

(二) 文学类文本阅读 (17分)

三下枪声

【美】海明威

尼克正在帐篷里脱衣服。他看见火光在帐幕上投下他父亲和乔治叔叔的影子,不由感到好生不安和羞愧,尽快脱下衣服,整整齐齐叠好。他感到羞愧的是因为脱衣服竟使他想起上一晚的事。整天来他都把这事抛之脑后了。

他父亲和叔叔吃过晚饭就走了,带着盏手提灯过湖去钓鱼。他们撑开小船之前,他父亲吩咐他,他们不在时,万一出了什么紧急情况,他只要开三下枪,他们就会马上回来。尼克从湖边穿过林子回到营地。他听得见暗处的船桨声。他父亲在划桨,他叔叔坐在船尾拉饵钓鱼。他父亲把小船撑开时,他叔叔已经拿着钓竿预先坐好了。尼克留神听他们在湖面上的动静,直到再也听不见桨声才罢。

尼克穿过林子走回去,路上倒害怕了起来。在夜间他对林子总不免有点害怕。他掀开帐篷门帘,脱了衣服,摸黑悄悄钻进毯子里躺着。帐篷外的篝火烧剩一堆木炭了。尼克躺着一动不动,想要入睡。到处都没动静。尼克感到只要自己听得见一声狐狸叫,或是猫头鹰啼啊什么的,他就放心了。到目前为止还没什么明确的东西让他害怕过呢。可是眼下他却大大害怕了起来。蓦地他怕死了。

才两三个礼拜前,他们在本地教堂里,刚唱过一首赞美诗,“生命总有一天会断送”。他们唱这首赞美诗时尼克明白了自己总有一天必定会死。这使他感到非常难受。这是他头一回明白自己迟早难逃一死。

那天晚上,他坐在过道夜明灯下看《鲁滨逊漂流记》,想借此忘却生命总有一天会断送这一事实。保姆看见他在过道上,吓唬他说要是他不去睡觉,就要去告诉他父亲了。他进房去睡了,但等保姆一进房,他又出来,在过道夜明灯下看书,看到天亮。

昨晚他在帐篷里就有过同样的恐惧。他只是到了晚上才有这种恐惧。开头倒不是恐惧,而是一种体会。但总是面临着恐惧,而且一旦开了头,一下子就害怕起来了。他心里真吓了,马上拿起枪,把枪口从帐篷前面伸出去,开了三枪。枪杆朝他反冲得够呛。他听见枪子在林间摧枯拉朽,一掠而过。他开了枪就放心了。

他躺下来等他父亲回来,他父亲和叔叔在湖对面还没吹灭手提灯,他就已经睡着了。

“那混小子,”他们往回划时,乔治叔叔说,“你干吗吩咐他叫咱们回去啊?他没准儿是大惊小怪罢了。”

乔治叔叔是他父亲的弟弟,一个钓鱼迷。

“啊,得了。他还小呢。”他父亲说。

“凭什么要带他跟咱们一起到林子里来啊?”

“我知道他胆子特小,”他父亲说,“可咱们在他那年龄胆子都小。”

“我真受不了他,”乔治说,“他鬼话特多。”

“啊,得了,别提了。反正今后你钓鱼的机会多的是。”

他们走进帐篷,乔治叔叔拿手电筒照进尼克的眼睛。

“怎么啦,尼克?”他父亲说。尼克在床上坐起身。

“听上去既像狐狸,又像狼,就在帐篷四下转悠,”尼克说,“有点儿像狐狸,但更像狼。”当天他刚从叔叔那儿学会“既啊又啊”这词儿。

“他没准儿听到了猫头鹰啼叫吧。”乔治叔叔说。

早上,他父亲看见两棵大榎树枝桠交叉,所以迎风摩擦发声。

“你看是这声响吗,尼克?”他父亲问。

“兴许是吧。”尼克说。他不愿再想这事了。

“今后你在林子里可不要害怕了,尼克。没一样伤得了你。”

“连闪电也伤不了?”尼克问。

“对,连闪电也伤不了。碰上大雷雨就到空地上去。雷电绝对打不中。”

“绝对打不中?”尼克问。

“我从没听说过有人给打中。”他父亲说。

“哎呀,我真高兴。”尼克说。

这会儿他又在帐篷里脱衣服。虽然他没再看他们,可是他觉察到帐幕上有两个人影。随即他听到小船给拖到湖滨,两个人影没了。他听见父亲跟什么人在说话。

接下来他父亲大喝一声道,“穿上衣服,尼克。”

