

模拟演练-综应 4

(讲义+笔记)

主讲教师：韩靖瑶

授课时间：2023.12.03



粉笔公考·官方微信

模拟演练-综应 4（讲义）

事业单位公开招聘分类考试

综合应用能力极致模考四

自然科学专技 C 类

一、科技文献阅读题：请认真阅读文章，按照每道题的要求作答。（50 分）

虚拟现实技术（VirtualReality）是一种能够使人以沉浸的方式进入和体验人为创造的虚拟世界的计算机仿真技术。近年来，VR 技术发展迅速。5G 高速传输、物联网、人工智能、柔性显示、移动式高性能图形计算卡等技术的出现，为 VR 技术进入商用奠定了基础。目前，基于虚拟现实技术的应用和设备已经开始出现在教育、传媒、娱乐、医疗、遗产保护等诸多领域。

最早的 VR 技术可以追溯到 1956 年的 Sensorama，它集成了 3D 显示器、气味发生器、立体声音箱及振动座椅，内置了 6 部短片供人欣赏，然而巨大的体积使它无法成为商用娱乐设施。1961 年，飞歌公司研发了一款头戴式显示器 Headsight。它集成了头部追踪和监视功能，但主要用于查看隐秘信息。1966 年问世的 GAFViewmaster 是如今简易 VR 眼镜的原型。它通过内置镜片来达到 3D 视觉效果，但并未搭载任何电子虚拟成像器件或音频设备。1968 年问世的 SwordofDamocles（达摩克利斯之剑）通常被认为是虚拟现实设备的真正开端。它由麻省理工学院研发，为后来 VR 甚至是 AR 设备的发展，提供了原型与参考。1985 年，NASA（美国航空航天局）研发了一款 LCD 光学头戴显示器，能够在小型化、轻量化的前提下提供沉浸式的体验，其设计与结构后来也被广泛推广与采用。在游戏、娱乐领域，一些著名的公司也曾尝试采用虚拟现实技术研发相关产品。1995 年，任天堂发布了一款基于 VR 技术的游戏机 VirtualBoy，但由于只能显示红黑两色且游戏内容分辨率和刷新率低，不到一年时间便宣告失败。真正将商用虚拟现实技术带向复兴的产品是 2009 年问世的 OculusRift，2013 年推出了一款面向开发者的早期设备，价格仅为 300 美元，代表商用 VR 设备真正步入消费电子市场。2014 年，Facebook 宣布以 20 亿美元收购 Oculus。

2016 年是 VR 设备及内容生态极具里程碑意义的一年。在 2016 年国际消费电子展（CES）上，Oculus 正式发售了 OculusRift 头戴式 VR 设备，同时登台的

还有 HTC Vive 和三星 GearVR。英特尔（Intel）和高通开始从芯片层面支持 VR。Unity、Blender、CryEngine、Source 等游戏引擎也宣布全面支持 VR。在游戏娱乐领域，EA、UBISOFT、网易、腾讯、网龙等大型游戏公司均发布了各自的代表作品。从这一年开始，越来越多资本看好 VR 内容（影视、游戏等）市场，大量投资蜂拥而至。国内新兴游戏公司、VR 工作室也陆续推出了一些高质量的 VR 作品，如《永恒战士 VR》《Aeon》等。

在国际上，VR 技术已经逐渐走向成熟，并且向着视觉、听觉、触觉多感官沉浸式体验的方向发展。同时，相应硬件设备也在朝着微型化、移动化发展。美国纽约州立大学石溪分校联合 Nvidia 和 Adobe 公司已经开发出一种系统，可以利用人眼的扫视抑制现象和眼球追踪技术，为用户提供在大型虚拟场景中自然行走的体验。据报道，一家名为 MojoVision 的初创企业宣布有望将 VR 设备缩到隐形眼镜大小，并在 2020 年推出相关商用产品。在 2018 年游戏开发者大会（GDC）上，Oculus 推出的 OculusGo 为头戴式 VR 设备提供了立体声效果，其扬声器位于头显内侧，用户无须佩戴耳塞就能以接近自然的方式体验到虚拟场景中的声音。它所使用的定向扬声器设计，使该设备的声音不会影响周围。洛桑联邦理工学院（EPFL）和苏黎世联邦理工学院（ETH）组成的科研团队开发了名为“DextrES”的轻量级触觉反馈手套。该设备总重量仅 40 克，厚度仅 2 毫米，而附着在用户手指上的传感器和反馈装置总重量更是低至 8 克，能够为 VR 用户提供更接近自然的触觉反馈。

在我国，VR 产业发展近几年也处于上升趋势。根据 2019 年国际数据公司（IDC）公布的《中国 VR/AR 市场季度跟踪报告》，2019 年第一季度我国头显设备出货量接近 27.5 万台，同比增长 15.1%，其中 VR 头显设备出货量同比增长 17.6%。在 2018 国际虚拟现实创新大会上，专家学者齐聚青岛，探讨了 VR 产业的发展现状和未来动向。会上公布的《中国虚拟现实应用状况白皮书（2018）》对我国 VR 应用状况展开了全面的探讨和分析，涉及相关企业、单位数量 500 余家，为我国 VR 产业从萌芽向商业化、规模化转变标明了方向。《白皮书》中还提到，我国目前 VR 产业的重点企业分布在北京等 12 个省市，其中北京、上海、广州、青岛、成都和福州等地成为我国 VR 产业发展的热点地区，主要涉及内容开发、终端设备、网络平台等细分行业。需要指出的是，我国 VR 产业在发展的同时也有诸多

问题，如高品质专业应用少、内容开发匮乏、设备安装设置复杂、用户体验感不佳等。

在最近的两年时间里，国内通信网络的迅速发展和 5G 的出现，为 VR 产业的进一步发展与飞跃注入了一剂强心剂。5G 技术带来的高带宽和低时延等优势，将为 VR、AR 及相关音视频业务的发展提供关键支撑，云 VR、VR 实时直播开始兴起。2018 年西班牙世界移动通信大会（MWC）上，华为 VROpenLab 联合“视博云”发布了 CloudVR，其依靠 5G 和云技术将 VR 运行能力由终端向云端进行转移，以此推动 VR 和 AR 应用在智能手机端。2019 年 1 月，中国电信在深圳完成了首次央视春晚特别节目的 5G 网络 VR 现场直播，这是央视第一次通过 5G 网络进行 VR 超高清春晚节目直播。

虚拟现实技术已经被公认为 21 世纪影响人们生活的重要技术之一，它能给人带来更为逼真、更为自然的人机交互体验。VR 技术与众多新兴技术类似，在经历了最初诞生期的不为人知，到萌芽期的举步维艰，以及初期产业化屡遭失败后，终于迎来了春天。目前，随着人工智能技术、5G 通信技术以及物联网技术的蓬勃发展，未来 VR 的发展前景广阔。随着 VR 设备便携化和小型化，微型传感器的空间定位能力逐渐增强，基于有限空间定位技术的 VR 装置可以迅速将周边的环境虚拟化，相应技术研发、内容和应用的开发热潮即将拉开序幕。轻量级的 WebVR，可以通过网页将虚拟空间应用到整个互联网，这意味着可以以即插即用的方式将更加生动的内容呈现到传播、教育、娱乐领域。另外，图像识别技术、眼球追踪技术、语义与情感识别技术、大数据技术以及信息融合技术，也可能使 VR 技术在智慧城市、智慧工业、数字孪生领域得到更为广泛的应用和推广。

