

GỢI Ý TRẢ LỜI

Câu 1: (1, 5 điểm)

Điệp ngữ trong đoạn thơ là từ vì, được sử dụng nhằm thể hiện mục đích chiến đấu của cháu - anh chiến sĩ trong bài thơ. Những lí do anh đưa ra rất giản dị : vì tiếng gà, vì bà, vì lòng yêu Tổ quốc. Mỗi từ vì nhằm nhấn mạnh một mục đích của anh, thể hiện tình yêu thiêng liêng với Tổ quốc bắt nguồn từ tình cảm chân thực giản dị : tình gia đình với những kỉ niệm mộc mạc đáng yêu đã hun đúc và là động lực giúp anh thêm sức mạnh vượt qua gian khó, chiến đấu và chiến thắng kẻ thù.

Câu 2 (1, 5 điểm)

Chép sai từ "*buồn*" - đúng là từ "*hờn*". Chép sai ảnh hưởng nghĩa của câu như sau : "*buồn*" là sự chấp nhận còn "*hờn*" thể hiện sự tức giận có ý thức tiềm tàng sự phản kháng. Dùng "*hờn*" mới đúng dụng ý của Nguyễn Du về việc miêu tả nhan sắc Kiều thống nhất trong quan niệm hồng nhan bạc phận. Kiều đẹp khiến thiên nhiên hờn ghen để rồi sau này Kiều chịu số phận lên đênh chìm nổi với mười lăm năm lưu lạc.

Câu 3: (7 điểm)

Nêu vấn đề và triển khai thành bài văn nghị luận gồm các ý cơ bản sau :

a. Nêu vấn đề nghị luận: Hiện tượng trẻ em trong độ tuổi đến trường đang bị ảnh hưởng nghiêm trọng khi lao vào trò chơi game trên Internet.

b. Biểu hiện và phân tích tác hại :

- Nghiện.

- Hết thời gian.

- Không học bài.

- Tốn tiền.

- Sức khỏe, đạo đức xuống cấp.

c. Đánh giá :

- Việc làm đúng hay sai.
- Phê phán và cần có cách xử phạt nghiêm khắc.

d. Hướng giải quyết :

- Tuyên truyền, giáo dục.
- Coi đó là vấn đề cấp bách của toàn xã hội.

BÀI VĂN MẪU

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”). Từ ý tưởng ban đầu như là một thú tiêu khiển giết thời gian nay nó đã trở thành một hiện tượng văn hóa toàn cầu, một hình thức văn hóa đang tương tác với những loại hình nghệ thuật khác và các loại phương tiện truyền thông khác

Trò chơi điện tử hiện nay đang thu hút mọi người bởi sự đầu tư tính đa dạng của nó: phong phú về thể loại như- thể thao (Fifa), hành động (Hitman), chiến thuật, phiêu lưu (Tarzan), trí tuệ (Sherlock Holmes), mô phỏng (Sim), chiến thuật (Yuri), vui nhộn, ...; nhiều hình thức: video game (Mario, Racing, tetris...), game show trực tiếp trên truyền hình (Vui cùng Hugo), game trong điện thoại di động, game trên máy tính, ... Song phải kể đến một loại trò chơi điện tử thật sự tạo nên một “cơn bão” trong giới học sinh: game online (trò chơi trực tuyến) bởi hình ảnh đồ họa 3D sắc nét, sắc được phối hợp hài hòa nhưng cũng có phần bí ẩn làm cho người chơi cảm thấy hồi hộp, bị lôi cuốn theo trò chơi người chơi có thể trực tiếp thi thố tài năng với nhau thông qua điều khiển các nhân vật ảo, vừa chơi game vừa chat, có thể chuyển nhượng các món đồ trong game (đồ ảo).

