

# ĐỀ CƯƠNG ÔN KIỂM TRA GIỮA KỲ 2 – NĂM HỌC 2025-2026

## LỚP 11\_TIẾNG PHÁP NN1

### THÈME 4-5 : Hoạt động khi rảnh rỗi, giải trí, thể thao (Loisirs, Distraction, Sport) & Khoa học và công nghệ (Sciences et technologies)

#### 1/ Lexique

- Synonyme
- Antonyme
- Mots de même famille

#### 2/ Grammaire

- Discours direct/indirect (au présent / passé)
- So sánh nhất tính từ/trạng từ (le meilleur / le mieux)

### HÌNH THỨC ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KỲ

#### 1/ Trắc nghiệm 7,0 điểm : (28 câu)

- Một bài nghe hiểu (8 câu)
- Ba bài đọc hiểu :
  - + bài 1 : trả lời câu hỏi (8 câu)
  - + bài 2 : điền từ vào chỗ trống về từ vựng (4 từ)
  - + bài 3 : điền từ vào chỗ trống về ngữ pháp (4 từ)
- Hội thoại (4 câu)

#### 2/ Tự luận 3,0 điểm : (2 phần)

- Sắp xếp trật tự câu (3 câu x 0,5đ = 1,5 đ)
- Viết theo gợi ý và theo các mẫu đã học, liên quan đến chủ điểm về Hoạt động khi rảnh rỗi, giải trí, thể thao (Loisirs, Distraction, Sport) (1 bài 1,5 đ)

+ Écrivez à votre correspondant(e) francophone pour lui présenter vos loisirs préférés (sport, musique, lecture, dessin, jeux, etc). (environ 120 – 150 mots)

⇒ *Questions pour vous aider à écrire :*

- Quels sont vos loisirs préférés ? Pourquoi les aimez-vous ?
- Quand et où pratiquez-vous ces loisirs ? Avec qui ?
- Penses-tu que les loisirs sont importants pour les jeunes ? Pourquoi ?

+ Écrivez à votre correspondant(e) francophone pour lui présenter vos jeux préférés. (environ 120 – 150 mots)

⇒ *Questions pour vous aider à écrire :*

- Quels sont vos jeux préférés ? Pourquoi aimez-vous ces jeux ?
- Où jouez-vous le plus souvent ? Avec qui ?
- Penses-tu que les jeux sont importants pour les jeunes ?

## RÉVISION DE TEST DE MI-SEMESTRE 2

### A. COMPRÉHENSION ORALE

*Nghe đoạn ghi âm sau đây và tô đáp án đúng (A, B, C hoặc D) trên phiếu trả lời trắc nghiệm. Em sẽ được nghe đoạn ghi âm ba lần.*

**Câu 1.** Dans cet enregistrement, Elsa propose de jouer \_\_\_\_\_.

- A. au football                      B. au badminton                      C. au basketball                      D. au tennis

**Câu 2.** Après le sport, ce groupe d'amis propose de \_\_\_\_\_.

- A. faire la cuisine                      B. faire un pique-nique                      C. faire de la natation                      D. faire du jogging

**Câu 3.** Amir dit qu'elle va ramener \_\_\_\_\_.

- A. des fruits                      B. des boissons                      C. des légumes                      D. des bonbons

**Câu 4.** Après \_\_\_\_\_ heures, Elsa doit faire les courses.

- A. 15                      B. 19                      C. 17                      D. 16

**Câu 5.** Ce groupe d'amis comprend \_\_\_\_\_ personnes.

- A. 5                      B. 3                      C. 4                      D. 6

### B. COMPRÉHENSION ÉCRITE

*Đọc bài khoá và chọn phương án đúng (ứng với A hoặc B, C, D) cho các câu từ 06 đến 10.*

La technologie de la communication a beaucoup évolué avec l'introduction des robots. Les robots sont des \_\_\_\_\_ (6) qui peuvent être programmées pour effectuer des \_\_\_\_\_ (7) spécifiques, comme se déplacer et manipuler des objets. Grâce à la \_\_\_\_\_ (8), il est possible de contrôler à distance les actions d'un robot. Cette technologie permet une communication efficace entre les humains et les machines. Les robots peuvent être utilisés dans divers \_\_\_\_\_ (9), tels que la santé, l'industrie et même les foyers, pour faciliter les tâches quotidiennes. Grâce à ces avancées technologiques, la communication entre les individus et les robots s'améliore, ouvrant la voie à de nouvelles possibilités dans notre société \_\_\_\_\_ (10).

