

Hướng dẫn giải và trả lời câu hỏi trong bài Viết bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống (trình bày ý kiến tán thành) lớp 7 trang 18 Tập 2 bộ sách Kết nối tri thức chính xác nhất, mời các em học sinh và phụ huynh tham khảo.

**Soạn Ngữ văn lớp 7 Bài: Viết bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống (trình bày ý kiến tán thành) trang 18 (Kết nối tri thức)**

Các vấn đề trong đời sống luôn đa dạng, phức tạp và thường được đánh giá khác nhau, tùy cách nhìn nhận của mỗi người. Sự trung thực của con người thể hiện ở thái độ biết tán thành những ý kiến đúng, phản đối những ý kiến sai trái. Phần Viết của bài học này yêu cầu em bàn luận về một vấn đề trong đời sống, theo hướng trình bày ý kiến tán thành. Sự tán thành dĩ nhiên phải được đặt trên cơ sở những nguyên tắc ứng xử và nền tảng đạo lý thích hợp, cũng như sức thuyết phục của ý kiến tùy thuộc vào những lí lẽ và bằng chứng được sử dụng

**\* Yêu cầu đối với bài văn nghị luận về một vấn đề trong đời sống:**

- Nêu được vấn đề và ý kiến cần bàn luận.
- Trình bày được sự tán thành đối với ý kiến cần bàn luận.
- Đưa ra được những lí lẽ rõ ràng và bằng chứng đa dạng để chứng tỏ sự tán thành là có căn cứ.

**\* Phân tích bài viết tham khảo:**

**Văn bản Trường học đầu tiên:**

- Bài viết nêu vấn đề: vai trò của gia đình đối với sự trưởng thành của mỗi con người.
- Ý kiến của người khác thu hút sự chú ý: Gia đình là trường học đầu tiên của mỗi người.
- Người viết tán thành với ý kiến đó. (Riêng tôi, sau khi suy nghĩ kĩ, tôi thấy Hồng Minh hoàn toàn có lí).

- Lí lẽ: Ông bà, cha mẹ không chỉ nuôi dưỡng, mà còn dạy bảo những điều hay lẽ phải cho ta từ thờ ấu thơ, tình cảm thiêng liêng cao đẹp, sự đối xử của các thành viên trong gia đình với nhau là những bài học thấm vào ta một cách tự nhiên.

- Bằng chứng:

+ Người viết nhớ lại một kỉ niệm: giờ 4 ngón tay lên để trả lời cho câu hỏi của người lớn, khiến mẹ phải nhắc nhở. Điều này thành bài học đáng nhớ về thái độ trong giao tiếp.

### \* Thực hành viết theo các bước

#### 1. Trước khi viết

##### a. Lựa chọn đề tài

- Đề tài được chọn phải thoả mãn các điều kiện: phải là vấn đề mình thực sự quan tâm và hiểu biết, có những ý kiến khác nhau khi nhìn nhận, đánh giá; có thể xác định thái độ dứt khoát đối với vấn đề đó.

Ví dụ:

- Thành công và thất bại.

- Ham mê trò chơi điện tử.

- Đồ dùng bằng nhựa.

##### b. Tìm ý

- Vấn đề bàn luận: Ham mê trò chơi điện tử, nên hay không nên?

- Giải thích thế nào là trò chơi điện tử.

- Trình bày thực trạng ham mê trò chơi điện tử.

- Nguyên nhân hiện tượng ham mê trò chơi điện tử.
- Hậu quả ham mê trò chơi điện tử.
- Lựa chọn nên hay không nên ham mê trò chơi điện tử.
- Những lí lẽ và bằng chứng: trong cuộc sống, ...

### c. Lập dàn ý

- Dàn ý là kết quả của việc sắp xếp hợp lí các ý đã tìm được ở trên, phân bố chúng vào từng phần khi viết bài.

**Dàn ý**

- *Mở bài:* Nêu vấn đề đời sống cần bàn trong bài nghị luận.
- *Thân bài:*
  - + Nêu ý kiến đáng quan tâm về vấn đề.
  - + Thể hiện thái độ tán thành ý kiến vừa nêu bằng các ý:
    - Ý 1: Khía cạnh thứ nhất cần tán thành (lí lẽ, bằng chứng)
    - Ý 2: Khía cạnh thứ hai cần tán thành (lí lẽ, bằng chứng)
    - Ý 3: Khía cạnh thứ ba cần tán thành (lí lẽ, bằng chứng)
    - ...
- *Kết bài:* Rút ra ý nghĩa của ý kiến được tán thành.

\* **Dàn ý mẫu tham khảo:** Ham mê trò chơi điện tử, nên hay không nên?

1. Mở bài:

- Giới thiệu vấn đề cần nghị luận: Ham mê trò chơi điện tử, nên hay không nên?