根据文章，回答下列问题：

1. 单项选择题：备选项中只有一个最符合题意，请在答题卡的相应位置填涂正确选项的序号。（每题 4 分，共 8 分）

（1）下列选项中，最适合做本文标题的是（ ）。

- | | |
|----------------|----------------|
| A. VR 技术的发现与应用 | B. VR 技术的商业之路 |
| C. VR 技术的发展与现状 | D. VR 技术的特性与运用 |

（2）关于 VR 技术，下列选项正确的是（ ）。

- A. 其对应硬件设备的发展方向是微型化、固定化
- B. 4G 技术带来的各项优势能够为 VR 的发展提供关键支撑
- C. 我国 VR 产业虽然发展势头良好，但仍然存在诸多问题
- D. VR 设备及内容生态极具里程碑的一年是 2013 年

2. 不定项选择题：备选项中至少有一个符合题意，请在答题卡的相应位置填涂正确选项的序号，少选、错选均不得分。（6 分）

下列关于我国 VR 产业的说法错误的有（ ）。

- A. 我国 VR 产业面临的问题主要在内容开发、设备安装、用户体验等方面
- B. 2019 年第一季度我国头显设备出货量接近 27.5 万台，环比增长 15.1%
- C. 2018 国际虚拟现实创新大会为我国 VR 产业商业化、专业化转变标明了方向
- D. 央视首次进行 VR 超高清春晚节目直播借助了 5G 网络技术

3. 匹配题：找出选项中与下列 VR 产品一一对应的特点或情况，将字母填入括号中。（12 分）

- | | |
|---------------|--------------|
| ①CloudVR（ ） | ②OculusGo（ ） |
| ③Headsight（ ） | ④DextrES（ ） |

- A. 为头戴式 VR 设备提供立体声效果
- B. 依靠 5G 和云技术将运行能力向云端转移
- C. 使用定向扬声器，使设备的声音不会影响周围
- D. 总重量仅 40 克，厚度仅 2 毫米
- E. 诞生于 1961 年，主要用于查看隐秘信息
- F. 能够为 VR 用户提供更接近自然的触觉反馈

4. 请给本文写一篇内容摘要。（24 分）

要求：概括准确，条理清晰，文字简洁，不超过 300 字。

二、论证评价题：阅读给定材料，指出其中存在的 4 处论证错误并分别说明

理由。请在答题卡上按序号分条作答，每一条先将论证错误写在“A”处（不超过 75 字），再将相应理由写在“B”处（不超过 50 字）。（40 分）

外来物种是指那些出现在其过去或现在的自然分布范围及扩散潜力以外（即在没有直接、间接引入或人类照顾之下而不能分布）的物种。如福寿螺原产于亚马孙河流域，作为高蛋白食物最先被引入台湾，1981 年引入广东，1984 年前后作为特种经济动物广为养殖，后又被引入到其他省份养殖，所以福寿螺是亚马孙河的外来物种，现已成为世界性的外来入侵生物。

任何生物物种，总是先形成于某一特定地点，随后通过迁移或引入，逐渐适应迁移地或引入地的自然生存环境并逐渐扩大其生存范围，这一过程即被称为外来物种的引进。美国于 20 世纪初从我国引进种植大豆，目前，美国已成为大豆的最大生产国、出口国。也就是说，所有的外来物种引进都会带来积极正向的结果。

在公元前 126 年张骞出使西域返回后，我国历史便揭开了引进外来物种的一页，豌豆、石榴、核桃等物种便开始源源不断地沿着丝绸之路被引进中原地区。由此可见，我国现在引进的外来物种全都是食物。

外来物种会给本地生态平衡带来严重影响。外来物种往往具有极强的生态适应能力与繁殖能力，当外来物种缺乏原有生态系统中的制约因素，加之对其疏于管理控制，将抢夺其他生物的生存空间，即外来物种入侵。据国际自然资源保护联盟（IUCN）的报告，今年外来物种入侵给全球造成的经济损失超过 4000 亿美元，所以明年全球也会因外来物种入侵损失 4000 亿美元。

三、材料作文题：阅读下列材料，按要求作答。（60 分）

科学文化是近代科学复兴以来，基于科学实践而逐渐形成的一种新型文化。科学文化作为文化家族中的后起之秀，之所以能在与各种历史悠久的传统文化的竞争中胜出，是由科学文化所呈现出的生产力与释放出的自由与福祉决定的。经济学家罗伯特·福格尔（Robert Fogel）指出：从耕犁的发明到学会用马拖犁，人们花了四千年时间，而从第一架飞机成功上天到人类登上月球只用了 65 年，这就是科技文化的力量所在。

为了让传统文化竞相迸发，我们必须引入新的要素，打破原有文化的惯性、黏性与僵化的平衡，使其焕发更大活力。从这个意义上说，用科学文化改造中国传统文化恰逢其时，而且任重道远。

按照英国生物学家道金斯的说法，文化的传递是通过文化基因的复制实现的，改造中国传统文化必须从对传统基因池的基因要素的更新替换开始，即在传统文化基因要素中添加科学文化要素，从而通过世代的更迭，让新的文化基因在生存竞争中获胜。同时，在全球化时代，文化交流日益成为一种“民族—国家”框架下的捍卫文化自信的紧迫任务。为了彻底改变沟通瓶颈问题，我们需要引入全世界认可的科学文化，这样就可以极大地改善我们与世界沟通不畅的局面，让中华文化在交流中实现新发展，促进中华文化自信。

根据给定材料，联系实际，以“传统文化转型离不开科学文化”为主题，自选角度，自拟题目，写一篇议论文。

要求：观点明确，条理清晰，论证充分，语言流畅，字数 800~1000 字。

模拟演练-综应 4（笔记）

【注意】本节课讲解模拟演练第四套题。

目录

01 科技文献阅读

02 论证评价

03 材料作文

【注意】

1. 本套题比上一套题的难一些，因为摘要没有涉及小标题。
2. 第二题是论证评价题，与上一套题相比难度也增加了，材料篇幅多了一些，要用且理解识别方式，要知道每个错误如何应用。
3. 材料作文题也相对难一些，整套题属于中等偏上的难度。

