

<<演讲与口才>>

图书基本信息

书名：<<演讲与口才>>

13位ISBN编号：9787810529792

10位ISBN编号：781052979X

出版时间：2006-2

出版时间：安徽大学出版社

作者：钱奇佳

页数：158

字数：150000

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>

<<演讲与口才>>

内容概要

几个轮次的课程讲授下来，终于有了今天的《演讲与口才》书稿。

这门课程的开设，即是借了学分制的东风，又了了我多年的宿怨。

我既不是研究语言的，也不是演讲专家，只是参加过几次演讲比赛，担任过几次学校演讲大赛的评委，尤其是多年指导学生教学实习的经验，深感在校的大学生在演讲与口才方面的不足，便在我校成立课题组，开设了《演讲与口才》这门课程。

本教材主要讲述演讲的基本知识、演讲的基本过程及其艺术、各种广义演讲的要领以及影响口才的各种要素。

全书以语言学和言语交际学的基本理论为立足点，旁涉逻辑学、心理学、修辞学、文章学等知识，但避免了一般教材的理论性讲述，侧重于理论和实践的结合，重点阐述各类演讲的规律和技巧。

<<演讲与口才>>

书籍目录

第一章 演讲知识ABC 第一节 什么是演讲 第二节 狭义演讲的分类 第三节 演讲的意义第二章 演讲前的准备 第一节 选择一个适当的话题 第二节 确立一个新颖的主题 第三节 准备一份完整的讲稿第三章 登台和开场的艺术 第一节 演讲的登台艺术 第二节 演讲的开场艺术第四章 演讲的展开和入戏 第一节 以道理说服人 第二节 以情感牵动人 第三节 以兴趣振奋人 第四节 设置演讲的“兴奋点”第五章 控场与应变 第一节 控场的涵义和要求 第二节 应变的涵义和方法第六章 演讲的结尾和收场 第一节 结尾的方式 第二节 收场的禁忌第七章 演讲中的语言 第一节 有声语言 第二节 态势语言第八章 无法回避的广义演讲 第一节 课堂讲授 第二节 即兴说话 第三节 主持仪式 第四节 口常谈话 第五节 辩论演讲 第六节 求职竞聘第九章 影响口才的几大因素 第一节 影响口才的语言因素 第二节 影响口才的非语言因素附录 就任北京大学校长之演说 人权和女权 我的道德底线是不说谎 为什么我不是基督教徒(节录) 科学的颂歌 一个遗臭万年的日子 丘吉尔在美国度圣诞节的即席演讲主要参考文献后记

<<演讲与口才>>

章节摘录

他这么一讲，那位老大夫马上就抬起头来，盯住了演讲人。

李燕杰见此情景，抓住时机，又把医生治病救人救国救民联系起来讲，点明了爱国主义教育的主题。

那位老大夫终于把手中的医书放下去，认真听讲三小时没有走神。

由此可见，善于运用控场方法，是演讲取得成功的主要因素。

控场的具体要求： 1. 亮相得体。

上场时务必大方自然，表现出充满信心的举止；上场后可先环视一下全场，接着开始演讲。

缩手缩脚或忸怩作态，乃是上场亮相的大忌。

2. 脱离讲稿。

这既有助于增强听众对演讲者的信服感，也有利于演讲者与听众更好地进行面对面的交流。

面对一群有文化的听众，有时念错句或念错常用字，可能会招致哄堂大笑；而说话流利，发音准确，则能较易赢得听众的欢迎。

3. 动静结合。

演讲者不仅要把目光、动作的变换作为表达感情的一种方式，而且要把它作为吸引听众注意力的重要手段。

要以恰当的目光、潇洒的动作影响听众，使他们不易出现分心现象。

在运用目光、动作的时候，要做到动静兼顾。

如果目光一直游移不定，或动作过于频繁，就会引起听众的不舒服感。

4. 变换节奏。

演讲者应以抑扬顿挫的不同语调和疾缓快慢的不同速度进行演讲。

重点之处可放慢速度或作必要的重复，以便引起听众的重视。

听众注意力分散时，可骤然提高音量或停顿一下，使听众感到新奇而不由自主地把转移了的注意力又集中到演讲者身上。

5. 设置悬念。

在必要的地方设置悬念，以激发听众的兴趣，调动听众的情绪。

设置悬念不能故弄玄虚，应精心选择既能扣住演讲主题又是听众鲜知的东西作为设置悬念的依托；同时要选择听众兴味正浓之际嘎然而止，使悬念最大限度地发挥其奇功异效。

6. 有意提问。

演讲者根据演讲内容和场上情况，在适当之处问句“为什么”，或“怎么办”，促使听众产生积极的智力活动，须臾之间，不得不思考一番。

听众思考问题时，会倍加注意演讲者作何解答。

演讲者可借此良机，发表自己对问题的精当见解，以征服听众。

7. 临乱不惊。

一旦出现秩序混乱的现象，演讲者须镇定自若，切忌大动肝火。

要根据造成混乱的不同原因采取不同的应变措施。

<<演讲与口才>>

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>