

PHÒNG GD&ĐT.....

ĐỀ THI HỌC KÌ 2 NĂM 2022 - 2023

TRƯỜNG THPT .....

MÔN: NGỮ VĂN 7 SÁCH KNTTVCS

**Phần 1: Đọc hiểu (5 điểm)**

Đọc văn bản sau và trả lời câu hỏi:

*“Thành công và thất bại chỉ đơn thuần là những điểm mốc nối tiếp nhau trong cuộc sống để tôi luyện nên sự trưởng thành của con người. Thất bại giúp con người đúc kết được kinh nghiệm để vươn tới chiến thắng và khiến những thành công đạt được thêm phần ý nghĩa. Không có ai luôn thành công hay thất bại, tuyệt đối thông minh hay đại khờ, tất cả đều phụ thuộc vào nhận thức, tư duy tích cực hay tiêu cực của mỗi người. Như chính trị gia người Anh, Sir Winston Churchill, từng nói, “Người bi quan nhìn thấy khó khăn trong mỗi cơ hội, còn người lạc quan nhìn thấy cơ hội trong mỗi khó khăn.”. Sẽ có những người bị ám ảnh bởi thất bại, bị chúng bủa vây, che lấp những cơ hội dẫn tới thành công. Tuy nhiên, đừng sa vào vũng lầy bi quan đó, thất bại là một lẽ tự nhiên và là một phần tất yếu của cuộc sống. Đó là một điều bạn không thể tránh khỏi, nếu không muốn nói thực sự là trải nghiệm mà bạn nên có trong đời. Vì vậy, hãy thất bại một cách tích cực.”*

*(“Học vấp ngã để từng bước thành công - John C.Maxwell)*

**Câu 1 (0,5 điểm):** Chỉ ra phương thức biểu đạt chính được sử dụng trong đoạn trích trên?

**Câu 2 (0,5 điểm):** Xác định chủ đề của đoạn trích?

**Câu 3 (1,0 điểm):** Hãy xác định và nêu tác dụng của biện pháp tu từ được sử dụng trong câu: “Người bị quan nhìn thấy khó khăn trong mỗi cơ hội, còn người lạc quan nhìn thấy cơ hội trong mỗi khó khăn.”

**Câu 4 (1,0 điểm):** Tại sao tác giả lại nói:...“thất bại là một lẽ tự nhiên và là một phần tất yếu của cuộc sống”?

**Câu 5 (2,0 điểm):** Từ ngữ liệu trên, trình bày suy nghĩ của em về câu nói sau của G.Welles: “Thử thách lớn nhất của con người là lúc thành công rực rỡ”.

**Phần 2: Viết (5 điểm)**

Em hãy viết một bài văn nghị luận về vấn đề: nghiện game của học sinh hiện nay.

**Đáp án đề thi học kì 2 Văn 7**

**Phần 1: Đọc hiểu (5 điểm)**

<b>Câu</b>	<b>Đáp án</b>	<b>Điểm</b>
<b>Câu 1</b>	Phương thức biểu đạt chính: nghị luận.	0,5 điểm
<b>Câu 2</b>	Chủ đề của đoạn trích: nói về sự tất yếu của thành công và thất bại trong cuộc sống của con người.	0,5 điểm
<b>Câu 3</b>	- Biện pháp tu từ: điệp từ “khó khăn”, “cơ hội”. - Tác dụng: Làm cho câu văn có nhịp điệu, giàu giá trị tạo hình. Qua đó nhấn mạnh cách nhìn của một người đối với khó khăn và cơ hội.	1,0 điểm
<b>Câu 4</b>	- “Lẽ tự nhiên” hay “phần tất yếu” tức là điều khách quan, ngoài ý muốn con người và con người không thể thay đổi. + Bởi vì trong cuộc sống không ai là không gặp thất bại. Có người thấy bại nhiều, thấy bại lớn. Có người thất bại ít, thất bại nhỏ. + Vì đó là điều tất yếu nên ta đừng thất vọng và chán nản. Hãy dũng cảm đối mặt và vượt qua.	1,0 điểm
<b>Câu 5</b>	HS trình bày suy nghĩ về câu nói sau của G.Welles: “ <i>Thử thách lớn nhất của con người là lúc thành công rực rỡ</i> ”. + Đảm bảo yêu cầu hình thức: đoạn văn. + Đảm bảo yêu cầu nội dung. Gợi ý: - Thành công rực rỡ là thử thách lớn vì: + Đạt được thành công, con người thường có tâm lí dễ thỏa mãn, tự đắc, kiêu ngạo. + Đạt được thành công, con người thường ảo tưởng về khả năng của mình. + Khi ấy, thành công sẽ trở thành vật cản và triệt tiêu động lực	2,0 điểm

