**LUYỆN TẬP VIẾT ĐOẠN VĂN NÊU Ý KIẾN VỀ**

**MỘT HIỆN TƯỢNG XÃ HỘI**

**I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT:**

- Phát triển năng lực ngôn ngữ: Biết tìm ý (thể hiện ý kiến đồng ý, không đồng ý; tìm các lí do thuyết phục) cho đoạn văn nêu ý kiến về một hiện tượng xã hội.

- Biết sắp xếp ý một cách phù hợp

- Phát triển NL giao tiếp và hợp tác (biết cách trao đổi với bạn, biết tôn trọng ý kiến khác)

- NL tự chủ và tự học (biết tự giải quyết nhiệm vụ học tập).

- Bồi dưỡng tình cảm, cảm xúc lành mạnh, suy nghĩ tích cực.

II. ĐỒ DUNG:

Máy tính, ti vi

III. CAC HOẠT DỘNG DẠY HỌC

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Mở đầu**- Cấu tạo đoạn văn nêu ý kiến về một hiện tượng xã hội gồm mấy phần? Đó là những phần nào?**2.Luyện tập****Đề bài: Tìm ý, sắp xếp ý cho đoạn văn nêu ý kiến của em về vấn đề: “Học sinh lớp 5 nghiện game internet”.****-** GV yêu cầu HS làm việc nhóm đôi trao đổi với bạn về ý kiến của em qua các gợi ý sau:+ Ý kiến của em về việc Học sinh lớp 5 nghiện game internet.+ Những lí do nào khiến em có ý kiến như vậy. Ví dụ+ Khẳng định ý kiến tránh lặp lại ý đầu đoạn.- GV mời HS trình bày | - 2 HS TL: 3 phần+ MĐ: Nêu hiện tượng và ý kiến của em.+ TĐ: Đưa ra những lí do giải thích cho ý kiến.+ KĐ: Khẳng định lại ý kiến.- 2 HS đọc yêu cầu- HS HĐ nhóm đôi- 2- 3 HS trình bày ý tưởng của mình |

GV có thể gợi ý thêm các câu hỏi khi HS trình bày:

- Với hiện tượng này, HS cần thể hiện được nhận thức đúng đây là hiện tượng không tốt của học sinh lớp 5, vì nó ảnh hưởng đến sức khỏe và học tập.

- Lí do:

+ Sức khỏe: HS nghiệm game, chơi game internet rất nhiều khiến mắt tiết xúc với điện thoại máy tính liên tục. Tổ chức Y tế thế giới (WHO) đã công nhận nghiện game là rối loạn tâm thần chính thức. Trẻ bị nghiện game online sẽ có [biểu hiện trầm cảm](https://tamly.com.vn/benh-tram-cam-50.html) cùng với các triệu chứng tương tự như nghiện chất. Nghiện game online rất khó điều trị và tỷ lệ tái nghiện cao.

+ Học tập: HS tốn nhiều thời gian cho việc chơi game, quên nhiệm vụ học.

+ Ý thức: ….

- Vì vậy, nghiệm game internet là hiện tượng không tốt. Các bạn có thể chơi game để giải trí sau thời gian học tập nhưng không nên chơi quá lâu.

- GV hưỡng dẫn HS sắp xếp ý.

- HS làm việc cá nhân hoàn thành các ý vào vở.

- GV mời 1 -2 HS trình bày. GV và HS khác nhận xét.

**3. Vận dụng**

- HS trình bày 1 phút ý kiến của mình về vấn đề Học sinh lớp 5 nghiện game internet

- 2 – 3 HS trình bày

- GV và HS khác nhận xét.

- GV nhận xét tiết học.

**IV. ĐIỀU CHỈNH SAU BÀI DẠY** *(nếu có)*

....................................................................................................................................................................................................................................................................................

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**