2. Thân bài:

**a. Giải thích**

- + Trò chơi điện tử là gì
- + Hiện tượng học sinh quá đam mê trò chơi điện tử

**b. Thực trạng**

- + Học sinh ham mê trò chơi điện tử bỏ bê học tập, nói dối phụ huynh
- + Ham mê trò chơi điện tử trên diện rộng, học sinh bắt chước nhau
- + Các quán net mọc lên như nấm từ cổng trường cho đến các khu dân phố, mở cửa 24/7 luôn sẵn sàng phục vụ

**c. Nguyên nhân**

- + Do mãi chơi
- + Do quá căng thẳng việc học tập
- + Do bị dụ dỗ

**d. Hậu quả**

- + Học hành chệnh mảng
- + Nói dối để được đi chơi điện tử
- + Hành vi ăn cắp, ăn trộm tiền để đi chơi điện tử
- + Đàn đúm, đua đòi, tốn thời gian tiền bạc, dễ bị lừa bởi tội phạm công nghệ cao

**e. Mở rộng vấn đề: Chơi giỏi game cũng là nghề kiếm tiền**

3. Kết bài: Khái quát lại vấn đề nghị luận

## 2. Viết bài

- Triển khai các ý đã có trong dàn ý.

### **Bài mẫu tham khảo:**

Xã hội công nghệ hóa, hiện đại hóa góp phần mở rộng loại hình giải trí của giới trẻ. Bên cạnh viết trò chuyện, tâm sự với bạn bè, giới trẻ có thể chọn cách giải khuây bằng trò chơi điện tử, được coi là một hình thức giải trí vừa hấp dẫn, vừa đỡ tốn kém. Nhưng trên thực tế lại cho thấy, cách giải tỏa stress lợi bất cập hại này đã và đang là vấn đề nhức nhối, khi ngày càng nhiều bạn học sinh nghiện trò chơi điện tử đến mù quáng.

Trò chơi điện tử, một loại giải trí công nghệ cho phép người chơi lựa chọn nhiều hình thức chơi như nông trại, đối kháng,...sử dụng hệ thống thiết bị máy tính, qua đó những người chơi có thể tương tác với nhân vật. Hình thức phổ biến nhất của trò chơi điện tử là trò chơi đối kháng với đồ họa bắt mắt, cách thức chơi phong phú, hấp dẫn với nhiều mức độ. Bắt nguồn từ một trò giải trí lành mạnh, giúp người chơi giải tỏa căng thẳng mệt mỏi, nâng cao tinh thần đồng đội, nhưng sự làm dục, đam mê quá đà đến từ phía các bạn học sinh vô hình chung khiến điện tử trở thành một định nghĩa rất tiêu cực, đặc biệt là trong mắt các bậc phụ huynh.

Hiện nay, trò chơi đã trở thành món ăn tinh thần không thể thiếu của các bạn trẻ trên toàn thế giới. Bất kì nơi nào, bất kì ở đâu, các quán cho thuê máy tính để chơi game với cái giá vài nghìn đồng, hay còn gọi là quán net, cũng hoạt động hết sức công khai và rầm rộ. Trong quán net thậm chí còn phục vụ cả đồ ăn thức uống, chỗ ngủ qua đêm cho những thượng đế được hoàn toàn tập trung vào công cuộc "cứu thế giới". Từ cổng trường tập trung nhiều học sinh đến những con ngõ nhỏ hẻo lánh, hình thức kinh doanh này đều có đất làm ăn. Với bản tính tò mò, muốn tìm hiểu, thử nghiệm cái hay, cái mới, cùng áp lực học tập từ trường lớp, các bạn học sinh tìm đến trò chơi điện tử với mong muốn xây dựng hình tượng và có cơ hội thể hiện bản thân qua game.

Việc chơi trò chơi điện tử quá nhiều sẽ dẫn tới hành động như gian lận, trốn học lên ra quán net, nhịn ăn sáng để có tiền chơi game, thậm chí là lừa đảo, ăn cắp tiền đi chơi. Chơi với một nhóm bạn nghiện game, chắc chắn học sinh cũng sẽ đua đòi giống nhau, dẫn đến một hệ thống bao che, dối trá để được cùng nhau trốn lọt. Cách đây gần một thập kỉ, cụm từ "cứu net" đã mang lại nỗi ám ảnh kinh hoàng đối với các bậc phụ huynh khi những thành phần bất hảo như My Sói, Hùng Gấu cầm đầu nhóm học sinh lớp 8, lớp 9 đi gây sự, đánh nhau, bắt ép những học sinh cả nam và nữ không đủ tiền trả tiền net, ép nữ sinh bán dâm trả nợ. Đã có biết bao nhiêu nạn nhân của băng nhóm xã hội đen mới lớn này, và hơn thế nữa, những học sinh được cứu net lại quay lại làm đồng bọn, tay sai cho dân anh chị để được bảo kê, lên mặt với đời.