các nhân vật được xây dựng đẹp và sinh động, phong phú, có thể ăn theo một số phim, truyện ăn khách (Thiên Long Bát bộ, . . .) hoặc các hoạt động đang được yêu thích tại thời điểm đó. (bóng đá, nhảy hiphop, . . .). Về âm thanh có trò thì có điệu nhạc vui nhộn, có trò thì có điệu nhạc hoành tráng của những trận đánh nhau giữa hai game thủ. Ngày nay, nền công nghệ thông tin ngày càng phát triển hơn trước nên đã tạo ra nhiều trò chơi hay, hấp dẫn mọi người và nhất là học sinh. Nhiều trò còn áp dụng nhiều kỹ thuật mới của ngành tin học làm cho nhân vật của các trò chơi có thể di chuyển nhanh, động tác mềm mại, uyển chuyển hơn. Chính bởi tính đa dạng của trò chơi điện tử, nó phù hợp với mọi lứa tuổi, sở thích và cá tính. ”Game có thể thỏa mãn hầu hết các nhu cầu tâm lý căn bản của người chơi. Đó là lý do khiến nhiều người cảm thấy khó khăn khi rời bỏ thế giới ảo”- theo một cuộc nghiên cứu mới nhất của các chuyên gia trường Đại học Rochester (New York, Mỹ) tiến hành trên 1000 người chơi. Game có thể đem đến cho người giải trí cảm giác thanh công, tự do và được tương tác với người khác. Song những mặt tích cực ấy chỉ khi bạn chơi điều độ, mức độ vừa phải với những trò chơi phù hợp.

Với hơn 1.000 máy chủ của Vinagame hiện tại các bạn thử ước tính xem bao nhiêu người dùng chưa kể đến các game online khác. Làm sao đây? các bạn có cách nào không? Làm sao để gameonline là một hình thức giải trí đúng nghĩa? Hiện nay, hoạt động của dịch vụ Internet, game online ở địa phương ta vô cùng nhộn nhịp, càng gần các trường học, càng xuất hiện nhiều. Đoạn đường từ nhà tôi đến trường, chỉ dài hơn 2 km đã có hàng chục cơ sở kinh doanh dịch vụ Internet, game online hoạt động liên tục ngày đêm (có nhiều điểm hoạt động suốt 24/24 giờ hoặc về nghỉ đêm với cửa khép bên ngoài nhưng bên trong vẫn hoạt động bình thường). Khách hàng phần lớn là thanh, thiếu niên trong tuổi cấp sách đến trường. Bằng chút vốn kiến thức tin học “vừa đủ xài” đã được học ở trường, hay ở đâu đó, các tay lướt web này đã “làm quen” khá nhanh với Internet, game online. Chính những người “nghiện” game online thừa nhận, lúc đầu các

em chỉ lên mạng chơi, nhưng thấy quá hấp dẫn, muốn khám phá, rồi thử. . . và “nghiện” lúc nào chẳng hay. . .

Game không xấu và cả chơi game cũng không xấu nhưng việc nhiều người đang lạm dụng tính giải trí của nó một cách quá mức lại gây lên những tác hại mà người chơi, đặc biệt là lứa tuổi học sinh không ngờ đến. Chơi game tốn thời gian . Đây là điểm không ai phải bàn cãi: Một người chơi ít khi nhận ra chỉ loáng một cái họ tiêu diệt một con quái vật lại ngón đến cả tiếng đồng hồ, chỉ một loáng họ vượt qua một “cửa” lại ngấu đến vài tiếng. Và thế, thời gian ăn, ngủ, học, làm việc, . . . đều bị bớt xén, thậm chí là cắt hẳn để giành cho thời gian chơi game.

