

图书基本信息

书名：<<大学体验英语4-综合教程课堂辅导>>

13位ISBN编号：9787040186741

10位ISBN编号：7040186748

出版时间：2006-5

出版时间：高等教育出版社

作者：李承兴/国别：

页数：258

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

《大学体验英语综合教程课堂辅导4》是与高等院校教材《大学体验英语综合教程4》配套的辅导用书，是根据教育部颁布的《大学英语课程教学要求》和《全国大学英语四、六级考试改革方案（2005年试行）》，由长期从事英语教学的资深教师共同打造的。

本辅导用书紧扣《大学体验英语综合教程》主教材，指导自学，辅助训练，集四、六级应试辅导与交际运用于一体，为学生英语学习和实践提供了理想的辅导平台。

在巩固主教材内容的基础上，该辅导用书既注重学生语言能力的培养，又兼顾提高学生英语应试水平；充分考虑到训练学生实际使用语言进行交际的能力，尤其是注重口头和书面实用表达能力的训练与培养；强化相关知识的学习和掌握，注重学前、学中和学后过程的连贯与互补。

该辅导用书共分4册，与《大学体验英语综合教程（1-4）》主教材同步。

每册共8个单元，每个单元由4个部分构成，每个部分通过不同的途径相对应于主教材中的Listen and Talk、Read and Explore、write and Produce等设计模块，展开新的操练平台。

每个单元的构成与特点如下：1. 知识准备：围绕听说热身，进行单元导入，背景知识介绍，加入课文导入答案及注解，另附交际实战的设计模块，涵盖主题交际技能和高频词汇应用能力的测试，引导学生运用新语汇，提炼重点，记忆精华。

2. 课文学习：围绕A、B两篇文章，以阅读导引为辅导宗旨，设有课文相关知识介绍、词汇充电、其他单词与短语讲解、难点精讲、篇章分析、参考译文、课文练习答案与详解。篇章分析包括课文概要，网络连接，深化理解，指导写作。

3. 跟踪训练：汇集本单元出现的高频词汇，结合四、六级考试的真题考点，演示词汇学习的实际运用。

阅读训练围绕本单元的阅读专项技能训练设计问题，引导学生在实践中掌握阅读技巧。

结合阅读技能训练，考核学生的阅读理解能力与书面英语表达能力。

4. 精品集锦：精选本单元出现的或与本单元主题有关的英语新兴口语和语汇。

## 内容概要

《大学体验英语综合教程课堂辅导4》是与高等院校教材《大学体验英语综合教程4》配套的辅导用书，是根据教育部颁布的《大学英语课程教学要求》、《最新大学英语教学大纲》、《全国大学英语四、六级考试改革方案（2005年试行）》，由长期从事英语教学的资深教师共同打造的。

该辅导用书紧扣《大学体验英语综合教程》主教材，指导自学，辅助训练，集四、六级应试辅导与交际运用于一体，为学生英语学习和实践提供了理想的辅导平台。

在巩固主教材内容的基础上，该辅导用书既注重学生语言能力的培养，又兼顾提高学生英语应试水平；充分考虑到训练学生实际使用语言进行交际的能力，尤其是注重口头和书面实用表达能力的训练与培养；强化相关知识的学习和掌握，注重学前、学中和学后过程的连贯与互补。

该辅导用书共分4册，与《大学体验英语综合教程（1-7）》主教材同步。

每册共8个单元，每个单元由4个部分构成，每个部分通过不同的途径相对应于主教材中的Listen and Talk、Read and Explore、Write and Produce等设计模块，展开新的操练平台。

书籍目录

Unit 1 Men and Womens Prejudices Unit 2 Culture Unit 3 Copyright Unit 4 Language and Economy Unit 5  
Business Ethics Unit 6 Psychological Health Unit 7 Hopes and Fears for the Future Unit 8 Globalization-For and  
Against Key to Quiz

## 章节摘录

数字艺术中文化功能的转换：在数字艺术这种新的艺术形态里，由于我们认可的原有艺术形态所具有的历史语境的丧失，使艺术感知方式发生改变，加上传播工具的日新月异，艺术所具有的文化功能也随之而变。