一、科技文献阅读题：请认真阅读文章，按照每道题的要求作答。（50 分）

4. 请给本文写一篇内容摘要。（24 分）

要求：概括准确，条理清晰，文字简洁，不超过 300 字。

【解析】

1. 先做主观题，再做客观题，优先做摘要题。
2. 先找主题，然后找层次和要点，有逻辑提示时，先找总，然后再找总之下的分，如果没有逻辑提示就找小标题、过渡句/段、疑问句、转折关联词等提示。如果没有提示就先找分，然后概括总。考场上难度不会太难，往往会给到总结前置词的提示，如果没有给直接的也只需要简单的概括。
3. 要求：都是常规要求，不超过 300 字即可。
4. 本题分值 24 分，采分方式是组合采分的，即要点+逻辑分，和主题相关的要点要有，按点采分，写到就有分，写不到就没分，要点分为总的要点和分的要点。要有总括的意识，早些年讲的是实验的过程，顺序的问题，总直接标序号即可，近几年则要求写到总，对逻辑有考查，因此同学们要有这样的意识。总下面的分的要点要写全、写准确。要点看完后会整体关照逻辑，逻辑即写成总分形式

即可。

材料

段 1: 虚拟现实技术 (VirtualReality) 是一种能够使人以沉浸的方式进入和体验人为创造的虚拟世界的计算机仿真技术。近年来, VR 技术发展迅速。5G 高速传输、物联网、人工智能、柔性显示、移动式高性能图形计算卡等技术的出现, 为 VR 技术进入商用奠定了基础。目前, 基于虚拟现实技术的应用和设备已经开始出现在教育、传媒、娱乐、医疗、遗产保护等诸多领域。

【解析】材料第一段:

1. “虚拟现实技术……仿真技术”: 是对 VR 技术下定义,
2. “近年来……诸多领域”: 很具体的内容, 讲到了当前的现状, 不需要写。
3. 材料第一段梳理:

(1) 主题: 本文介绍了 VR 技术。

(2) 定义: VR 技术是能够使人以沉浸的方式进入和体验人为创造的虚拟世界的计算机仿真技术。

段 2: 最早的 VR 技术可以追溯到 1956 年的 Sensorama, 它集成了 3D 显示器、气味发生器、立体声音箱及振动座椅, 内置了 6 部短片供人欣赏, 然而巨大的体积使它无法成为商用娱乐设施。1961 年, 飞歌公司研发了一款头戴式显示器 Headsight。它集成了头部追踪和监视功能, 但主要用于查看隐秘信息。1966 年问世的 GAFViewmaster 是如今简易 VR 眼镜的原型。它通过内置镜片来达到 3D 视觉效果, 但并未搭载任何电子虚拟成像器件或音频设备。1968 年问世的 SwordofDamocles (达摩克利斯之剑) 通常被认为是虚拟现实设备的真正开端。它由麻省理工学院研发, 为后来 VR 甚至是 AR 设备的发展, 提供了原型与参考。1985 年, NASA (美国航空航天局) 研发了一款 LCD 光学头戴显示器, 能够在小型化、轻量化的前提下提供沉浸式的体验, 其设计与结构后来也被广泛推广与采用。在游戏、娱乐领域, 一些著名的公司也曾尝试采用虚拟现实技术研发相关产品。1995 年, 任天堂发布了一款基于 VR 技术的游戏机 VirtualBoy, 但由于只能显示红黑两色且游戏内容分辨率和刷新率低, 不到一年时间便宣告失败。真正将

商用虚拟现实技术带向复兴的产品是 2009 年问世的 OculusRift, 2013 年推出了一款面向开发者的早期设备, 价格仅为 300 美元, 代表商用 VR 设备真正步入消费电子市场。2014 年, Facebook 宣布以 20 亿美元收购 Oculus。

【解析】材料第二段:

1. “最早的 VR 技术……娱乐设施”: 讲了构成和缺陷, 这里提取起源的时间即可。
2. “1961 年……查看隐秘信息”: 讲飞歌公司研制的显示器的功能和缺陷。
3. “1966 年问世的……音频设备”: VR 眼镜的诞生和发展, 最重要的时间点还是 1956 年, 写下来即可。
4. “1968 年问世……原型与参考”: 真正的开端这个年份比较重要, 可以写 VR 设备真正开端于 1968 年。
5. “1985 年……研发相关产品”: 开端之后的发展, 小型化、轻量化, 在游戏、娱乐领域得到推广使用。
6. “1995 年……便宣告失败”: 讲开端之后的发展, 分别是任天堂和美国的事例, 说最终有问题。
7. “真正将商用……收购 Oculus”: 讲具体的例子、过程, 不需要写。

段 3: 2016 年是 VR 设备及内容生态极具里程碑意义的一年。在 2016 年国际消费电子展 (CES) 上, Oculus 正式发售了 OculusRift 头戴式 VR 设备, 同时登台的还有 HTC Vive 和三星 GearVR。英特尔 (Intel) 和高通开始从芯片层面支持 VR。Unity、Blender、CryEngine、Source 等游戏引擎也宣布全面支持 VR。在游戏娱乐领域, EA、UBISOFT、网易、腾讯、网龙等大型游戏公司均发布了各自的代表作品。从这一年开始, 越来越多资本看好 VR 内容 (影视、游戏等) 市场, 大量投资蜂拥而至。国内新兴游戏公司、VR 工作室也陆续推出了一些高质量的 VR 作品, 如《永恒战士 VR》《Aeon》等。

【解析】材料第三段:

1. “2016 年是……意义的一年”: 是重要的时间节点, 需要写。
2. “在 2016 年……《Aeon》等”: 证明在 2016 年 VR 不管是技术还是内容生态都是有里程碑意义的。

3. 材料第二、三段都在讲 VR 发展的历程，重点是起源、开端和里程碑意义。

4. 材料第二、三段梳理：发展历程：VR 技术起源于 1956 年，VR 设备真正开端于 1968 年，2016 年极具里程碑意义。

段 4：在国际上，VR 技术已经逐渐走向成熟，并且向着视觉、听觉、触觉多感官沉浸式体验的方向发展。同时，相应硬件设备也在朝着微型化、移动化发展。美国纽约州立大学石溪分校联合 Nvidia 和 Adobe 公司已经开发出一种系统，可以利用人眼的扫视抑制现象和眼球追踪技术，为用户提供在大型虚拟场景中自然行走的体验。据报道，一家名为 MojoVision 的初创企业宣布有望将 VR 设备缩到隐形眼镜大小，并在 2020 年推出相关商用产品。在 2018 年游戏开发者大会(GDC)上，Oculus 推出的 OculusGo 为头戴式 VR 设备提供了立体声效果，其扬声器位于头显内侧，用户无须佩戴耳塞就能以接近自然的方式体验到虚拟场景中的声音。它所使用的定向扬声器设计，使该设备的声音不会影响周围。洛桑联邦理工学院（EPFL）和苏黎世联邦理工学院（ETH）组成的科研团队开发了名为“DextrES”的轻量级触觉反馈手套。该设备总重量仅 40 克，厚度仅 2 毫米，而附着在用户手指上的传感器和反馈装置总重量更是低至 8 克，能够为 VR 用户提供更接近自然的触觉反馈。