Có phụ huynh cho rằng: ”Thà cứ để nó chơi thế còn hơn sa đà vào tệ nạn xã hội”. Đúng ! Chơi game không có gì là xấu cả nó là môn giải trí của cả thế giới, nó còn có lợi hàng trăm lần các trò chơi như đua xe lạng lách, hút xách ma túy. . . và giới trẻ không ngoài chơi game giải trí thì không có một thứ gì khác để chơi. Thử hỏi ở các thành phố hè đến có gì để chơi để giải trí, công viên thì hiếm hoi, nhà văn hoá quận huyện hầu như không có, nếu có cũng kinh doanh, đi lại ngoài đường tai nạn giao thông nguy hiểm, thà để cho con cái chơi game mà an toàn. Nhưng họ đâu ngờ cô cậu quý tử nhà họ lại bỏ học để có đủ thời gian ”cày level” cho bằng bạn bằng bè. Bạn có tin không, những người làm game online đã tính toán để bạn, một người chơi game 7 tiếng mỗi ngày nếu bạn muốn trong vòng một năm của họ sẽ mất ít nhất là 5 (khoảng 2500 giờ) lên được level cao. Vậy bạn có thấy tiếc thời gian của mình khi cả ngày chỉ vùi đầu vào trò chơi điện tử, đeo đuổi những khát vọng viển vông, trong 2500 giờ ấy, bạn có thể tham gia bao nhiêu hoạt động có ích như từ thiện, hay chỉ đơn giản là chơi một môn thể thao, đọc sách, tiếp thu hàng ngàn những điều lý thú xung quanh mình. . Vậy mà, bạn chỉ biết quay cuồng với những nhân vật ảo trong game mà họ đã tạo ra, và cuối cùng cái bạn đã có là gì? Chưởng của thiếu lâm? Biết được cách giết mấy con quái vật? Tôi không chắc

là nó sẽ có ích gì trong xã hội hiện tại, một xã hội cần những con người có học hành, có tri thức, có hiểu biết. Bạn có hiểu vấn đề không? Bạn bỏ học để chơi game, chính là biểu hiện của việc tự làm mình thụt lùi lại so với văn minh nhân loại.

Ta còn thấy chơi game tốn tiền bạc: Hãy làm một phép tính đơn giản thế này, một người chơi ngoài hàng 5 giờ/ngày với giá trung bình 2500 đồng/1 giờ thì trong một năm sẽ tiêu tốn hơn 4 triệu rưỡi! Dù nhà bạn có máy tính, số tiền bỏ ra cũng chẳng ít hơn với tí ti thứ tiền phải trả: tiền hao tổn máy (sửa chữa); tiền nâng cấp các bộ phận của máy tính để cho hiện đại nhất, đáp ứng những nhu cầu ngày càng khó chiều của các game; tiền điện; tiền internet, ...

Bạn sẽ mất ít nhất là 4 triệu rưỡi một năm để nuôi cái thú vui xa xỉ này nếu bạn là một tay “nghiện game bình dân”! Bởi vì không chỉ phải trang trải cho tiền chơi hàng ngày mà còn bỏ không ít tiền để “trang trí” thêm cho con nhân vật ảo của mình nếu muốn trông nó đẹp và “chẳng kém ai”. Thậm chí có những game yêu cầu bạn phải “ nạp thẻ” (tức là trả tiền chơi cho nhà sản xuất) như “Võ Lâm truyền kỳ” với một thẻ 60 000 được 100 giờ (tất nhiên bạn vẫn phải trả tiền cho hàng net). Một người chơi game online chuyên nghiệp tâm sự: ”Tiền chơi phải bỏ ra là một truyện, nhưng tiền mua đồ cho con character (nhân vật) mới thật sự tốn kém, trung bình mỗi tháng mất không dưới 800 nghìn. Hơn nữa còn phải nạp thẻ Võ lâm. Nhiều khi tiền tiêu vặt bố mẹ cho không đủ đót, túng quá phải đi chơi bài ăn tiền!”. Thật cay đắng thay!

Là một học sinh, bạn làm gì ra mấy trăm nghìn một tháng? Dù là một người lớn, kiếm mấy trăm nghìn cũng đâu có đơn giản. Một công nhân giày da làm việc vất vả với bụi và khói, tính cả tiền độc hại cũng chỉ ước tính 900 nghìn một tháng. Thú vui này nó ngấu của người ta ngày càng nhiều tiền bạc mà người ta không dễ gì nhận ra. Để có được số tiền ấy, nếu bạn chẳng có một ông bố nhà giàu đáp ứng tất tần tật những mong muốn tốn kém của mình thì ngoài việc ăn trộm, cướp giật hay cắt xén chính tiền học bố mẹ cho thì đâu còn cách nào khác? Thật khó để tưởng tượng những trò chơi điện tử đã gián tiếp đẩy những con người còn ngồi trên ghế nhà trường vào con đường phạm pháp.

