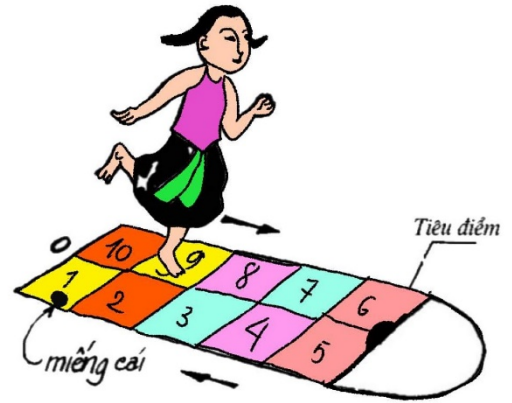
- Bắt đầu chơi:

- + 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 thả “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 bật “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 trở 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.



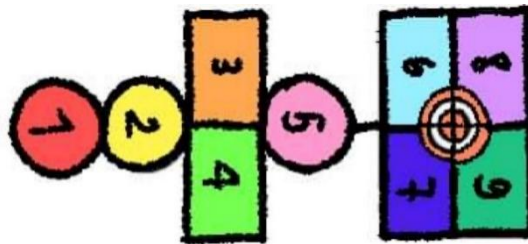
+ Đi hết ô số 10 thì được tậ ruộng: Muốn tậ ruộng, phải đứng ở chỗ có hoa thị mà không được giẫm vạch, quay lưng lại các ô, tay cầm “miếng cái” ném qua đầu để “miếng cái” rơi xuống ô nào mà không chạm các vạch trong ô thì được lấy ô đó làm ruộng, được đánh dấu X hoặc gạch vẽ gì tùy ý. Nếu ném cái ra 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 tậ 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 công 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 tậ 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.



d. Luật chơi:

- Nếu người chơi thấy “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 thăng 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 thấy “miếng cái” vào ô của lượt chơi trước bị hỏng (ví dụ đang thấy cái đến ô thứ hai mà cái cán mức thì khi đến lượt chơi mới lại được tiếp tục thấy cái vào ô số 2 để chơi tiếp).

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

Bài 1. Trắc nghiệm (2.0 điểm). Ghi lại chữ cái trước đáp án đúng:

Câu 1: Văn bản “Lò cò ô” thuộc loại văn bản nào?

- 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?

- 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?

- 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?

- 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?

- 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?

- 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 **không đúng** khi nói về luật chơi trò bịt mắt bắt dê?

A. Nếu thả chân đang co xuống đất, chống tay xuống đất, bò ra đất, mất thăng bằng ngã xuống đất hoặc chạm vạch... thì vẫn được chơi tiếp.

B. 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.

C. Nếu người chơi thấy “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.

D. 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.

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?

*“Đối với người chơi giỏi và có sức khỏe, đến ô số 1 vẫn lò cò nhưng dùng **ngón chân cái** và **ngón chân trở** 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.

Bài 2: Tự luận (4.0 điểm)

Câu 1 (1.0 điểm). Chỉ ra và xác định một phép liên kết trong những câu văn sau: nào “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.”

Câu 2 (1.0 điểm). Theo em, trò chơi lò cò ô mang đến cho người chơi những trải nghiệm gì?

Câu 3 (2.0 điểm). Viết đoạn văn khoảng 5 – 7 câu nêu một vài ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ.

PHẦN II. VIẾT (4.0 điểm)

Viết một bài văn trình bày quan điểm của em về ý kiến sau: *“Có thể bỏ qua một số môn học, chỉ nên học những môn mình yêu thích”*.

HƯỚNG DẪN CHẤM ĐỀ KIỂM TRA CUỐI KÌ II – ĐỀ 02

Phần	Câu	Nội dung	Điểm
I	ĐỌC HIỂU		6,0
	C. Trắc nghiệm (2 điểm)		
	1	2	3
	4	5	6
	7	8	
	C	A	B
	A	C	A
	B	A	C
	D. Tự luận (4 điểm)		
	1	- Chỉ ra và xác định được một phép liên kết	1,0
	2	HS đưa ra trải nghiệm dựa trên trải nghiệm bản thân hoặc của người khác.	1,0
	3	- Hình thức: Viết được 5 – 7 câu văn có đủ 3 phần mở đoạn, thân đoạn và kết đoạn - Nội dung: Nêu ít nhất 02 ưu điểm của trò chơi dân gian so với trò chơi có thể sử dụng các thiết bị công nghệ. + Tránh xa các thiết bị điện tử gây hại cho sức khỏe và tâm lý. + Gắn kết với thế giới tự nhiên, hòa đồng với người xung quanh...	2,0
II	VIẾT		4.0
	a. Đảm bảo cấu trúc bài văn nghị luận.. Viết được bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống trình bày rõ vấn đề và ý kiến (tán thành hay phản đối) của người viết; đưa ra được lí lẽ rõ ràng và bằng chứng đa dạng.		0,25
	b. Xác định đúng yêu cầu của đề. Trình bày ý kiến của bản thân về ý kiến: “ <i>Có thể bỏ qua một số môn học, chỉ nên học những môn mình yêu thích.</i> ”		0,25
	c. Trình bày ý kiến của bản thân về ý kiến: “ <i>Có thể bỏ qua một số môn học, chỉ nên học những môn mình yêu thích.</i> ” Học sinh có thể nghị luận theo nhiều cách khác nhau nhưng vẫn đảm bảo được các yêu cầu sau:		
	1. Mở bài: Giới thiệu về vấn đề cần nghị luận – đưa ra được ý kiến của bản thân (phản đối hoặc tán thành) 2. Thân bài: Các lí lẽ và bằng chứng để thể hiện sự phản đối hoặc tán thành về ý kiến nhằm thuyết phục người đọc, người nghe. 3. Kết bài - Khẳng định lại sự phản đối hoặc tán thành ý kiến. - Mở rộng, kết luận lại vấn đề.		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, lí lẽ thuyết phục, dẫn chứng xác thực.		0,5