【解析】材料第四段：

1. “在国际上……移动化发展”：讲国际上 VR 已经走向成熟，讲在国际上的现状，逐渐走向成熟，并且向多感官沉浸式体验方向发展，硬件设备向微型化、移动化发展。

2. “美国纽约……触觉反馈”：具体展开，为了证明前面的总。

3. 材料第四段梳理：现状：国际上 VR 技术已经走向成熟，向多感官沉浸式体验方向发展，硬件设备向微型化、移动化发展。

段 5：在我国，VR 产业发展近几年也处于上升趋势。根据 2019 年国际数据公司（IDC）公布的《中国 VR/AR 市场季度跟踪报告》，2019 年第一季度我国头显设备出货量接近 27.5 万台，同比增长 15.1%，其中 VR 头显设备出货量同比增长 17.6%。在 2018 国际虚拟现实创新大会上，专家学者齐聚青岛，探讨了 VR 产

业的发展现状和未来动向。会上公布的《中国虚拟现实应用状况白皮书（2018）》对我国 VR 应用状况展开了全面的探讨和分析，涉及相关企业、单位数量 500 余家，为我国 VR 产业从萌芽向商业化、规模化转变标明了方向。《白皮书》中还提到，我国目前 VR 产业的重点企业分布在北京等 12 个省市，其中北京、上海、广州、青岛、成都和福州等地成为我国 VR 产业发展的热点地区，主要涉及内容开发、终端设备、网络平台等细分行业。需要指出的是，我国 VR 产业在发展的同时也有诸多问题，如高品质专业应用少、内容开发匮乏、设备安装设置复杂、用户体验感不佳等。

【解析】材料第五段：

1. “在我国……同比增长 17.6%”：用这些数据来说明 VR 产业近年在我国是呈上升趋势的。
2. “在 2018 国际……未来动向”：出现“现状”提示，前置词可以写现状/现状和未来动向。
3. “会上公布的……细分行业”：都是在讲好的方面，说近几年发展补充，处在上升阶段，通过白皮书的内容进行佐证。验证发展得好，处于上升趋势。
4. “需要指出的……体验感不佳等”：有好的地方，也有不好的地方。好的方面和问题都需要概括。
5. 这一段讲的是现状，近年来在我国是呈现上升趋势的，但是存在问题。
6. 材料第五段梳理：我国 VR 产业发展处于上升趋势，但仍存在高品质专业应用少、内容开发匮乏、设备安装设置复杂、用户体验感不佳等问题。

段 6：在最近的两年时间里，国内通信网络的迅速发展和 5G 的出现，为 VR 产业的进一步发展与飞跃注入了一剂强心剂。5G 技术带来的高带宽和低时延等优势，将为 VR、AR 及相关音视频业务的发展提供关键支撑，云 VR、VR 实时直播开始兴起。2018 年西班牙世界移动通信大会（MWC）上，华为 VROpenLab 联合“视博云”发布了 CloudVR，其依靠 5G 和云技术将 VR 运行能力由终端向云端进行转移，以此推动 VR 和 AR 应用在智能手机端。2019 年 1 月，中国电信在深圳完成了首次央视春晚特别节目的 5G 网络 VR 现场直播，这是央视第一次通过 5G 网络进行 VR 超高清春晚节目直播。

【解析】材料第六段：

1. “在最近的两年……一剂强心剂”：总结的句子，整段是总分逻辑，总讲的还是 VR 技术在中国的发展现状，由于当前国内通信网络和 5G 的出现，推动了我国 VR 技术的发展。

2. “5G 技术带来……春晚节目直播”：分述部分简单看一下，关注一下例子即可。

3. 材料第六段梳理：国内通信网络的迅速发展和 5G 的出现推动我国 VR 产业飞速发展。

段 7：虚拟现实技术已经被公认为 21 世纪影响人们生活的重要技术之一，它能给人带来更为逼真、更为自然的人机交互体验。VR 技术与众多新兴技术类似，在经历了最初诞生期的不为人知，到萌芽期的举步维艰，以及初期产业化屡遭失败后，终于迎来了春天。目前，随着人工智能技术、5G 通信技术以及物联网技术的蓬勃发展，未来 VR 的发展前景广阔。随着 VR 设备便携化和小型化，微型传感器的空间定位能力逐渐增强，基于有限空间定位技术的 VR 装置可以迅速将周边的环境虚拟化，相应技术研发、内容和应用的开发热潮即将拉开序幕。轻量级的 WebVR，可以通过网页将虚拟空间应用到整个互联网，这意味着可以以即插即用的方式将更加生动的内容呈现到传播、教育、娱乐领域。另外，图像识别技术、眼球追踪技术、语义与情感识别技术、大数据技术以及信息融合技术，也可能使 VR 技术在智慧城市、智慧工业、数字孪生领域得到更为广泛的应用和推广。

【解析】材料第七段：

1. “虚拟现实技术……发展前景广阔”：本段是最后一段，有总结的意味，说 VR 技术非常重要，能带来很多体验，又说了发展历程和现状，还提到了 VR 技术的发展前景，前景是新的内容，需要关注后文确定。

2. “随着 VR 设备……拉开序幕”：是未来发展前景的一部分，将周边环境虚拟化，相应技术研发应用开发。

3. “轻量级的……应用和推广”：当前技术的发展，可能使得 VR 技术在智慧城市、智慧工业、数字孪生领域得到应用和推广，说的是前景。

4. 材料第七段梳理：（未来发展）前景：VR 装置可以迅速将周边的环境虚拟化，将迎来技术研发、内容和应用的开发；WebVR 可以应用于传播、教育、娱乐领域；还将在智慧城市、智慧工业、数字孪生领域得到应用和推广。

要点整合：

（要点①）本文介绍了 VR 技术。

（要点②）一、定义：VR 技术是能够使人以沉浸的方式进入和体验人为创造的虚拟世界的计算机仿真技术。

（要点③）二、发展历程：VR 技术起源于 1956 年，VR 设备真正开端于 1968 年，2016 年极具里程碑意义。

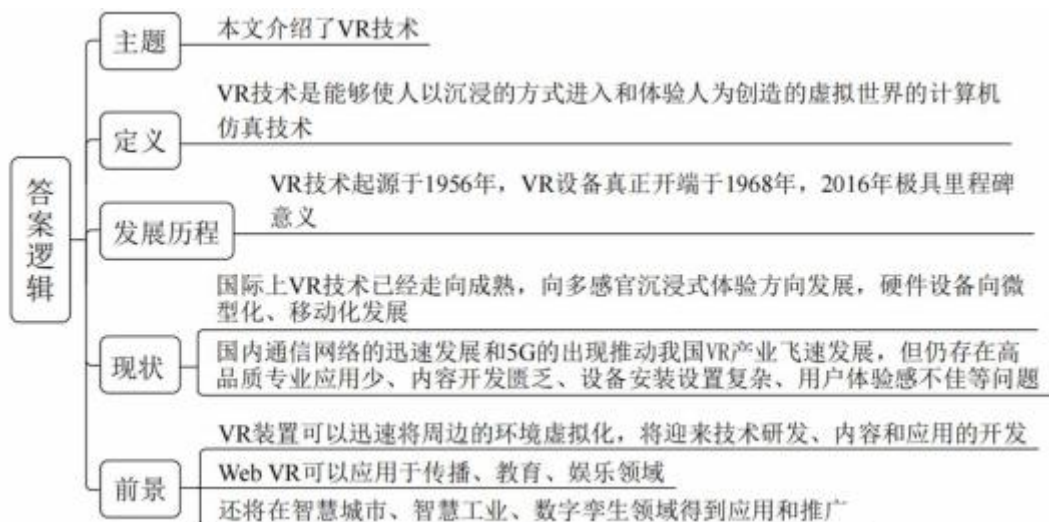
（要点④⑤⑥）三、现状：国际上 VR 技术已经走向成熟，向多感官沉浸式体验方向发展，硬件设备向微型化、移动化发展；国内通信网络的迅速发展和 5G 的出现推动我国 VR 产业飞速发展，但仍存在高品质专业应用少、内容开发匮乏、设备安装设置复杂、用户体验感不佳等问题。