他赶快穿好衣服。他父亲进帐篷,在野营行李袋里翻来找去。“穿上外衣,尼克。”他父亲说。

(选自《海明威文集》)

【小说·视角】

7. 下面由尼克来讲述这个故事,请你根据选文内容,将故事补充完整。(4分)



父亲和叔叔去钓鱼,出发前吩咐我(1)_____。

我独自一人回到营地帐篷,心中感到既害怕又恐惧。

我(2)_____,父亲听到枪声后返回营地。

第二天早上,父亲安慰我,我不再感到害怕。

【小说·心理】

8. 尼克在开枪前后有非常明显的心理变化,请你结合小说环境和人物心理,分析其“害怕”和“放心了”的原因。(4分)

【小说·对话】

9. 人物对话占了本文近一半的篇幅,请分析作者这样设计的意图。(5分)

【小说·推测】

10. “穿上外衣,尼克。”小说在父亲的要求中戛然而止。如果让你来续写接下来的故事,你觉得故事会如何发展,并说说你的理由(4分)

(三) 实用类文本阅读 (12分)

关于“预防青少年游戏成瘾”的主题阅读

2019年5月5日，腾讯宣布将启动“16+”试点，年满16周岁才能获得系统授权，直接登录游戏体验，但是每天只限玩两小时。消息一出，“预防青少年游戏成瘾”迅速成为微博热议的话题。

【材料一】

成瘾性电子游戏的危害

相关数据显示，2019年中国游戏用户规模达到6.5亿人，同比增长1.6%，而青少年成为游戏主力用户之一。广东一所高校有学者进行了一项针对518名中学生的抽样调查，结果显示：在青少年中，大受欢迎的网游以暴力题材为主。玩家与暴力网游接触量越大，则越倾向于认为世界是丑恶的、他人是不值得信任的，同时玩家对暴力的赞同度也越高，更倾向于采取暴力行为解决矛盾冲突。

记者调研发现，目前，受成瘾性电子游戏影响的群体呈现出低龄化、边缘化两大特征。

低龄化——00后甚至05后被称为“数字化原住民”，一些经营者在设计、运营成瘾性电子游戏时倾向于针对低龄群体。江苏省电子竞技运动协会副会长孙紫阳说，业余玩家尤其是低龄玩家往往比专业选手更容易对游戏成瘾，因为缺乏辨别力，游戏的设计能持续给他们以精神刺激，获得巨大快感。

边缘化——成瘾的青少年存在一些共性，如现实世界社交面窄、少有其他获取娱乐的途径等。杭州市第七人民医院副院长、精神科主任陈振宇介绍，临床发现游戏上瘾的孩子社交能力差，在现实世界中找不到存在感，一定程度上这是农村留守儿童成为重灾群体的原因。

成瘾性电子游戏对青少年的巨大杀伤力有两大主因，一是复合成瘾难以断根，对未成年人的身心健康产生长期持续的负面影响；二是游戏构建的虚拟世界，以粗暴甚至错误的规则冲击误导了未成年人三观，埋下严重社会隐患。

（摘编自《低龄化边缘化：成瘾性电子游戏正摧毁我们的新生代》）

【材料二】

WTO正式将游戏成瘾列入精神疾病

从2018年6月19日开始，世界卫生组织(WHO)正式将游戏成瘾列入精神疾病，并且通知世界各国将这个病症纳入医疗体系。

世界卫生组织最新版《国际疾病分类》把“游戏障碍”正式列入“精神与行为障碍”，其典型症状是无法控制地玩游戏、执意将电子游戏置于其他生活兴趣之前，即使有负面后果也持续或增加游戏时间。

要认定为游戏成瘾，需要满足下列条件：首先要表现出对游戏的自控力不足，其次是将游戏的优先级放在其他兴趣与日常活动之前，就算有身体或精神上的负面情况也要继续玩游戏甚至增加游戏时间，然后病患因为游戏已造成家庭、社会、工作等方面重大损害，最后需要至少十二个月才能确诊。

WHO称，对于游戏是否成瘾，相关行为要持续至少12个月才能确诊，如果症状严重，观察期也可缩短。部分国家此前已承认游戏成瘾是重大的公共卫生议题，许多国家都有治疗游戏成瘾的戒瘾机构。

