|  |  |
| --- | --- |
| **ĐỀ 2** | **ĐỀ THI CUỐI KỲ II**  **Môn: Ngữ Văn 8**  **Sách: Kết nối tri thức**  **Năm học: 2024 - 2025**  *Thời gian: 90 phút* |

***Câu 1*.** *(1.5 điểm)* Thế nào là câu nghi vấn? Đặt một câu nghi vấn có chức năng để hỏi và một câu nghi vấn có chức năng bộc lộ cảm xúc?

***Câu 2.*** *(1.5 điểm)* Dựa vào đâu mà người ta đặt tên cho các kiểu hành động nói? Chỉ ra hành động nói trong đoạn văn sau: “Nếu vậy, rồi đây sau khi giặc giã dẹp yên, muôn đời để thẹn, há còn mặt mũi nào đứng trong trời đất nữa? Ta viết ra bài hịch này để các ngươi biết bụng ta.” (*Hịch tướng sĩ- Trần Quốc Tuấn*)

***Câu 3.*** *(2 điểm)* Chép thuộc lòng phần dịch thơ bài thơ *Ngắm trăng* và nêu hoàn cảnh ra đời của bài thơ?

***Câu 4.*** *(5 điểm)* Trò chơi điện tử là môn tiêu khiển hấp dẫn. Nhiều bạn vì mải chơi mà sao nhãng học tập và còn vi phạm những sai lầm khác. Hãy nêu ý kiến của em về hiện tượng đó.

HẾT

**HƯỚNG DẪN CHẤM VÀ THANG ĐIỂM**

**Ngữ Văn 8 - HKII -**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Câu** | **Nội dung** | **Điểm** |
| **Câu 1**  **(1.5đ)** | Câu nghi vấn là câu có các từ nghi vấn, có chức năng dùng để hỏi và thường kết thúc bằng dấu chấm hỏi.  \* HS cho hai ví dụ đúng với kiểu câu nghi vấn có chức để hỏi và một câu nghi vấn có chức năng bộc lộ cảm xúc (mỗi câu 0.5đ) | 0.5đ  1.0đ |
| **Câu 2**  **(1.5đ)** | Người ta dựa vào mục đích của hành động nói mà đặt tên cho nó.  Câu 1: Hành động hỏi.  Câu 2: Hành động trình bày. | 0.5đ  0.5đ  0.5đ |
| **Câu 3**  **(2.0đ)** | - Học sinh chép chính xác, đúng chính tả bài thơ .  *Trong tù không rượu cũng không hoa,*  *Cảnh đẹp đêm nay, khó hững hờ;*  *Người ngắm trăng soi ngoài cửa sổ,*  *Trăng nhòm khe cửa ngắm nhà thơ.*  - Bài thơ trích trong tập “Nhật ký trong tù” của Hồ Chủ Tịch với sự kiện khi Bác Hồ sang Trung Quốc để hoạt động thì người bị bắt giam ở Quảng Tây Trung Quốc. | 1.0đ  1.0đ |
| **Câu 4**  **(5.0đ)** | \* ***Yêu cầu chung:***  - HS biết vận dụng các kĩ năng của bài nghị luận để làm bài Tập làm văn có bố cục ba phần đầy đủ.  - Biết kết hợp các yếu tố: biểu cảm, tự sự, miêu tả và vận dụng thực tế cuộc sống để làm nổi bật vấn đề nghị luận…  ***\*Yêu cầu cụ thể : Dàn ý***  **1. Mở bài**: (0.5 điểm)  - Nước ta đã bước vào thời kì hộp nhập. Vì thế cùng với công nghiệp hóa, hiện đại hóa thì ngành công nghệ thông tin cũng phát triển vượt bậc. Bên cạnh những tiện ích thì Internet cũng có những mặt trái của nó.  - Đặc biệt, là trò chơi điện tử - món tiêu khiển hấp dẫn đã khiến nhiều bạn vì mải chơi mà sao nhãng học tập và còn phạm những sai lầm khác. Chúng ta suy nghĩ như thế nào về hiện tượng này?  **2. Thân bài: (4 điểm)**  *a/ Giải thích:(0.25điểm)* Trò chơi điện tử là gì?  - Một nhà tâm lý Mỹ đã đưa ra định nghĩa: “Trò chơi điện tử là trò chơi mà hành động trong đó cần công nghệ thông tin điều khiển”.  - Hiểu một cách đơn giản, trò chơi điện tử là những trò chơi được chơi trên thiết bị điện tử (thường được gọi là game).  *b/ Biểu hiện:(0.75điểm)*  - Ta có thể thấy ở bất kì đâu trên khắp nẻo đường, từ thành thị đên nông thôn những quán internet mọc lên như nấm.  - Món tiêu khiển hấp dẫn này đã thu hút nhiều đối tượng, trong đó nhất là học sinh.  -Học sinh có thể ngồi hàng ngày, hàng giờ trước màn hình vi tính, mê mân với những trò chơi như: liên minh huyền thoại, nông trại, thời trang, nấu ăn, đảo rồng… quên cả thời gian, quên ăn, quên học.  *c****/ Nguyên nhân:(1điểm)***  - Do ý thức bản thân, ham mê quá mức và chưa xác định được động cơ và mục đích học tập.  - Do cha mẹ quá nuông chiều con, buông lỏng hoặc quá tin tưởng vào con, không quan tâm đến con.  - Thích chinh phục khám phá để trở thành người giỏi nhất, để bạn bè tôn vinh và bái phục  - Do buồn chán hoặc bị bạn bè rủ rê, lôi kéo, không tự chủ được bản thân  *d/ Tác hại:(1điểm)*  - Ảnh hưởng tới sức khỏe như: mắt bị mỏi, nặng hơn là bị cận thị, sức khỏe giảm sút nhanh chóng.  - Tốn tiền của gia đình một ích vô ích có khi còn làm thay đổi nhân cách của con người (nói dối, trộm cắp, lừa lọc, thậm chí còn giết người).  - Học sinh sẽ xao nhãng việc học, bỏ học, trốn học, không làm bài tập dẫn đến học tập sút kém.  - Trò chơi điện tử khiến tâm hồn con người bị đầu độc bạo lực, chém giết, bắn phá khiến con người dễ rơi vào thế giới ảo, đầu mưu mô, nhiều thủ đoạn dẫn đến việc luôn luôn tìm mọi cách đối phó với gia đình, bạn bè, thầy cô.  *e/ Biện pháp:(1điểm)*  - Học sinh phải xác định được nhiệm vụ chính là học tập, rèn luyện, tu dưỡng đạo đức, nhân cách, không lãng phí thời gian vào trò chơi vô bổ, thậm chí có hại, biết chế ngự, kìm nén bản thân để không xa vào những trò chơi chết người đó.  - Cần có sự quan tâm thường xuyên của gia đình, sự quản lý của nhà trường và xã hội, để giúp cho con em mình tránh xa những đam mê tai hại đó.  - Nhà trường cần giáo dục, phối hợp thế hệ trẻ tạo ra những sân chơi bổ ích có trí tuệ để tất cả các bạn đều tham gia.  **3. Kết bài: (0.5điểm)**  - Hơn ai hết, bản thân mỗi bạn trẻ cần ý thức rõ ràng những mặt lợi, mặt hại của trò chơi điện tử để tự điều chỉnh mình, tự rèn luyện ý thức tự giác.  - Chỉ nên xem đây là thú tiêu khiển mang tính giải trí để không quá lạm dụng nó, phụ thuộc vào nó. | 0,25  0,25  0,25  0,75  1,0  1,0  1,0  0,25  0,25 |