（要点⑦）四、前景：VR 装置可以迅速将周边的环境虚拟化，将迎来技术研发、内容和应用的开发；WebVR 可以应用于传播、教育、娱乐领域；还将在智慧城市、智慧工业、数字孪生领域得到应用和推广。

【注意】

1，一开始讲了定义，是自己概括的，然后有发展历程，需要自己概括，然后是现状，分别从国际和国内展开来说。

2. 最后说了 VR 的发展前景，一是可以将周边环境虚拟化，二是可以向各领域传播，三是在各行各业得到了应用和推广。



【注意】主题写本文介绍了VR技术/本文是围绕VR技术展开的，然后跟具体的定义、发展历程、现状、前景即可。要有边总结、边归纳的意识。

【参考答案】

本文介绍了VR技术。一、定义：VR技术是能够使人以沉浸的方式进入和体验人为创造的虚拟世界的计算机仿真技术。二、发展历程：VR技术起源于1956年，VR设备真正开端于1968年，2016年极具里程碑意义。三、现状：国际上VR技术已经走向成熟，向多感官沉浸式体验方向发展，硬件设备向微型化、移动化发展；国内通信网络的迅速发展和5G的出现推动我国VR产业飞速发展，但仍存在高品质专业应用少、内容开发匮乏、设备安装设置复杂、用户体验感不佳等问题。四、前景：VR装置可以迅速将周边的环境虚拟化，将迎来技术研发、内容和应用的开发；WebVR可以应用于传播、教育、娱乐领域；还将在智慧城市、智慧工业、数字孪生领域得到应用和推广。

【解析】

1. 答案写成总分逻辑即可，逻辑清晰就符合阅卷标准，就能拿到高分。
2. 课后多练习、多写，注意字数。

1. 单项选择题：备选项中只有一个最符合题意，请在答题卡的相应位置填涂正确选项的序号。（每题4分，共8分）

（1）下列选项中，最适合做本文标题的是（ ）。

- A. VR技术的发现与应用 B. VR技术的商业之路

C. VR 技术的发展与现状

D. VR 技术的特性与运用

【解析】这道题考的是中心理解的标题添加题，作答有常规思维和非常规思维，常规思维就是找到主题词/中心主旨，非常规思维就是能够包含文章所讲的内容，但是没有主题词。本题选择 C 项。

段 1 介绍 VR 技术的定义及其发展现状。

段 2、3 按照时间顺序介绍了 VR 技术的发展历程。

段 4 介绍了 VR 技术在国际上的发展现状。

段 5、6 介绍了 VR 技术在我国的发展现状。

段 7 对 VR 技术的发展历程进行了总结，并介绍了 VR 技术的发展前景。

C. VR 技术的发展与现状

【解析】材料提到最多的就是发展历程和现状，因此选择 C 项。

1. 单项选择题：备选项中只有一个最符合题意，请在答题卡的相应位置填涂正确选项的序号。（每题 4 分，共 8 分）

（1）下列选项中，最适合做本文标题的是（C）。

A. VR 技术的发现与应用

B. VR 技术的商业之路

C. VR 技术的发展与现状

D. VR 技术的特性与运用

【解析】

1. A 项讲的是发现与应用，但是材料没有提及发现，故错误。

2. B 项文章没有讲商业之路的内容，故错误。

3. D 项特性和运用提到了，但只在例子部分，不是核心，故错误。

（2）关于 VR 技术，下列选项正确的是（C）。

A. 其对应硬件设备的发展方向是微型化、固定化

B. 4G 技术带来的各项优势能够为 VR 的发展提供关键支撑

C. 我国 VR 产业虽然发展势头良好，但仍然存在诸多问题

D. VR 设备及内容生态极具里程碑的一年是 2013 年

【解析】要找的是正确的。

A. 其对应硬件设备的发展方向是微型化、固定化

段 4: 在国际上, VR 技术已经逐渐走向成熟, 并且向着视觉、听觉、触觉多感官沉浸式体验的方向发展。同时, 相应硬件设备也在朝着微型化、移动化发展。

【解析】原文是“微型化、移动化”。而且选项说的是“固定化”, 错误。

B. 4G 技术带来的各项优势能够为 VR 的发展提供关键支撑

段 6: 在最近的两年时间里, 国内通信网络的迅速发展和 5G 的出现, 为 VR 产业的进一步发展及飞跃注入了一剂强心剂。5G 技术带来的高带宽和低时延等优势, 将为 VR、AR 及相关音视频业务的发展提供关键支撑, 云 VR、VR 实时直播开始兴起。

【解析】材料一直在谈 5G 技术, 故本项错误。

C. 我国 VR 产业虽然发展势头良好, 但仍然存在诸多问题

段 5: 在我国, VR 产业发展近几年也处于上升趋势。根据 2019 年国际数据公司 (IDC) 公布的《中国 VR/AR 市场季度跟踪报告》, 2019 年第一季度我国头显设备出货量接近 27.5 万台, 同比增长 15.1%, 其中 VR 头显设备出货量同比增长 17.6%。……需要指出的是, 我国 VR 产业在发展的同时也有诸多问题, 如高品质专业应用少、内容开发匮乏、设备安装设置复杂、用户体验感不佳等。

【解析】选项内容是对段 5 的总结, 是正确选项。

D. VR 设备及内容生态极具里程碑的一年是 2013 年

段 3: 2016 年是 VR 设备及内容生态极具里程碑意义的一年。在 2016 年国际消费电子展 (CES) 上, Oculus 正式发售了 OculusRift 头戴式 VR 设备, 同时登台的还有 HTC Vive 和三星 GearVR。英特尔 (Intel) 和高通开始从芯片层面支持 VR。

【解析】根据材料看时间是 2016 年, 而不是 2013 年, 故选项错误。

(2) 关于 VR 技术, 下列选项正确的是 (C)。

- A. 其对应硬件设备的发展方向是微型化、固定化
- B. 4G 技术带来的各项优势能够为 VR 的发展提供关键支撑
- C. 我国 VR 产业虽然发展势头良好，但仍然存在诸多问题
- D. VR 设备及内容生态极具里程碑的一年是 2013 年