（摘编自环球网科技）

【材料三】

如今好玩的网络游戏多如牛毛，少数青少年游戏成瘾，精神颓萎、学业荒废，甚至诱发盗窃、暴力等行为。因而，如何防止青少年玩游戏从“着迷”走向“沉迷”，是亟待破解的公共卫生课题。

日前，不少游戏开发商采用实名认证等措施，推出防沉迷系统；有的游戏公司还上线“数字契约”功能，引导家长和孩子订立使用契约……这些主动作为，展现出建构行业伦理的积极态度。业界也逐步

认识到，应当努力从“娱乐游戏”向有益于技能成长的“功能游戏”转型。可以说，积极承担责任，主动转型升级，游戏行业才能摆脱困境，实现健康发展。然而，有些游戏平台的实名认证形同虚设，各类破解防沉迷系统的手段频出，还有一些网络游戏宣扬暴力和色情，传播不良观念，这仅靠市场自我调节，显然难以消除。治理游戏市场乱象，必须善用法律与制度。强化监管、创新手段，既是引导游戏产业健康发展的现实需要，也是共建清朗网络空间的必然要求。

不少研究表明，青少年走上网游成瘾之路，还与其成长环境息息相关。有的家庭亲情冷漠或过度约束，激起“青春叛逆”，无形中将孩子推向网络游戏；有的家长自己是“游戏迷”，为孩子树立起反面榜样。有的家长一旦发现孩子游戏上瘾，简单粗暴地拔掉电源、没收终端，或直接将孩子送进“网瘾戒除学校”。事实证明，类似做法效果十分有限。与其一味苛责、视游戏为洪水猛兽，不如一点一滴改善家庭教育，通过增亲子之情、添假日之乐、促健康之趣，在潜移默化中为孩子培养多元爱好，提升自控能力。

数字时代为人们带来了许多便利，也潜藏着风险和挑战。面向未来，进一步增强“反成瘾”的自觉、共同维护“数字健康”，我们才能更好地拥抱数字生活、追求美好生活。

（摘编自姜赟《美好生活需要“数字健康”》）

11.【判断】下列对于“预防青少年游戏成瘾”的看法，与文意相符的一项是（▲）（2分）

- A. 相对于专业选手，低龄群体由于缺乏辨识能力，往往更容易受游戏的刺激而上瘾。
- B. 成瘾性电子游戏的危害在于复合成瘾难以断根，对人的身心健康产生长期持续的负面影响，同游戏构建的虚拟世界，会以粗暴甚至错误的规则冲击误导人的三观，埋下严重的社会隐患。
- C. 世界卫生组织将游戏成瘾列入精神疾引起了许多争议，但其判断的标准为卫生专业人员提供了诊断参考依据。
- D. 数字时代带来便利，也潜藏风险和挑战，电子游戏成瘾便是其中的一道难关。只要共同维护“数字健康”，我们就能更好地拥抱数字生活、追求美好生活。

12.【概括】请为材料三拟一个小标题。（要求15字以内）（2分）

_____▲_____

13.【分析】请结合上述材料，分析青少年电子游戏成瘾为什么难以断根。（4分）

_____▲_____

14.【释疑】小海同学最近非常苦恼，他发现自己现在很喜欢玩电子游戏，读书写作业时偶尔也会分心去琢磨游戏。他是不是游戏成瘾了？请你结合材料对小海的情况进行分析，并给他以合理的建议。（4分）

_____▲_____

（四）文言文阅读（15分）

发愤著书是中国古代文学创作的一个优良传统。不幸和苦难，让作者产生了强烈的表达欲望，佳作频出，《陶庵梦忆》就是其中佼佼者。

【甲】

崇禎五年十二月，余住西湖。大雪三日，湖中人鸟声俱绝。是日更定矣，余拏一小舟，拥毳衣炉火，独往湖心亭看雪。雾淞沆砀，天与云与山与水，上下一白，湖上影子，惟长堤一痕、湖心亭一点、与余舟一芥、舟中人两三粒而已。

到亭上，有两人铺毡对坐，一童子烧酒炉正沸。见余大喜曰：“湖中焉得更有此人！”拉余同饮。余

强饮三大白而别。问其姓氏，是金陵人，客此。及下船，舟子喃喃曰：“莫说相公痴，更有痴似相公者。”
(选自张岱《湖心亭看雪》)