Nghiện trò chơi điện tử bắt nguồn từ bản thân ý thức mỗi học sinh. Có những bạn vì học hành áp lực, quá căng thẳng mệt mỏi hoặc cảm thấy bản thân bất tài, vô dụng thường tìm đến game như một con đường giải thoát. Sau một màn hình máy tính, các bạn được thoải mái, mặc sức đâm chém, xây dựng cả một đế chế cho mình. Nắm bắt được tâm lý này, các nhà phát triển game không ngừng trau chuốt hình ảnh, đồ họa, mở thêm nhiều cấp độ mới, đồ dùng, trang thiết bị ảo mà phải dùng tiền mới mua được, khiến các bạn ngày càng hiếu thắng, lún sâu vào con đường nghiện ngập. Sự mãi chơi, bị dụ dỗ bởi bạn bè xấu cùng tính hấp dẫn của trò chơi điện tử khiến hiếm học sinh nào có thể từ chối được. Giống như một loại ma túy tinh thần, các bạn chơi game sẽ không thể sống nếu không được chơi, được thỏa mãn đam mê giao đấu, chiến thắng trong thế giới ảo.

Hậu quả của việc nghiện game đã quá rõ ràng. Từ thể chất, các bạn học sinh sẵn sàng bỏ ăn, bỏ ngủ, nhịn ăn sáng lấy tiền chơi game, ảnh hưởng nghiêm trọng tới sức khỏe. Về mặt tinh thần, người chơi game quá nhiều thường có dấu hiệu ảo tưởng, choáng váng do tiếp xúc với máy tính quá lâu, không thể phân biệt thật giả. Chấn hấn không ai quên được vụ án thương tâm tại An Giang, cháu cất cổ bà ngoại vì nghĩ bà có thể hồi sinh như trong trò chơi điện tử. Đó là dấu hiệu của bệnh tâm thần phân liệt, con người không thể sống là chính bản thân mình. Ngoài ra, những sự việc như ăn cắp ăn trộm, cướp của giết người để có tiền chơi game, những người nghiện game tập trung sống thành bầy đàn, quan hệ tập thể, ăn uống và phóng uế tại chỗ,... vẫn ngày ngày được đưa lên các mặt báo để cảnh tỉnh về việc nghiện game vô độ. Ai dám khẳng định bản thân sẽ không bao giờ có thể nghiện game và chỉ chơi một lần cho biết? Sức hấp dẫn của trò chơi điện tử có thể đánh

gục bất cứ một ai đã sa chân vào nó. Ngoài ra, việc tương tác với những người chơi khác trên mạng rất dễ dẫn đến việc bị dụ dỗ, lừa đảo chiếm đoạt tài sản vì nhẹ dạ cả tin, cung cấp thông tin cá nhân mà không hề đề phòng rủi ro có thể gặp phải.

Nghiện game là một căn bệnh, muốn chấm dứt cần có sự can thiệp về tâm lý của cả gia đình, nhà trường và xã hội. Các bậc phụ huynh cần quản lý giờ giấc và thói quen sinh hoạt của con em chặt chẽ, nhà trường cần quán xuyến, đồng thời tổ chức những trò chơi, giao lưu hoạt động thể chất lành mạnh thu hút sự chú ý của các em. Đặc biệt, mỗi học sinh cần tự có ý thức tiết chế bản thân, tìm đến game với đúng mục đích giải trí, tăng cường tư duy của nó. Game không có tội, người nghiện game mới có tội nên hãy nhìn lại bản thân, uốn nắn và điều chỉnh kịp thời trước khi quá muộn.

Phải thừa nhận, trò chơi điện tử có cả mặt lợi và mặt hại, tuy nhiên, việc quá đam mê điện tử thì hoàn toàn sai, nhất là lứa tuổi học sinh, độ tuổi còn cần tập trung rèn luyện kỹ năng sống và học tập. Là công dân toàn cầu tương lai, là mầm non của xã hội, đừng núp mình và làm nô lệ cho công nghệ, hãy chinh phục game và áp dụng nó vào đời sống, để trò chơi điện tử trở thành đúng bản chất giải trí lành mạnh ban đầu.

### 3. Chỉnh sửa bài viết

Rà soát, chỉnh sửa các phần, các đoạn của bài viết theo những gợi ý trong bảng sau:

<b>Nội dung rà soát</b>	<b>Hướng dẫn chỉnh sửa</b>
Ý kiến về vấn đề đời sống đã nêu rõ ràng chưa?	Nếu ý kiến chưa nêu rõ trong phần mở bài thì phải bổ sung.
Đã khẳng định được sự tán thành ý kiến chưa?	Nếu sự tán thành ý kiến thể hiện chưa rõ thì phải chỉnh sửa về cách diễn đạt.
Việc tán thành ý kiến đã có sức thuyết phục chưa? Lí lẽ và bằng chứng được nêu có phù hợp với nội dung nghị luận không?	Bổ sung, thay đổi nếu thấy lí lẽ và bằng chứng chưa làm cho sự tán thành đủ sức thuyết phục.

Đã rút ra được ý nghĩa của việc tán thành ý kiến chưa?	Bổ sung nếu thấy ý nghĩa của việc tán thành ý kiến còn mờ nhạt.
Việc sử dụng từ ngữ, câu văn, cách liên kết các câu trong đoạn và các đoạn trong bài đã đạt yêu cầu chưa?	Chỉnh sửa những lỗi về từ ngữ, ngữ pháp, bổ sung từ ngữ liên kết nếu thấy giữa các câu, các đoạn còn rời rạc.