【解析】选择 C 项。

2. 不定项选择题：备选项中至少有一个符合题意，请在答题卡的相应位置填涂正确选项的序号，少选、错选均不得分。（6 分）

下列关于我国 VR 产业的说法错误的有（ ）。

- A. 我国 VR 产业面临的问题主要在内容开发、设备安装、用户体验等方面
- B. 2019 年第一季度我国头显设备出货量接近 27.5 万台，环比增长 15.1%
- C. 2018 国际虚拟现实创新大会为我国 VR 产业商业化、专业化转变标明了方向
- D. 央视首次进行 VR 超高清春晚节目直播借助了 5G 网络技术

【解析】只有段 5、6 在讲我国，因此只要在段 5、6 判断四个选项的正误即可。注意本题是选非题，且是不定项选择。

- A. 我国 VR 产业面临的问题主要在内容开发、设备安装、用户体验等方面
- B. 2019 年第一季度我国头显设备出货量接近 27.5 万台，环比增长 15.1%
- C. 2018 国际虚拟现实创新大会为我国 VR 产业商业化、专业化转变标明了方向

段 5：在我国，VR 产业发展近几年也处于上升趋势。根据 2019 年国际数据公司（IDC）公布的《中国 VR/AR 市场季度跟踪报告》，2019 年第一季度我国头显设备出货量接近 27.5 万台，同比增长 15.1%，其中 VR 头显设备出货量同比增长 17.6%。在 2018 国际虚拟现实创新大会上，专家学者齐聚青岛，探讨了 VR 产业的发展现状和未来动向。会上公布的《中国虚拟现实应用状况白皮书（2018）》对我国 VR 应用状况展开了全面的探讨和分析，涉及相关企业、单位数量 500 余家，为我国 VR 产业从萌芽向商业化、规模化转变标明了方向。……需要指出的是，我国 VR 产业在发展的同时也有诸多问题，如高品质专业应用少、内容开发

匮乏、设备安装设置复杂、用户体验感不佳等。

【解析】

1. A 项提到“问题”，对应材料第 5 段提到了问题，且内容也能够对应，因此 A 项是正确的。

2. B 项给了数据，材料说是同比增长 15.1%，而选项说的是环比增长 15.1%，同比和环比不同，因此 B 项错误。

3. C 项说商业化和专业化，而材料中说的是商业化、规模化，偷换概念，因此 C 项错误。

D. 央视首次进行 VR 超高清春晚节目直播借助了 5G 网络技术

段 6：在最近的两年时间里，国内通信网络的迅速发展和 5G 的出现，为 VR 产业的进一步发展及飞跃注入了一剂强心剂。……2019 年 1 月，中国电信在深圳完成了首次央视春晚特别节目的 5G 网络 VR 现场直播，这是央视第一次通过 5G 网络进行 VR 超高清春晚节目直播。

【解析】D 项表述与段 6 最后一句表述相同，正确。

2. 不定项选择题：备选项中至少有一个符合题意，请在答题卡的相应位置填写正确选项的序号，少选、错选均不得分。（6 分）

下列关于我国 VR 产业的说法错误的有（BC）。

A. 我国 VR 产业面临的问题主要在内容开发、设备安装、用户体验等方面

B. 2019 年第一季度我国头显设备出货量接近 27.5 万台，环比增长 15.1%

C. 2018 国际虚拟现实创新大会为我国 VR 产业商业化、专业化转变标明了方向

D. 央视首次进行 VR 超高清春晚节目直播借助了 5G 网络技术

【解析】因本题是选非题，故选择 B、C 项。

3. 匹配题：找出选项中与下列 VR 产品一一对应的特点或情况，将字母填入括号中。（12 分）

①CloudVR（）

②OculusGo（）

③Headsight ()

④DextrES ()

- A. 为头戴式 VR 设备提供立体声效果
- B. 依靠 5G 和云技术将运行能力向云端转移
- C. 使用定向扬声器，使设备的声音不会影响周围
- D. 总重量仅 40 克，厚度仅 2 毫米
- E. 诞生于 1961 年，主要用于查看隐秘信息
- F. 能够为 VR 用户提供更接近自然的触觉反馈

【解析】以前匹配题所给的选项和序号是一对一的，一个选项对应一个序号，近年开始考查一对多的情况，如“①可能会对应 A、B 两项”。

①CloudVR

段 6：在最近的两年时间里，国内通信网络的迅速发展和 5G 的出现，为 VR 产业的进一步发展及飞跃注入了一剂强心剂。5G 技术带来的高带宽和低时延等优势，将为 VR、AR 及相关音视频业务的发展提供关键支撑，云 VR、VR 实时直播开始兴起。2018 年西班牙世界移动通信大会（MWC）上，华为 VROpenLab 联合“视博云”发布了 CloudVR，其依靠 5G 和云技术将 VR 运行能力由终端向云端进行转移，以此推动 VR 和 AR 应用在智能手机端。

- B. 依靠 5G 和云技术将运行能力向云端转移

【解析】转向云端，对于 B 选项。选项都是正确的，不需判断正误，只要匹配即可。

②OculusGo④DextrES

段 4：……在 2018 年游戏开发者大会（GDC）上，Oculus 推出的 OculusGo 为头戴式 VR 设备提供了立体声效果，其扬声器位于头显内侧，用户无须佩戴耳塞就能以接近自然的方式体验到虚拟场景中的声音。它所使用的定向扬声器设计，使该设备的声音不会影响周围。洛桑联邦理工学院（EPFL）和苏黎世联邦理工学院（ETH）组成的科研团队开发了名为“DextrES”的轻量级触觉反馈手套。该设备总重量仅 40 克，厚度仅 2 毫米，而附着在用户手指上的传感器和反馈装置总重量更是低至 8 克，能够为 VR 用户提供更接近自然的触觉反馈。

- A. 为头戴式 VR 设备提供立体声效果
- C. 使用定向扬声器，使设备的声音不会影响周围
- D. 总重量仅 40 克，厚度仅 2 毫米
- F. 能够为 VR 用户提供更接近自然的触觉反馈

【解析】

- 1. “在 2018 年……立体声效果”：对应 A 项。
- 2. “其扬声器……不会影响周围”：对应 C 项。
- 3. “洛桑联邦理工……触觉反馈”：对应 D、F。

③Headsight

段 2: 最早的 VR 技术可以追溯到 1956 年的 Sensorama, 它集成了 3D 显示器、气味发生器、立体声音箱及振动座椅, 内置了 6 部短片供人欣赏, 然而巨大的体积使它无法成为商用娱乐设施。1961 年, 飞歌公司研发了一款头戴式显示器 Headsight。它集成了头部追踪和监视功能, 但主要用于查看隐秘信息。

- E. 诞生于 1961 年, 主要用于查看隐秘信息

【解析】③的“查看隐秘信息”对应 E 选项。

3. 匹配题: 找出选项中与下列 VR 产品一一对应的特点或情况, 将字母填入括号中。(12 分)

- | | |
|----------------|----------------|
| ①CloudVR (B) | ②OculusGo (AC) |
| ③Headsight (E) | ④DextrES (DF) |

