**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**

**MÔN: NGỮ VĂN 7**

**THỜI GIAN LÀM BÀI: 90 PHÚT**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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** |  | **6.0** |
| **2** | **Viết** | Biểu cảm về con người | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 0 | 1\* | 0 | 1\* | **4.0** |
| **Tổng điểm** | | | ***2.5*** | ***0.5*** | ***1.5*** | ***1.5*** | ***0*** | ***3.0*** | ***0*** | ***1.0*** | **10.0** |
| **Tỉ lệ %** | | | **30%** | | **30%** | | **30%** | | **10%** | | **100%** |
| **Tỉ lệ chung** | | | **60%** | | | | **40%** | | | | **100%** |

**\*Ghi chú**: Phần viết có 1 câu bao gồm 4 cấp độ . Các cấp độ được thể hiện trong hướng dẫn chấm**.**

**ĐẶC TẢ ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**

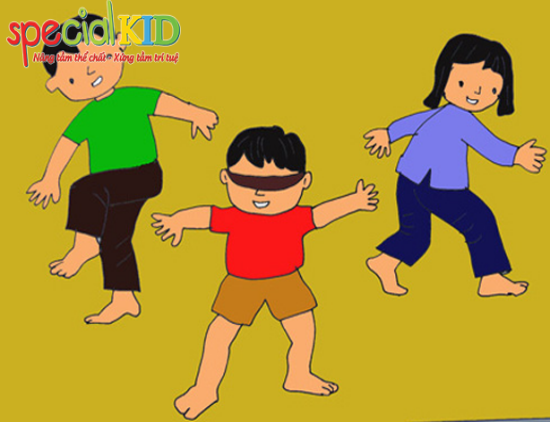
**MÔN: NGỮ VĂN 7**

**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, 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 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**:  - 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. | 5 TN | 3TN | 2TL |  |
| **2** | **Viết** | Cảm nghĩ  về người thân | **Nhận biết:**  **Thông hiểu:**  **Vận dụng:**  **Vận dụng cao:**  Viết được bài văn biểu cảm về con người |  |  |  | 1TL\* |
| **Tổng** | | |  | **5TN** | **3TN** | **2 TL** | **1 TL** |
| ***Tỉ lệ %*** | | |  | ***30*** | ***30*** | ***30*** | ***10*** |
| **Tỉ lệ chung** | | |  | **60** | | **40** | |

|  |  |
| --- | --- |
| TRƯỜNG THCS HÒA ĐỊNH TÂY  **TỔ: KHOA HỌC XÃ HỘI**  Họ và tên: …………………………  Lớp: ……… | **ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**  Môn: **Ngữ văn 7***- Năm học: 2024 – 2025*  **Thời gian: 90 phút** *(không kể thời gian phát đề)* |

**ĐỀ 1**

**I. ĐỌC HIỂU (6,0 điểm)**

**Đọc văn bản sau: TRÒ CHƠI “BỊT MẮT BẮT DÊ”**

1. **Mục đích**

Trò chơi *[bịt mắt bắt dê](https://specialkid.vn/blogs/cac-tro-choi-cho-be/tro-choi-dan-gian-bit-mat-bat-de)* 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.

1. **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, 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*)*

**Thực hiện các yêu cầu**:

**Câu 1:** Văn bản *Bịt mắt bắt dê* thuộc thể loại nào ?

|  |  |
| --- | --- |
| A. Văn bản nghị luận | B. Văn bản truyện ngụ ngôn |
| C. Văn bản truyền thuyết | D. Văn bản thông tin |

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

|  |
| --- |
| A. Mục đích, hướng dẫn chơi, luật chơi  B. Mục đích, chuẩn bị, hướng dẫn chơi  C. Nguồn gốc, 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 | B. 2 cách chơi |
| C. 3 cách chơi | D. 4 cách chơi |

**Câu 4:** Đoạn văn sau sử dụng phép liên kết nào “Trò chơi *[bịt mắt bắt dê](https://specialkid.vn/blogs/cac-tro-choi-cho-be/tro-choi-dan-gian-bit-mat-bat-de)* 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”.

|  |  |
| --- | --- |
| A. Phép lặp  C. Phép nối | B. Phép thế  D. Phép liên tưởng |

**Câu 5:** Trong câu sau: Cả nhóm cùng oẳn tù tì hoặc chọn một người xung phong bịt mắt đi bắt dê, khăn bịt mắt, những người xung quanh đứng thành vòng tròn rộng. Có mấy số từ?

A.1 B.2 C. 3 D. 4

**Câu 6:** Điều nào **không đúng** theo luật chơi *Bịt mắt bắt dê*?

|  |  |
| --- | --- |
| A. Mắt phải được bịt kín | B. Người chơi mách bạn bắt dê |
| C. Người chơi vỗ tay cổ vũ |  |

D. Nếu trong một thời gian quy định mà không bắt được dê thì coi như bên dê thắng và thay người khác vào chơi.

**Câu 7:** Mục đích của trò chơi "Bịt mắt bắt dê" là giúp trẻ rèn luyện kĩ năng di chuyển, nhanh nhẹn và khả năng phán đoán, tạo không khí vui vẻ, sôi động và tăng thêm tính đoàn kết. Đúng hay sai?

|  |  |
| --- | --- |
| **A.** Đúng | B. Sai |

**Câu 8:** 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 | B. Đuổi bắt |
| C. Chăm sóc | D. Xoắn chặt |

**Câu 9:** Trò chơi *Bịt mắt bắt dê* mang đến cho em những trải nghiệm gì?

**Câu 10:** Theo em, giữa trò chơi dân gian và trò chơi điện tử em thích trò chơi nào hơn? Vì sao?

**II. LÀM VĂN (4,0 điểm)**

Em hãy viết bài văn biểu cảm về người thân em yêu quý nhất (ông bà, cha mẹ, anh chị,…).

