

**ĐÁP ÁN ĐỀ THI HỌC KÌ 2 – ĐỀ SỐ 7****MÔN: NGỮ VĂN - LỚP 7****BỘ SÁCH: CHÂN TRỜI SÁNG TẠO****Thời gian làm bài: 90 phút****BIÊN SOẠN: BAN CHUYÊN MÔN LOIGIAIHAY.COM****Phần I:****Câu 1 (0.5 điểm):**

Nhận định nào đúng với văn bản “Thông tin về Ngày Trái Đất năm 2000”?

**A.** Là văn bản được soạn thảo dựa trên bức thông điệp của 13 cơ quan nhà nước và tổ chức phi chính phủ phát đi ngày 22 – 04 – 2000 nhân lần đầu tiên Việt Nam tham gia Ngày Trái Đất.

**B.** Là văn bản được soạn thảo dựa trên bức thông điệp của 13 cơ quan nhà nước và tổ chức phi chính phủ phát đi ngày 22 – 04 – 2000 nhân lần đầu tiên Việt Nam tham gia ngày Thế giới bảo vệ môi trường.

**C.** Là văn bản được soạn thảo dựa trên bức thông điệp của 13 cơ quan nhà nước và tổ chức phi chính phủ phát đi ngày 22 – 04 – 2000 nhân lần đầu tiên Việt Nam tham gia ngày Thế giới không hút thuốc lá

**D.** Là văn bản được soạn thảo dựa trên bức thông điệp của 13 cơ quan nhà nước và tổ chức phi chính phủ phát đi ngày 22 – 04 – 2000 nhân lần đầu tiên Việt Nam tham gia ngày Thế giới phòng chống ma túy.

**Phương pháp giải:**

Đọc kỹ văn bản và xác định nội dung

**Lời giải chi tiết:**

Là văn bản được soạn thảo dựa trên bức thông điệp của 13 cơ quan nhà nước và tổ chức phi chính phủ phát đi ngày 22 – 04 – 2000 nhân lần đầu tiên Việt Nam tham gia Ngày Trái Đất.

=> Đáp án: A

**Câu 2 (0.5 điểm):**

“Một ngày không sử dụng bao bì ni lông” là chủ đề của Ngày Trái Đất của quốc gia hay của khu vực nào?

- A. Toàn thế giới
- B. Nước Việt Nam
- C. Các nước đang phát triển
- D. Khu vực châu Á

**Phương pháp giải:**

Đọc kỹ văn bản

**Lời giải chi tiết:**

“Một ngày không sử dụng bao bì ni lông” là chủ đề của Ngày Trái Đất của toàn thế giới

=> Đáp án: A

**Câu 3 (0.5 điểm):**

Trong văn bản trên, tác giả đã chỉ ra điều gì là nguyên nhân cơ bản nhất khiến cho việc dùng bao bì ni lông có thể gây nguy hại với môi trường tự nhiên?

- A. Tính không phân hủy của pla – xtic
- B. Trong ni lông màu có nhiều chất độc hại
- C. Khi đốt bao bì ni lông, trong khói có nhiều khí độc
- D. Chưa có phương pháp xử lí rác thải ni lông

**Phương pháp giải:**

Đọc kỹ văn bản

**Lời giải chi tiết:**

Tính không phân hủy của pla–xtic là nguyên nhân cơ bản nhất khiến cho việc dùng bao bì ni lông có thể gây nguy hại với môi trường tự nhiên

=> Đáp án: A

**Câu 4 (0.5 điểm):**

Nhận định nào không nói về tác hại của bao bì ni lông đối với môi trường tự nhiên?

- A. Bao bì ni lông lẫn vào đất làm cản trở quá trình sinh trưởng của các loài thực vật bị nó bao quanh
- B. Bao bì ni lông bị vớt xuống cống làm tắc các đường dẫn nước thải, làm tăng khả năng ngập lụt của các đô thị về mùa mưa
- C. Bao bì ni lông màu đựng thực phẩm làm ô nhiễm thực phẩm do chứa các kim loại như chì, ca-đi-mi gây tác hại cho não và là nguyên nhân gây ung thư phổi
- D. Bao bì ni lông trôi ra biển làm chết các sinh vật khi chúng nuốt phải

**Phương pháp giải:**

Đọc kỹ văn bản

**Lời giải chi tiết:**

Bao bì ni lông màu đựng thực phẩm làm ô nhiễm thực phẩm do chứa các kim loại như chì, ca-đi-mi gây tác hại cho não và là nguyên nhân gây ung thư phổi

=> Đáp án: C

**Câu 5 (0.5 điểm):**

Trong văn bản Thông tin về Ngày Trái Đất năm 2000, bao bì ni lông được coi là gì?