Tác hại vô cùng nghiêm trọng của game là ảnh hưởng đến sức khỏe & trí óc. Game có thể ngốn năng lượng của bạn nhiều hơn bất cứ một hoạt động nào. Tin không? Một người chơi game thường xuyên bực bực “Đối người chơi, thức qua đêm là khái niệm hết sức bình thường”. 3h sáng với thế giới xung quanh chìm trong giấc ngủ im lìm, có ai biết rằng trong một góc phòng nào đó, vẫn có những kẻ còn đang quay cuồng với những đòn, chưởng, đao, thương. Những cuộc chơi thâu đêm suốt sáng đến quên ăn quên ngủ như vậy, đối với dân nghiện game đã trở thành chuyện thường ngày. Trong số đó, có mấy ai sẽ tỉnh ngộ và dừng lại kịp thời trước khi sức khỏe lần lượt “đội nón ra đi”.

Những học sinh đang ở tuổi ăn, tuổi lớn, đòi hỏi một thời gian biểu hợp lý với ăn, ngủ, nghỉ, học, chơi song lại bị bóp méo đáng sợ để chỉ dành thời gian cho thú vui trong thế giới ảo. Đây là thời gian để bạn ôn lại những bài học cũ trước khi kiểm tra? Đây là thời gian cho bạn làm bài tập thầy cô cho về nhà? Bạn Minh Hoàng, 16 tuổi ở Từ Liêm, Hà Nội là một học sinh thông minh, chăm chỉ. Song kể từ khi chơi bắt đầu mãi mê chơi điện tử, để có đủ thời gian chơi cho thoải mái, bạn bỏ học nhiều hôm chỉ vì “trót hẹn với anh em” rồi. Từ đầu năm 2007, bạn bỏ hẳn học ở nhà chơi game.

Được tung hoành ngang dọc trong thế giới rộng lớn của các game online là một niềm say mê với nhiều dân nghiện game. Quãng mình vào cuộc chiến, mấy ai nhận ra rằng tất cả những thứ họ có trong tay như tiền bạc, vinh quang, chiến công, đẳng cấp. . . tất cả chỉ là ảo? Khi ấy, đồng tiền và thời gian bỏ ra cho việc chơi game thu được gì ngoài việc sức khỏe sa sút, tuổi trẻ bị rửa trôi trên bàn phím hằng ngày, hằng tháng, thậm chí hằng năm. . .

Chơi game liên tục khiến đầu óc bạn mệt mỏi và cả cơ thể rã rời, suy nghĩ lơ đãng và không đủ tinh táo để tiếp tục học tập. Theo tiên sỹ Quang cho biết: “Những người bị chứng nghiện games online không muốn rời chiếc máy tính, nếu không được chơi thì nhớ, thèm, sinh ra buồn phiền, chán nản thậm chí kích động phá phách đồ đạc. Về mặt sinh lý họ có các biểu hiện như vã mồ hôi, chán ăn, mất ngủ, sút cân nhanh”. Đừng bao giờ đánh đồng bạn của thế giới ảo và thế giới thật. Đừng bao giờ đánh mất sức khỏe và

đánh mất chính mình chỉ vì bạn đã từng chơi trò chơi điện tử.

Một thiếu niên ở thành phố Ekaterinburg (Nga) đã bị đột quỵ sau khi chơi điện tử liên tục suốt 12 tiếng tại một phòng games. Khi về nhà, phát hiện cậu bé có những cách hành xử khá kỳ quặc và gần như không thể thích nghi với cuộc sống bình thường, bố mẹ cậu bé lập tức đưa cậu đến bệnh viện để điều trị. Tuy nhiên mọi chuyện đã không thể thay đổi và cậu bé đã chết. Các bác sĩ kết luận, trò chơi điện tử là nguyên nhân làm phát triển các bệnh về não bộ từ đó dẫn tới việc cậu bé bị đột quỵ