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

Môn: **Ngữ văn lớp 7 –** *Năm học: 2024 - 2025*

**ĐỀ 1**

**A. TRẮC NGHIỆM *(4,00 điểm)* (mỗi câu đúng: 0,5 điểm)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CÂU | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Đáp án | D | A | B | A | A | B | A | B |

**B. TỰ LUẬN *(6,00 điểm)***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Điểm** |
| **9** | Những trải nghiệm :   * Mang lại tiếng cười vui vẻ, thư giãn * Rèn luyện khả năng nghe, xác định phương hướng * Sự kết nối trong một tập thể * ……   Giáo viên linh hoạt đáp án. | **1,0** |
| **10** | - HS lựa chọn đáp án  Lí giải lựa chọn | **1,0** |
| **11** | **VIẾT** | **4,0** |
| *a. Đảm bảo cấu trúc bài văn biểu về con người:* Mở bài  giới thiệu đối tượng biểu cảm; thân bài: biểu lộ cảm xúc về đối tượng; Kết bài khẳng định lại tình cảm. | **0,25** |
| *b. Xác định đúng yêu cầu của đề*: bày tỏ cảm xúc về  người thân mà em yêu quý | **0,25** |
| *c. Triển khai tình cảm, cảm xúc của người viết về đối*  *tượng được biểu cảm*  HS triển khai vấn đề theo nhiều cách nhưng cần đảm bảo  *được các ý sau*  - Giới thiệu được đối tượng biểu cảm và cảm xúc của bản thân về đối tượng đó.  - Lần lượt biểu lộ những tình cảm, cảm xúc sâu sắc, chân thực của người viết thông qua việc kể, tả lại các kỉ niệm  cảm động đáng nhớ; các đặc điểm nổi bật của đối tượng; lí  giải được nguyên nhân khiến em có tình cảm, cảm xúc đó.  -Khẳng định lại tình cảm của bản thân đối với đối tượng đang được nhắc đến. | **0,5**  **1,5**  **0,5** |
| *d. Chính tả, ngữ pháp*  Đảm bảo chuẩn chính tả, ngữ pháp tiếng Việt. | **0,5** |
| *e. Sáng tạo:* Bố cục mạch lạc, lời văn sinh động, sáng tạo, giàu cảm xúc. | **0,5** |

|  |  |
| --- | --- |
| TRƯỜNG THCS HÒA ĐỊNH TÂY  **TỔ: KHOA HỌC XÃ HỘI**  Họ và tên: …………………………  Lớp: ……… | **ĐỀ KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ II**  Môn: **Ngữ văn 7***- Năm học: 2024 – 2025*  **Thời gian: 90 phút** *(không kể thời gian phát đề)* |

***Diagram

Description automatically generated*ĐỀ 2**

**I. ĐỌC HIỂU (6,0 điểm)**

**Đọc văn bản sau:**

**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 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 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?

|  |  |
| --- | --- |
| 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 trình tự không gian. Đúng hay sai?

|  |  |
| --- | --- |
| A. Đúng | B. Sai |

**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 đúng nhất khi nhận xét về số từ được sử dụng trong câu văn sau?

“*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?

*“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?

**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?

**II. LÀM VĂN (4,0 điểm)**

Em hãy viết bài văn biểu cảm về người thân em yêu quý nhất (ông bà, cha mẹ, anh chị,…).

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

Môn: **Ngữ văn lớp 7 –** *Năm học: 2024 - 2025*

**ĐỀ 2**

**A. TRẮC NGHIỆM *(4,00 điểm)* (mỗi câu đúng: 0,5 điểm)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CÂU | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Đáp án | C | A | B | C | B | B | A | C |

**B. TỰ LUẬN *(6,00 điểm)***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đáp án** | **Điểm** |
| **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** |
| **11** | **VIẾT** | **4,0** |
| *a. Đảm bảo cấu trúc bài văn biểu về con người:* Mở bài  giới thiệu đối tượng biểu cảm; thân bài: biểu lộ cảm xúc về đối tượng; Kết bài khẳng định lại tình cảm. | **0,25** |
| *b. Xác định đúng yêu cầu của đề*: bày tỏ cảm xúc về  người thân mà em yêu quý | **0,25** |
| *c. Triển khai tình cảm, cảm xúc của người viết về đối*  *tượng được biểu cảm*  HS triển khai vấn đề theo nhiều cách nhưng cần đảm bảo  *được các ý sau*  - Giới thiệu được đối tượng biểu cảm và cảm xúc của bản thân về đối tượng đó.  - Lần lượt biểu lộ những tình cảm, cảm xúc sâu sắc, chân thực của người viết thông qua việc kể, tả lại các kỉ niệm cảm động đáng nhớ; các đặc điểm nổi bật của đối tượng; lí giải được nguyên nhân khiến em có tình cảm, cảm xúc đó.  -Khẳng định lại tình cảm của bản thân đối với đối tượng đang được nhắc đến. | **0,5**  **1,5**  **0,5** |
| *d. Chính tả, ngữ pháp*  Đảm bảo chuẩn chính tả, ngữ pháp tiếng Việt. | **0,5** |
| *e. Sáng tạo:* Bố cục mạch lạc, lời văn sinh động, sáng tạo, giàu cảm xúc. | **0,5** |

*Hòa Định Tây, ngày 10 tháng 04 năm 2025*

*Duyệt đề Duyệt đề GVBM*

*PHT TTCM*

*Lê Ngọc Hòa Nguyễn Thị Màu Trần Thị Nữ*