- A. 为头戴式 VR 设备提供立体声效果
- B. 依靠 5G 和云技术将运行能力向云端转移
- C. 使用定向扬声器，使设备的声音不会影响周围
- D. 总重量仅 40 克，厚度仅 2 毫米
- E. 诞生于 1961 年，主要用于查看隐秘信息
- F. 能够为 VR 用户提供更接近自然的触觉反馈

【解析】比以往的匹配题难度有所增长, 但是对于单选题来说还是相对简单的。

二、论证评价题：阅读给定材料，指出其中存在的 4 处论证错误，并分别说明理由。请在答题卡上按序号分条作答，每一条先将论证错误写在“A”处（不超过 75 字），再将相应的理由写在“B”处（不超过 50 字）。（40 分）

【解析】

1. 要用 40-50 分钟做完第一题，且要用方法把题目作对。客观题要细致一些，要运用方法，注重错误的细节、特征。
2. 练题就是不断巩固学过的知识点，感知、了解出题人的出题方式。
3. 要求找四处错误，指出错误并说明理由，分值是 40 分。

材料：

段 1：外来物种是指那些出现在其过去或现在的自然分布范围及扩散潜力以外（即在没有直接、间接引入或人类照顾之下而不能分布）的物种。如福寿螺原产于亚马孙河流域，作为高蛋白食物最先被引入台湾，1981 年引入广东，1984 年前后作为特种经济动物广为养殖，后又被引入到其他省份养殖，所以福寿螺是亚马孙河的外来物种，现已成为世界性的外来入侵生物。

【解析】材料第一段：

1. “外来物种……的物种”：是定义内容，可能会考查到偷换概念的错误，继续看下文。
2. “如福寿螺……入侵生物”：“所以”之后是论点，前面是论据，论据有例子和定义，论据是福寿螺，论点也是福寿螺，不存在以偏概全的错误，通过论据可知福寿螺不是亚马孙河的外来物种，与论点矛盾，是因果矛盾的错误。
3. 材料第一段梳理：第一处错误：
 - （1）A：第一段由外来物种的定义和“福寿螺原产于亚马孙河后传播至台湾、广东”推出“福寿螺是亚马孙河的外来物种”存在论证错误。
 - （2）B：论据指出福寿螺原产于亚马孙河，是亚马孙河的本土物种，与论点“福寿螺是外来物种”冲突，属于因果矛盾。
4. 论据写到定义是因为定义是论据总分关系中的总，结合地域确定了福寿螺是本土物种，而非外来物种，但论点得出的结果是相反的，定义是能够做到支撑

的，所以要写，而不是一定要写定义。

段 2：任何生物物种，总是先形成于某一特定地点，随后通过迁移或引入，逐渐适应迁移地或引入地的自然生存环境并逐渐扩大其生存范围，这一过程即被称为外来物种的引进。美国于 20 世纪初从我国引进种植大豆，目前，美国已成为大豆的最大生产国、出口国。也就是说，所有的外来物种引进都会带来积极正向的结果。

【解析】材料第二段：

1. “任何生物物种……物种的引进”：对外来物种的引进的定义。
2. “美国于 20 世纪……正向的结果”：这里是举例，结论通过举例推出了所有外来物种，属于明显的以偏概全。
3. 本处错误不能是绝对化表述，绝对化表述前后两句是有相似性的，且数量均衡，不会出现举例，如果是绝对化表述会说“美国于 20 世纪初引进大豆，成为大豆最大生产国、出口国，也就是说，美国引进了我国的大豆，说明美国是全世界最……”，这是绝对化表述。当出现举例子的时候就不再考偷换概念、绝对化表述，而是要想以偏概全。

4. 材料第二段梳理：第二处错误：

(1) A：第二段由“美国从我国引进大豆后成为大豆最大生产国、出口国”推出“所有的外来物种引进都会带来积极正向的结果”存在论证错误。

(2) B：美国从我国引进大豆取得成效的个例不具有代表性，不足以概括“所有外来物种引进”的特征，属于以偏概全。

段 3：在公元前 126 年张骞出使西域返回后，我国历史便揭开了引进外来物种的一页，豌豆、石榴、核桃等物种便开始源源不断地沿着丝绸之路被引进中原地区。由此可见，我国现在引进的外来物种全都是食物。

【解析】材料第三段：

1. “由此可见”为结论提示词，论点是“国现在引进的外来物种全都是食物”，“全都是食物”表述非常绝对，要看前面有没有例子。
2. “在公元前 126 年……中原地区”：举例子，用例子的偏概括“全”，从几

个例子推导全部是食物。

3. 材料第三段梳理：

(1) A：第三段由“张骞出使西域返回后引入豌豆、石榴、核桃等物种”推出“我国引进的外来物种全都是食物”存在论证错误。

(2) B：论据只列举了“豌豆、石榴、核桃”的例子，样本数量太少，不足以概括全部外来物种的特征，属于以偏概全。

段 4：外来物种会给本地生态平衡带来严重影响。外来物种往往具有极强的生态适应能力与繁殖能力，当外来物种缺乏原有生态系统中的制约因素，加之对其疏于管理控制，将抢夺其他生物的生存空间，即外来物种入侵。据国际自然资源保护联盟（IUCN）的报告，今年外来物种入侵给全球造成的经济损失超过 4000 亿美元，所以明年全球也会因外来物种入侵损失 4000 亿美元。

【解析】材料第四段：

1. “所以”提示论证，前面有两句话，没有直接提示词，分析逻辑看是否构成论证。

2. “外来物种……外来物种入侵”：讲外来物种入侵，外来物种的入侵是指外来物种缺乏制约会抢夺其他生物的生存空间，会对当地的物种、生物造成不好的影响，影响当地的生态平衡，段落为总-分逻辑，外来物种影响了当地物种，损害了生态平衡，存在偷换概念。

3. “据国际自然……损失 4000 亿美元”：通过现在已经发生的去预测将来，由过去、现在推将来，没有数学运算，这是简单机械类推，属于类比不当错误，不是预期理由，预期理由是可能推必然，没有预期推将来，如果不知道如何写，直接写“过去推不出将来”即可，如果存在数据可能是统计学谬误，此处没有计算，应为类比不当。

4. 材料第四段梳理：

(1) A：第四段由“外来物种缺乏制约和管理抢占本地其他生物生存空间，形成外来物种入侵”推出“外来物种会给本地生态平衡带来严重影响”存在论证错误。

(2) B：论据中的“外来物种入侵”与论点中的“外来物种”概念不同，不

能混淆，更不能简单等同，属于偷换概念。

(3) A: 第四段由“今年外来物种入侵给全球造成的经济损失超过 4000 亿美元”推出“明年全球也会因外来物种入侵损失 4000 亿美元”存在论证错误。

(4) B: 论据是指今年的经济损失超过 4000 亿美元，这不代表明年经济损失也会达到 4000 亿美元，不能简单类推，属于类比不当。

5. 整个题目存在难度，需要结合材料的意思和识别方式共同识别错误，但是记住识别方式和应用就可以做对，5 个错误中有 1-2 个比较难的可以适当放弃，答出 4 个错误即可。