	<p>phần đầu của bản thân trên hành trình tiếp theo. (<i>dẫn chứng</i> )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Thành công sẽ trở thành động lực cho mỗi người khi:</li> <li>+ Con người có bản lĩnh, có tầm nhìn xa và tinh táo trước kết quả đã đạt được để nhận thức để nhìn rõ cơ sở dẫn đến thành công, nhìn rõ các mối quan hệ trong đời sống.</li> <li>+ Đặt ra mục tiêu mới, lên kế hoạch hành động để không lãng phí thời gian và nhanh chóng thoát ra khỏi hào quang của thành công trước đó.</li> <li>+ Mở rộng tầm nhìn để nhận ra thành công của mình dù rực rỡ cũng không phải là duy nhất, quan trọng nhất....</li> </ul>	
--	---	--

**Phần 2: Viết (5 điểm)**

Câu	Đáp án	Điểm
	<p><b>a. Đảm bảo cấu trúc bài văn nghị luận:</b> mở bài, thân bài và kết bài.</p>	0,5 điểm
	<p><b>b. Xác định đúng yêu cầu của đề:</b> nghiện game của học sinh hiện nay.</p>	
	<p><b>c. Triển khai vấn đề:</b></p> <p>HS triển khai các ý theo nhiều cách, nhưng cần vận dụng tốt các phương thức biểu đạt nghị luận kết hợp phân tích, giải thích.</p> <p>Sau đây là một số gợi ý:</p> <p><b>I. Mở bài</b></p> <p>- Dẫn dắt, giới thiệu hiện tượng nghiện game của học sinh trong xã hội hiện nay. Khái quát suy nghĩ, nhận định của bản thân về vấn đề này (nghiêm trọng, cấp thiết, mang tính xã hội,...).</p> <p><b>II. Thân bài</b></p> <p><b>1. Giải thích khái niệm</b></p> <p>- Game: là cách gọi chung của các trò chơi điện tử có thể tìm thấy trên các thiết bị như máy tính, điện thoại di động,... được sản xuất nhằm đáp ứng nhu cầu giải trí của con người ngày nay.</p> <p>- Nghiện: là trạng thái tâm lý tiêu cực gây ra do việc quá phụ thuộc hoặc sa đà quá mức vào một thứ gì đó có thể gây ảnh hưởng xấu</p>	0,5 điểm
		3,0 điểm

<p>đến người sử dụng hoặc thường xuyên tiếp xúc nó.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nghiện game: là hiện tượng đầu nhập quá mức vào trò chơi điện tử dẫn đến những tác hại không mong muốn.</li> </ul> <p><b>2. Nêu thực trạng</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nhiều học sinh, sinh viên dành trên 4 giờ mỗi ngày cho việc chơi game</li> <li>- Nhiều tiệm Internet vẫn hoạt động ngoài giờ cho phép do nhu cầu chơi game về đêm của học sinh</li> <li>- Ngày càng nhiều hậu quả tiêu cực xảy ra trong xã hội có liên quan đến nghiện game...</li> </ul> <p><b>3. Nguyên nhân</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Các trò chơi ngày càng đa dạng, phong phú và nhiều tính năng thu hút giới trẻ</li> <li>- Lứa tuổi học sinh chưa được trang bị tâm lý vững vàng, dễ bị lạc mình trong thế giới ảo</li> <li>- Nhu cầu chứng tỏ bản thân và ganh đua với bè bạn do tuổi nhỏ</li> <li>- Phụ huynh và nhà trường chưa quản lý học sinh chặt chẽ...</li> </ul> <p><b>4. Hậu quả</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh bỏ bê việc học, thành tích học tập giảm sút</li> <li>- Ảnh hưởng đến sức khỏe, hao tốn tiền của</li> <li>- Dễ bị lôi kéo vào tệ nạn xã hội...</li> </ul> <p><b>5. Rút ra bài học và lời khuyên:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bản thân học sinh nên tự xây dựng ý thức học tập tốt, giải trí vừa phải.</li> <li>- Cần có biện pháp giáo dục, nâng cao ý cho học sinh đồng thời tuyên truyền tác hại của việc nghiện game trong nhà trường, gia đình và xã hội.</li> <li>- Các cơ quan nên có biện pháp kiểm soát chặt chẽ vấn đề phát</li> </ul>	<p>0.5 điểm</p>
--	---------------------

	<p>hành và phổ biến game.</p> <p><b>III. Kết bài</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Khẳng định lại vấn đề (tác hại của nghiện game online, vấn đề nghiêm trọng cần giải quyết kịp thời,...)</li><li>- Đúc kết bài học kinh nghiệm, đưa ra lời kêu gọi,</li></ul>	0,5 điểm
--	---	-------------