**Câu 6.** A. animaux                      B. machines                      C. étudiants                      D. chercheurs

**Câu 7.** A. opérations                      B. paroles                      C. jeux                      D. automates

**Câu 8.** A. force                      B. intelligence                      C. télécommande                      D. apparence

**Câu 9.** A. abris                      B. espaces                      C. prix                      D. domaines

**Câu 10.** A. arriérée                      B. classique                      C. sympathique                      D. moderne

*Đọc bài khoá và chọn phương án đúng (ứng với A hoặc B, C, D) cho các câu từ 11 đến 15.*

Hier, mon ami Paul m'a dit : « J'aimerais aller au cinéma ce soir. » Paul voulait voir un film d'action. Il \_\_\_\_\_ (11) si je voulais l'accompagner. J'ai répondu que j'adorerais venir \_\_\_\_\_ (12) lui. Malheureusement, il a plu \_\_\_\_\_ (13) la soirée, donc nous n'avons pas pu sortir. Nous avons dû rester à la maison. Quand nous étions à l'intérieur, nous avons regardé des films sur Netflix. C'était sympa mais pas aussi amusant que d'aller au cinéma. Paul a dit que la prochaine fois, nous \_\_\_\_\_ (14) essayer un nouveau cinéma \_\_\_\_\_ (15) a les sièges les plus confortables de la ville. J'ai hâte d'y aller ensemble !

**Câu 11.** A. m'a demandé                      B. me demande                      C. me demandera                      D. m'aura demandé

**Câu 12.** A. pour                      B. de                      C. avec                      D. sur

**Câu 13.** A. tout                      B. toute                      C. toutes                      D. tous

**Câu 14.** A. devons                      B. devons                      C. devions                      D. devrions

**Câu 15.** A. qui                      B. que                      C. dont                      D. où

**Đọc bài khoá và chọn phương án đúng (ứng với A hoặc B, C, D) cho các câu từ 16 đến 20.**

**Comment la technologie change nos façons de raconter des histoires.**

Aujourd'hui, grâce aux nouvelles technologies, nous pouvons raconter des histoires d'une manière plus interactive et plus réaliste. Avant, les histoires étaient racontées à l'oral, puis écrites dans des livres, et enfin montrées sur des écrans comme la télévision ou le cinéma. Mais maintenant, avec la réalité mixte et l'intelligence artificielle, il est possible de vivre une histoire comme si on y était vraiment.

Quand nous écoutons une histoire, nous ressentons souvent des émotions : la peur, la joie, la tristesse... Nous comprenons les personnages et nous suivons leurs aventures. Mais la plupart du temps, nous restons passifs : nous lisons, nous regardons ou nous écoutons sans agir. Cela rend plus facile le fait de « sortir » d'une histoire et de ne plus y penser.

Les chercheurs ont montré que nous apprenons mieux en faisant les choses plutôt qu'en les regardant simplement. C'est ce qu'on appelle « apprendre en faisant ». Avec les technologies de réalité mixte – virtuelle et augmentée, on peut devenir acteur d'une histoire. Par exemple, avec un dispositif comme Birdly VR, on peut ressentir les sensations d'un oiseau qui vole : la vitesse, le vertige, la peur... Avec la réalité virtuelle, on peut être un oiseau... ou même un super-héros !

Dans le futur, les créateurs d'histoires ne se contenteront plus de raconter, ils inviteront aussi les spectateurs à agir et à vivre l'histoire de l'intérieur.

*Basé sur l'article de Adrien Rivière, <https://usbeketrica.com/fr/>*

**Câu 16.** Ce texte appartient à la rubrique \_\_\_\_\_.

- A. Éducation                      B. Technologie                      C. Musique                      D. Sport

**Câu 17.** Autrefois, les histoires étaient racontées \_\_\_\_\_.

- A. uniquement à la télévision                      B. en les gravant dans la pierre  
C. oralement ou écrites dans des livres                      D. grâce à la technologie de réalité virtuelle

**Câu 18.** En écoutant une histoire, la plupart de temps, on reste \_\_\_\_\_.

- A. immobile                      B. actif                      C. animé                      D. vivant

**Câu 19.** Les chercheurs ont montré qu'on se souvient plus longtemps \_\_\_\_\_.

- A. quand on ne fait rien  
B. si l'on fait et dit en même temps  
C. de ce qu'on dit que de ce qu'on fait  
D. en faisant plutôt qu'en regardant

**Câu 20.** Dans le futur, les créateurs d'histoires vont \_\_\_\_\_.

- A. laisser les spectateurs inventer leur propre histoire  
B. écrire l'histoire gravée sur une puce électronique  
C. supprimer complètement les récits traditionnels  
D. rendre les spectateurs plus impliqués et interactifs dans l'histoire

**PHẦN TỰ LUẬN : (2,5 điểm)**

**I. Remettez les mots pour faire des phrases complètes. (1,5 điểm)**

1/ aime. / dit / l' / si / je / me / Il /

→ .....  
.....

2/ précieux. / sont / robots / très / Les /

→ .....  
.....

3/ cinéma. / J' / aller / au /aimerais /

→ .....

**II. Production écrite.**