Lại một câu chuyện đau lòng khác ở (TP. HCM), về một người chơi đột quỵ sau khi chơi nhiều giờ liên tiếp. Nguồn tin từ Bệnh viện Chợ Rẫy cho biết rằng sáng 20-9, bệnh nhân Quốc C. (24 tuổi), ngụ P. 6, Q. 6, đã được đưa đến cấp cứu tại Bệnh viện Chợ Rẫy trong tình trạng ngưng thở. Do chơi game quá sức, C. bị rối loạn tâm thần phân liệt, kèm theo hạ đường huyết (lượng đường huyết bằng 0) do không ăn gây biến chứng và hôn mê đến nay. Đây chính là hồi chuông cảnh báo gay gắt về tình trạng chơi game liên tục trong nhiều giờ liên tiếp

Cậu học sinh vốn hiền lành, học giỏi ngoan ngoãn vì “kẹt” tiền chơi quá nên làm liều trộm tiền bố mẹ bị bắt và từ đấy bố mẹ cậu không còn tin tưởng ở cậu nữa. Học sinh vốn là lứa tuổi đẹp và luôn để lại những kỷ niệm đẹp trong cuộc đời người. Một người con luôn khiến bố mẹ phải ngưỡng mộ trước các đồng nghiệp khác bởi những giải nhất toán học cấp quận, thành phố giờ lại phải xấu hổ, cũng trước những người kia vì con mình sa đà chơi điện tử đến bỏ học. Một người bà phải khóc vì thương đứa cháu mồ côi của mình vốn “là đứa tử tế” không ngờ lại ngày càng tàn tạ, đổ đốn chỉ vì chơi game nhiều. Tiếc là rất nhiều người không coi đó là một điều xấu, vẫn đắm đuối không nhận thức ra được điều đó.

Một phần cũng phải nói đến trách nhiệm xã hội của nhà kinh doanh. Vì mãi mê theo đuổi những lợi ích kinh doanh mà không đếm xỉa đến những tác hại mà họ đang gây ra cho xã hội cho đất nước. Dù có thông tư quản lý hoạt động gameonline nhưng họ liên

tiếp sử dụng các "chiêu", các mảnh khoe kinh doanh để làm sao vắt được các con "bò sữa" game thủ càng nhiều càng tốt. Và nguy hại hơn đó là sự suy đồi của cả một thế hệ!

Với 1/3 thời gian bạn đắm chìm trong game, cộng với thời gian ăn, ngủ, đi học, nếu bạn vẫn còn giữ được nếp sống bình thường, sẽ lấp đầy thời gian biểu của bạn. Vậy đâu sẽ là thời gian bạn dành cho mọi người xung quanh mình? Đâu là thời để bạn giảng bài cho đứa em lớp 2 như mọi khi? Đâu là thời gian để bạn ngồi tâm sự và chia sẻ với bố hay mẹ? Đâu là thời gian để bạn dành một bông hoa cho bà trong ngày 8-3? Bạn đang dần làm mất cân bằng giữa một bên là thế giới ảo trong game và một bên là thế giới thực của chính mình! Có thể trong game, bạn tạo thêm được không ít những mối quan hệ mới, nhưng còn những người thân đáng lẽ phải nhận được sự quan tâm đặc biệt hơn những người bạn chỉ mới quen trên mạng và chưa kịp biết gì về họ. Bạn đang dần theo khuynh hướng khép kín mình và giảm thiểu các mối quan hệ xuống mức thấp nhất.

Một cuộc khảo sát với nội dung “Bạn chơi games vì?” đã nhận được: 0% chọn “Không có gì để làm”; 56, 67% chọn “Games là thú vui, tiêu khiển, sở thích; 43, 33% chọn “Games là cuộc sống”. Những cuộc nói chuyện của học sinh với nội dung về game, những hình dán, đồ vật có hình nhân vật trong game, ... tràn lan đủ thấy sự ăn sâu vào tiềm tàng của game đối với giới học sinh hiện nay! Tháng 4 năm 2001 một học sinh xả súng giết hại 6 người ngay tại trường học ở Michigan, USA sau khi chơi “Serious sam”.