我们原先欣赏艺术是站在观者的角度，过去时代的艺术品是宫廷、美术馆、贵族的收藏和玩物，如今我们是参与者，收藏艺术品的群体是普通大众，艺术从云端走到地面。

网络交互性的存在，对艺术作品的最终形式和结果任何人已无法把握，个人通过电脑及网络可以独占艺术品的某些部分，但它却是虚拟的。

时代变迁，人们从看电视听广播转向电脑屏幕来获取自己所需的知识，欣赏创作作品，物质实体形式作为艺术品的载体被弱化了，这种从书籍时代转向电子时代进而到数字时代，艺术的范式变化极为强烈，某种意义上说个人的自主性被强化了，文化的功能在一种全新的语境和历史观中继续，数字艺术作为一种非主流文化以其独立性、自主性正向主流文化进军，传统艺术形态已走向一条不归之路。

我们认为数字艺术作品通过网络以文化的形式在全球范围内进行一场现代意义的“战争”，新的道德规范和文化取向对人类社会的生存方式提出了新的挑战。

文化功能在游戏中体现得更为明显，文化观念在游戏中得到了完整充分的体现，比如，《DOOM》、《QUAKE》早已脱离了游戏本身，成为一种追求厮杀与战争的文化，这就说明数字艺术作品也是有文化情境的，技术渗透着人文的东西，数字艺术家对这方面给以很大的关注，如佐舒·昂曾设计一个反战争游戏“未来农夫”（FUTURE FARMER），就是要对当今游戏主题表现帝国主义或英雄主义提出自己的质疑，他自己要在游戏中以和平的方式表现出他认可的社会良知。

对文化功能的作用我们不能否认，文化功能一个是形式上的功能，另一种是人文内容的功能的转换，后一种其实可以借鉴传统艺术的历史积累，几千年的文明都凝集为经典艺术，关注这种人文是十分必要的。

Scott Clark认为：“观众会对角色产生认同感，投入到故事情节中去”，像他这样迷恋技术的人，都觉得要使物体有感情有思想，把握技术过程中同样也须把握旧艺术形态表现的主题，但数字艺术作品经常用“假想的现实”来替代真实现实，无论如何现实是不能背离的，在真实现实中才有人际之间的情感交流和个人的生命体验，游戏要表现现实人的理想，也就说要具有一定的人文内容，表现情感、有意义的主题和完整无缺的故事情节，那么，在网络的联结和互动里，仍然会形成一种嵌藏的文化“概念”，左右着人们的参与模式，使参与者获得一种人文品格。

解读数字艺术时代的文化关系，理解当代虚拟现实中的美学概念，分析艺术性和商业应用性之间关系，在日益个人化的年代里，对一种我们不太熟悉的文化关系的思索是十分必要的，也许这样我们才能把握住中国艺术发展的脉搏。

课文概要：最近，新闻媒体以及社会学家和行为学家们都警告我们，即网络使用者，网络空间会因为网络使用者使用假身份进行欺骗，从而给我们带来一定的伤害。

但是，作者认为，网络就其本身而言是无害的，除非是个意志薄弱者或愿意受骗的人。

作者首先阐述了坏人不能利用网络进行欺骗的几点原因。

接着作者列出网络的5点优势。

第一，网络能展现人最好的一面；第二，网上评价人的方式不同，因此人们不许单纯用外表长相来评价了；第三，人们变得更加坦率；第四，网络提供了更多改变我们生活的机遇；最后，我们懂得了词语的威力并学会了更善于倾听。

总之，数字文化对我们有好处。

### 编辑推荐

注重实用表达能力的培养：在语言基础训练中加大听力和口语的学习内容，加强实用阅读、实用会话、实用写作的训练，培养学习者英语综合运用能和在涉外交际中的实用表达能力。

注重教材的可操练性：选文短小精悍，生动有趣，便于听、说、读、写、译的训练；练习设计层层深入，通过训练达到学懂、会用的教学目的。

强调以人为本，突出“个性化”学习：注重学习者在整个学习过程中自主学习的引导，强调学习者在体验语言的立体化环境中获得语言知识，体验用英语表达和交流思想的美妙。

重视文化知识的学习，培养“跨文化意识”：提供大量真实的图片、富有时代感的文字材料以及英语国家丰富的文化背景，开拓学习者的视野。

立体化教材为英语学习提供全方位服务：文字版、网络版、电子教案以及多媒体学习课件等提供了立体、互动的英语学习环境。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>