

口试练习

【适合年级】高华（高年级）

【新闻】虚拟艺术或发展成艺术界主流趋势

口头报告（约 2 分钟）

题目：你认为虚拟艺术会发展成艺术界的主流趋势吗？

参考 答案	我认为虚拟艺术会发展成艺术界的主流趋势。（立场）随着科技的发展，数码艺术已经成为时下的热潮。（概括说明） 首先，虚拟艺术能给观众不同于传统艺术的体验。（论点）视频中一开始就提到受访专家表示，沉浸式展览或虚拟艺术能带领观众进入艺术家的视角，提供更丰富多元的视觉体验，未来或将发展成艺术界的主流趋势。南洋艺术学院美术与设计系主任也表示：“虚拟世界能够发展成有味觉有触觉的世界，科技的带入，能够更加感受到作品的灵感来源，而传统艺术和呈现方式是没有办法做到这一点的。”（论据）可见，虚拟艺术会发展成艺术界的主流趋势。（扣回立场） 其次，虚拟艺术的发展一日千里。（论点）视频中受访的专家指出虚拟艺术形式是未来趋势，预计接下来 10 到 20 年内发展会十分迅速。（论据 1）虚拟艺术乘着科技发展的顺风车，在各类艺术界艺人的不断改进和优化之后，让虚拟艺术更具有吸引力。（解释）视频中的受访观众就说了“所有的东西都好像在和你互动，你会很享受的，真的很有趣。”（论据 2）所以，虚拟艺术必定会发展成为艺术界的主流趋势。（扣回立场） 最后，许多人已经能接受虚拟艺术的呈现方式。（论点）视频在结束之前提到梵高艺术沉浸式体验展览 2017 年起在全球巡回举办至今，已经吸引超过 500 万人次参观。而新加坡作为东南亚的首站，门票售出 8 万多张，3、4 月份的门票几乎售罄。（论据）既然，梵高艺术沉浸式体验展览举办了 7 年，在我国还这么有吸引力，怎么不让我乐观地期待虚拟艺术成为艺术界的主流呢？（扣回立场）
答题 指引	*小心审题，找出关键词语——‘虚拟艺术’、‘主流趋势’ *仔细聆听对话，找出和话题有关的内容 *决定自己的立场

	*根据内容推论出至少三个论点 *复述录像内容为证据来论证论点 *报告时必须有条理，语速、语调要适当
--	--

师生讨论（共 3 题）

问题 1：你认为沉浸式展览或虚拟艺术，是如何把观众带入艺术家的视角呢？（伸展/个人经验）

参考 答案	在报告中已经提到虚拟世界能够发展成有味觉，有触觉，还有听觉的世界。艺术品的沉浸式展览能够让观众通过五官亲身体验到艺术家在创作时的感受，也就能身历其境，进而感受到作品的灵感来源。
答题 指引	*针对“怎么样”进行解说 *培养能摘取并结合来自视频和个人生活经验的相关讯息作答能力

问题 2：你为什么会期待虚拟艺术成为艺术界的主流呢？（解释/个人经验）

参考 答案	艺术这个领域不是人人都会涉及的，真正懂得艺术的人应该不会很多。梵高艺术沉浸式体验展览举办 7 年，就已经吸引全球超过 500 万人次参观，而在本地也售出 8 万多张门票，可见，虚拟艺术已经具有一定的魅力。此外，以我国来说，政府正在大力推广艺术教育，如本地艺术学院和艺术大学的创建，必能培养一批又一批的现代艺术爱好者。他们对虚拟艺术应该相当熟悉。所以，我会乐观地期待虚拟艺术成为艺术界的主流。
答题 指引	*针对“为什么”作答 *能摘取来自视频和个人生活经验的相关讯息作答

问题 3：若有机会你会带人去参观梵高艺术沉浸式体验展览吗？（解释/个人经验）

参考 答案	我会带人去参观梵高艺术沉浸式体验展览。首先梵高是人人皆知的艺术家，大家对他的作品熟悉不过了，而我自己对沉浸式体验展览也有一定的好奇心，所以若有机会我也会带对沉浸式体验展览有兴趣的朋友或亲人去参观，让我们一起通过五官和作品互
----------	---

	动，亲身感受到艺术家作品的灵感来源。甚至如视频中有人说：“震撼和惊艳，对色彩有重新的认识。”
答题 指引	*针对“带人去参观”作答 *能摘取视频的相关讯息和个人生活经验的相关讯息作答

