

Hướng dẫn giải và trả lời câu hỏi trong bài Kiến thức ngữ văn lớp 7 trang 58, 59 Tập 1 bộ sách Cánh diều chính xác nhất, mời các em học sinh và phụ huynh tham khảo.

Soạn Ngữ văn lớp 7 Bài: Kiến thức ngữ văn trang 58, 59 (Cánh diều)

1. Truyện khoa học viễn tưởng

- Truyện khoa học viễn tưởng là những tác phẩm văn học mà ở đó, tác giả tưởng tượng, hư cấu dựa trên thành tựu của khoa học và công nghệ. Truyện khoa học viễn tưởng rất ít khi chứa các yếu tố thần kì, siêu nhiên mà luôn dựa trên những kiến thức hoặc lí thuyết khoa học tại thời điểm tác phẩm ra đời.

- Đề tài của truyện khoa học viễn tưởng thường gắn với các lĩnh vực khoa học như công nghệ tương lai, du hành vũ trụ, người ngoài hành tinh, khám phá đại dương và lòng Trái Đất,...

Ví dụ: Đề tài của tiểu thuyết Hai vạn dặm dưới đáy biển (Giuyn Véc-nơ) là câu chuyện khám phá đại dương đầy bí ẩn

- Sự kiện trong truyện khoa học viễn tưởng có thể bắt đầu từ sự kiện có thật; từ đó, nhà văn hình dung, tưởng tượng ra câu chuyện.

Ví dụ: Từ việc bắt đầu có tàu ngầm thô sơ, Véc-nơ đã tưởng tượng ra con tàu No-ti-lót (Nautilus) có đặc điểm như một tàu ngầm hiện đại.

- Tình huống trong truyện khoa học viễn tưởng thường đột ngột, bất ngờ, có phần kì, mạo hiểm,...

Ví dụ: Tình huống trong văn bản Bạch tuộc (trích tiểu thuyết *Hai vạn dặm dưới đáy biển*) của Véc-nơ là khi tàu No-ti-lót gặp đàn bạch tuộc khổng lồ và diễn biến của cuộc chiến đấu chống lại chúng.

- Cốt truyện trong tác phẩm khoa học viễn tưởng thường gắn với các sự kiện khoa học và công nghệ; với những sự kiện “đi trước thời gian”, những tình huống táo bạo, bất ngờ....

Ví dụ: Cốt truyện của Hai vạn dặm dưới đáy biển là câu chuyện kể về hàng loạt sự kiện phiêu lưu, mạo hiểm của đoàn thủy thủ và những nhà khoa học trên tàu ngầm No-ti-lót.

- Nhân vật trong truyện khoa học viễn tưởng thường là những con người thông thái (nhà khoa học, nhà phát minh, sáng chế,...) trong các lĩnh vực (đề tài) mà tác phẩm đề cập tới.

Ví dụ: Các nhân vật trong Hai vạn dặm dưới đáy biển là Giáo sư A-rôn-nác (Aronnax) - người say mê khám phá sinh vật biển; thuyền trưởng Nê-mô (Nemo) - chủ nhân của con tàu bí ẩn No-ti-lót;...

- Bối cảnh trong truyện khoa học viễn tưởng thường gắn với đề tài của truyện. **Ví dụ:** Câu chuyện trong tiểu thuyết Hai vạn dặm dưới đáy biển diễn ra trong nhiều ngày, nhiều thời điểm, ở một không gian biển cả rộng lớn (hai vạn dặm), hoành tráng và bí hiểm.

2. Số từ và phó từ

- Số từ là những từ chỉ số lượng hoặc thứ tự của sự vật.

+ Khi biểu thị số lượng sự vật, số từ đứng trước danh từ, **ví dụ:** ba tầng, năm canh.

+ Khi biểu thị thứ tự, số từ đứng sau danh từ; **ví dụ:** tầng ba, canh năm.

- Phó từ là những từ chuyên đi kèm danh từ, động từ, tính từ hoặc đại từ để bổ sung các ý nghĩa sau:

+ Số ít hoặc số nhiều; **ví dụ:** mỗi người, các bạn, những ai,...

+ Cầu khiến; **ví dụ:** hãy đứng dậy, đừng về,...

+ Thời gian; **ví dụ:** đang đi, đã đến,...

+ Mức độ; **ví dụ:** rất đẹp, hơi khó, giỏi lắm,...

+ Sự tiếp diễn; **ví dụ:** vẫn khoẻ, cứ nói,...

- + Sự diễn ra đồng thời, tương tự; ví dụ: *đều biết, cũng cười,...*
- + Sự phủ định; ví dụ: *không hiểu, chẳng cần,...*
- + Tính thường xuyên, liên tục hay gián đoạn, bất ngờ, ví dụ: *thường nói, luôn có mặt, bỗng đổ mưa,...*
- + Sự hoàn thành, kết quả; ví dụ: *nói xong, về rồi, nghĩ ra,...*
- + Sự lặp lại; ví dụ: *hỏi lại, nghĩ đi nghĩ lại,...*
- + Thời gian; ví dụ: *đang đi, đã đến,...*
- + Mức độ; ví dụ: *rất đẹp, hơi khó, giỏi lắm,...*
- + Sự tiếp diễn; ví dụ: *vẫn khỏe, cứ nói,...*
- + Sự diễn ra đồng thời, tương tự; ví dụ: *đều biết, cũng cười,...*
- + Sự phủ định; ví dụ: *không hiểu, chẳng cần,...*
- + Tính thường xuyên, liên tục hay gián đoạn, bất ngờ, ví dụ: *thường nói, luôn có mặt, bỗng đổ mưa,...*
- + Sự hoàn thành, kết quả; ví dụ: *nói xong, về rồi, nghĩ ra,...*
- + Sự lặp lại; ví dụ: *hỏi lại, nghĩ đi nghĩ lại,...*