【乙】

戊寅冬，余携竹兜^①一、苍头^②一，游栖霞，三宿之。山上下左右鳞次而栉比之，岩石颇佳，尽刻佛像，与杭州飞来峰同受黥^③，是大可恨事。山顶怪石巉^④，灌木苍郁，有颠僧住之。与余谈荒诞有奇理惜不得穷诘之。日晡，上摄山顶观霞，非复霞理，余坐石上痴对。复走庵后，看长江帆影，老鹤河、黄天荡，条条出麓下，悄然有山河辽阔之感。

一客盘礴余前，熟视余，余晋^⑤与揖，问之，为萧伯玉先生，因坐与剧谈，庵僧设茶供。伯玉问及补陀^⑥，余适以是年朝海归，谈之甚悉。《补陀志》方成，在篋底，出示伯玉，伯玉大喜，为余作叙。取火下山，拉与同寓宿，夜长，无不谈之，伯玉强余再留一宿。

(选自张岱《栖霞》)

【注释】①竹兜：有座位而无轿厢的竹制轿子。②苍头：仆人。③黥(qíng yì)：古代刑罚名。黥，墨刑。剕，割其鼻。④巉(chán wán)：形容山、石高而尖。⑤晋：进前，向前。⑥补陀：浙江普陀山。

15. 根据文意，用“/”给下面句子断句。(限断两处)(2分)

与余谈荒诞有奇理惜不得穷诘之。

16. 请解释下列句子中的加点词。(4分)

(1) 湖中人鸟声俱绝

(2) 及下船

(3) 是大可恨事

(4) 伯玉强余再留一宿

17. 用现代汉语写出下面句子的意思。(4分)

(1) 见余大喜曰：“湖中焉得更有此人！”

(2) 伯玉问及补陀，余适以是年朝海归，谈之甚悉。

18. “莫说相公痴，更有痴似相公者。”“痴”字不是简单的断语，内有其深邃的意蕴。请结合【甲】【乙】两文谈谈你对张岱“痴”的理解。(5分)

(五) 古诗阅读(6分)

一座岳阳楼，万人书风流。岳阳楼是历代文人墨客向往之地，他们登楼写诗作赋，借岳阳楼和洞庭湖的景观抒发情感，表达思想。

与夏十二登岳阳楼

【唐】李白

楼观岳阳尽，川迥洞庭开。
雁引愁心去，山衔好月来。
云间连下榻，天上接行杯。
醉后凉风起，吹人舞袖回。

登岳阳楼

【唐】杜甫

昔闻洞庭水，今上岳阳楼。
吴楚东南坼，乾坤日夜浮。
亲朋无一字，老病有孤舟。
戎马关山北，凭轩涕泗流。

【创作背景】《与夏十二登岳阳楼》为唐肃宗乾元二年(公元759年)秋李白遇赦由江夏南游洞庭时

登岳阳楼而作。《登岳阳楼》写于唐代宗大历二年(767年)，当时杜甫已57岁。

19. 诗人登楼远眺，揽景抒怀。李诗首联中“▲”一字、杜诗颔联中“▲”一字均表现了洞庭湖浩瀚壮阔的景象。(2分)

20. 两位诗人都借岳阳楼和洞庭湖的景观来抒发自己情感。请结合两首诗歌的内容，说说两位诗人各自表达的情感有何不同。(4分)

四、写作(66分)

21. 班级将举行关于“飞蛾扑火精神是否可敬”的辩论赛。正方认为“飞蛾扑火精神可敬”；反方则认为“飞蛾扑火精神未必可敬”。请你选择其中一方的观点来进行论证。要求论据准确确切，论证合理恰当。150字左右。(6分)

22. 阅读下面诗歌，按要求写作。(60分)

让我怎样感谢你
当我走向你的时候
我原想收获一缕春风
你却给了我整个春天

让我怎样感谢你
当我走向你的时候
我原想撷取一枚红叶
你却给了我整个枫林

让我怎样感谢你
当我走向你的时候
我原想捧起一簇浪花
你却给了我整个海洋

让我怎样感谢你
当我走向你的时候
我原想亲吻一朵雪花
你却给了我银色的世界

——汪国真《让我怎么感谢你》

这首诗引发你哪些联想与思考？请写一篇文章，可讲述经历，也可阐述观点，还可抒发感想。

要求：(1) 文体自选，诗歌除外；

(2) 不少于500字；

(3) 不要出现含有考生信息的人名、校名、地名等。