“Bản thân từ game đã hàm chứa trong nó ý nghĩa chỉ là một cuộc chơi, và khi đã là trò chơi thì phải có liều lượng. Cái gì quá đà thì đều không tốt, chứ không riêng gì game. Yếu tố quan trọng là liều lượng và nhận thức, tự điều chỉnh của bản thân người chơi” (Phạm Tấn Công, thư ký Vinasa). Trò chơi điện tử như con dao hai lưỡi, nếu bạn chơi đúng mức, nó sẽ có tác dụng tốt, nếu bạn chơi quá mức, nó sẽ có những tác hại xấu! Đã đến lúc mọi người cần có những hồi chuông thức tỉnh thật sự với những người đang chơi và sắp chơi với những tác hại ghê gớm của việc chơi mê mải game. Tôi chỉ muốn nói với các bạn rằng: Game không xấu, bản thân việc chơi game cũng không xấu.

Chỉ có điều lạm dụng nó một cách quá , mức sẽ gây ra những hậu quả khôn lường.
”Biết dừng lại khi nào?”, câu trả lời nằm ở lý trí những người chơi game.

Để giải

quyết tình trạng nghiện game cần có sự phối hợp hoạt động đồng bộ của cả xã hội. Đi đầu là các nhà quản lý trong lĩnh vực Internet với một định hướng tốt và giám sát cụ thể, có thể quản lý thật sự về vấn đề này. Nghiên cứu những người nghiện game, các nhà tâm lý học thấy rằng họ thường thất bại trong đời sống thực và muốn tìm đến sự tự tin trong thế giới ảo. Bên cạnh đó, nhiều em nghiện game vì không có sự quan tâm đúng mức của gia đình và nhà trường. Chính vì vậy, các bậc cha mẹ hãy quan tâm và chia sẻ & có những định hướng tốt cho con em mình. Nhà trường và Đoàn thanh niên, hội sinh viên tạo ra nhiều sân chơi giúp các em có nhiều điều kiện thể hiện khả năng, tránh ảo tưởng và rơi vào tình trạng nghiện game. Nếu thật sự có những dấu hiệu của chứng nghiện game online, hãy đưa con em đến trung tâm tham vấn tâm lý để được giúp đỡ. Tôi nghĩ nên thêm đoạn code để kiểm soát giờ chơi theo giờ đi học, đi làm và tránh tình trạng các gamer chơi liên tù tì suốt 24 giờ. Những cơ quan có trách nhiệm phải xét duyệt thật kỹ các game trước khi phổ biến để người chơi ở Việt Nam có thể qua trò chơi học được nhiều điều bổ ích.

Làm thế nào để có thể vừa chơi vừa giải trí để nâng cao sự hiểu biết mà vẫn là những người học sinh giỏi, là những người con ngoan ?. Câu hỏi ấy có rất nhiều bạn học sinh cần được giải đáp. Chúng ta phải tập trung tất cả vào việc học tập , vào thời gian rảnh rỗi thờ cộc bạn cũng cần phải đọc thềm sách báo, rốn luyện sức khỏe vào buổi sáng sớm. Và chỳnh ta cũng cú thể tham gia game để thư giãn qua những ngày học tập mệt mỏi.

Bên cạnh đó , mỗi bạn học sinh cần phải tự giác thực hiện quy định của gia đình mình về thời gian dành cho giải trí, thư giãn, không để ảnh hưởng đến việc học tập, phải gìn sức khỏe bằng cách sắp xếp thời gian chơi hợp lý, điều độ - thường không quá 2 giờ mỗi

Truy cập Website : hoc360.net – Tải tài liệu học tập miễn phí

ngày, không nên chơi liên tục mà nên có những khoảng nghỉ ngơi và nên tăng cường các hoạt động thể lực. Khi chơi các trò chơi điện tử cần tránh những nội dung không phù hợp với lứa tuổi và có nội dung không lành mạnh . Nhà trường cần tổ chức nhiều sinh hoạt tập thể bổ ích cho các em để các em tránh được chuyện mãi chơi điện tử, xao nhãng việc học tập và phạm những sai lầm khác.

hoc360.net