- A. Một loại rác thải công nghiệp
- B. Một loại chất gây độc hại
- C. Một loại rác thải sinh hoạt
- D. Một loại vật liệu kém chất lượng

**Phương pháp giải:**

Đọc kỹ văn bản

**Lời giải chi tiết:**

Trong văn bản Thông tin về Ngày Trái Đất năm 2000, bao bì ni lông được coi là một loại rác thải sinh hoạt

=> Đáp án: C

**Câu 6 (0.5 điểm):**

Ý nào nói lên mục đích lớn nhất của tác giả khi viết văn bản Thông tin về Ngày Trái Đất năm 2000?

- A. Để mọi người không sử dụng bao bì ni lông nữa.
- B. Để mọi người thấy Trái Đất đang bị ô nhiễm nghiêm trọng
- C. Để góp phần vào việc tuyên truyền và bảo vệ môi trường của Trái Đất
- D. Để góp phần vào việc thay đổi thói quen sử dụng bao bì ni lông của mọi người

**Phương pháp giải:**

Đọc kỹ văn bản

**Lời giải chi tiết:**

Mục đích lớn nhất của tác giả khi viết văn bản Thông tin về Ngày Trái Đất năm 2000 là để góp phần vào việc tuyên truyền và bảo vệ môi trường của Trái Đất

=> Đáp án: C

**Câu 7 (0.5 điểm):**

Trong câu: “Từ đó đến nay đã có 141 nước trên thế giới tham gia tổ chức này, với quy mô và nội dung thiết thực về bảo vệ môi trường.” từ nào là phó từ?

- A. Nay
- B. Đã
- C. Đây
- D. Và

**Phương pháp giải:**

Vận dụng kiến thức về phó từ

**Lời giải chi tiết:**

Từ “đã” là phó từ

=> Đáp án: B

**Câu 8 (0.5 điểm):**

Phép liên kết nào được dùng để liên kết câu trong hai câu văn: “Bao bì ni lông trôi ra biển làm chết các sinh vật khi chúng nuốt phải. Đặc biệt bao bì ni lông màu đựng thực phẩm làm ô nhiễm thực phẩm do chứa các kim loại như chì, ca-đi-mi (3) gây tác hại cho não và là nguyên nhân gây ung thư phổi.”

- A. Phép liên tưởng
- B. Phép nối
- C. Phép thế
- D. Phép lặp

**Phương pháp giải:**

Vận dụng kiến thức về các phép liên kết đã học

**Lời giải chi tiết:**

Phép lặp

=> Đáp án: D

**Câu 9 (1.0 điểm):**

Từ văn bản trên, theo em cần phải làm gì để giảm tác hại của bao bì ni lông?

**Phương pháp giải:**

Đọc kỹ văn bản và nêu ý kiến

**Lời giải chi tiết:**

Để giảm tác hại của bao bì ni lông:

- Thay đổi thói quen sử dụng bao bì ni lông.
- Không sử dụng bao bì ni lông khi không cần thiết.
- Sử dụng các túi đựng không phải bằng ni lông mà bằng giấy, lá, nhất là khi dùng để gói thực phẩm.
- Tuyên truyền về tác hại của việc sử dụng bao bì ni lông cho mọi người biết.

**Câu 10 (1.0 điểm):**

Theo em, em sẽ làm gì với bao bì ni lông sau khi đã sử dụng?

**Phương pháp giải:**

Nêu suy nghĩ của em

**Lời giải chi tiết:**

Một số hành động của bản thân với bao bì ni lông sau khi đã sử dụng: Không vứt bừa bãi ra môi trường, giặt phơi khô để dùng lại, thu gom để đem tái chế, ...

**Phần II (4 điểm)**

Ham mê trò chơi điện tử, nên hay không nên?

Viết bài văn bàn luận về vấn đề này.

**Phương pháp giải:**

**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
- b. Thực trạng
- c. Nguyên nhân
- d. Hậu quả
- e. Mở rộng vấn đề

### 3. Kết bài: khái quát lại vấn đề nghị luận

#### Lời giải chi tiết:

#### Bài tham khảo:

Xã hội công nghệ hóa, hiện đại hóa góp phần mở rộng loại hình giải trí của giới trẻ. Bên cạnh việc 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 chơi giải trí lành mạnh, giúp người chơi giải tỏa căng thẳng mệt mỏi, nâng cao tinh thần đồng đội, nhưng sự lạm dụng, đam mê quá đà đến từ phía các bạn học sinh vô hình trung 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 kỳ nơi nào, bất kỳ 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 rằm 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 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, nhin 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,... 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 ải, 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, nhin 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, dễ mắc bệnh tâm thần phân liệt, con người không sống là chính bản thân mình. 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.

**Loigiaihay.com**