6. 总结：

(1) 论证评价题做题思路：通过识别方式做简单的、好识别的（绝对化表述、四个“诉诸”、统计学谬误、因果矛盾、因果颠倒），如果题目考查比较难，可以从内容出发理解，要结合内容和方法找错误。

(2) 分析过程中，例子可能没有直接看出来，但是结论如果是一般性、普遍性、整体性结论，如果论据是例子，可以识别为以偏概全错误。

(3) “属于……错误”可写可不写，重点是分析，分析越全面、越准确、越合理、越充分，分数就越高，能够分析出错误且结合实际佐证，分数会更高，表述要尽量灵活、丰富。

三、材料作文题：阅读下列材料，按要求作答。（60 分）

根据给定材料，联系实际，以“传统文化转型离不开科学文化”为主题，自选角度，自拟题目，写一篇议论文。

要求：观点明确，条理清晰，论证充分，语言流畅，字数 800~1000 字。

【解析】

1. 首先找到文章的主题和观点，找到主题后写文章就不会跑偏，观点也就是作者的观点，严格按照作者观点写也不会跑偏。

2. 先列出框架，再下笔写文章，先审题看题干，再看材料。

3. 通过题干确定主题，围绕这一主题，出现了传统文化和科学文化，属于关系型考法，二者的关系讲的是“传统文化转型需要科学文化”，也就是传统文化转型需要注入科学文化，只有这样才能促进文化繁荣发展，实现文化自信，增强

文化软实力。

4. 传统文化如何通过科学文化实现转型，对策是文章写作比较重要的部分，文章侧重于对策，如果文章提到了意义，也可以作为观点，基本上还是从意义、对策角度出发写分论点，具体怎么写要看材料。

5. 要求为常规要求，字数为 800-1000 字。

材料：

段 1：科学文化是近代科学复兴以来，基于科学实践而逐渐形成的一种新型文化。科学文化作为文化家族中的后起之秀，之所以能在与各种历史悠久的传统文化的竞争中胜出，是由科学文化所呈现出的生产力与释放出的自由与福祉决定的。经济学家罗伯特·福格尔（Robert Fogel）指出：从耕犁的发明到学会用马拖犁，人们花了四千年时间，而从第一架飞机成功上天到人类登上月球只用了 65 年，这就是科技文化的力量所在。

段 2：为了让传统文化竞相迸发，我们必须引入新的要素，打破原有文化的惯性、黏性与僵化的平衡，使其焕发更大活力。从这个意义上说，用科学文化改造中国传统文化恰逢其时，而且任重道远。

【解析】材料第一、二段：

1. “科学文化……福祉决定的”：下定义，科学文化是一种新型文化，紧接着讲了科学文化为什么能够在文化竞争中胜出，主题是“传统文化转型离不开科学文化”，没有涉及主题的两个方面，只提到了科学文化，相当于背景，开头不要大段抄，可以摘抄部分信息，用“概念+意义”引出主题。

2. “经济学家……力量所在”：相比于传统文化，科学文化能够发展更快，通过对比呈现意义，同样可以放在开头写。

3. “为了让传统文化……而且任重道远”：点出主题，新元素就是新兴文化、科学文化，就是要让传统文化引入科学文化，打破平衡，让企业焕发活力，偏向对策，

段 3：按照英国生物学家道金斯的说法，文化的传递是通过文化基因的复制实现的，改造中国传统文化必须从对传统基因池的基因要素的更新替换开始，即

在传统文化基因要素中添加科学文化要素，从而通过世代的更迭，让新的文化基因在生存竞争中获胜。同时，在全球化时代，文化交流日益成为一种“民族—国家”框架下的捍卫文化自信的紧迫任务。为了彻底改变沟通瓶颈问题，我们需要引入全世界认可的科学文化，这样就可以极大地改善我们与世界沟通不畅的局面，让中华文化在交流中实现新发展，促进中华文化自信。

【解析】材料第三段：

1. “按照英国生物……竞争中获胜”：观点句，对前文总结，新的要素就是科学文化要素，对前文总结，抄现成的即可，“即”后为观点一。

2. “同时……促进中华文化自信”：“同时”表并列，引导观点二，传统文化要转型，要实现文化自信，要让人认可才能实现文化自信，和世界沟通存在不畅和瓶颈，因为中华文化、传统文化与世界认可的科学文化没有紧密结合，文化就无法走出去，很难实现文化自信，因此要转型，要把世界认可的科学文化注入到传统文化当中。

3. 材料第三段梳理：

（1）在传统文化基因要素中添加科学文化要素，通过世代更迭，让新的文化基因在生存竞争中获胜。

（2）把世界认可的科学文化注入传统文化中，增进世界各国间的文化交流，促进中华文化自信。

标题：传统文化转型需要科学文化。

观点：

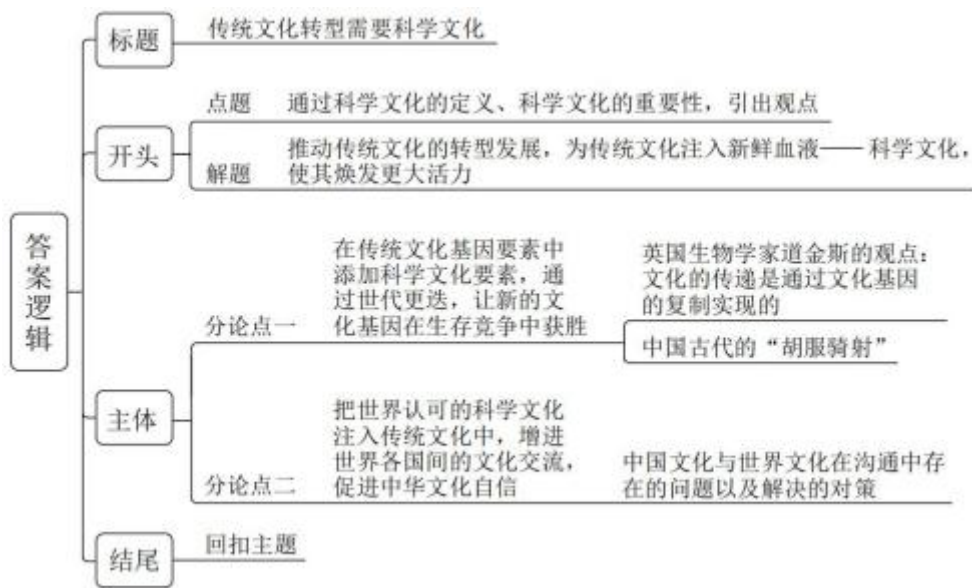
1. 在传统文化基因要素中添加科学文化要素，通过世代更迭，让新的文化基因在生存竞争中获胜。

2. 把世界认可的科学文化注入传统文化中，增进世界各国间的文化交流，促进中华文化自信。

【注意】

1. 标题要包含主题词。

2. 观点是两个对策性观点。



【注意】

1. 构思文章可以在草稿纸上列出来，标题、开头、主体和结尾缺一不可，标题要一字不差写出来。
2. 两个分论点需在草稿纸中写出来，其他的没有必要写出来。
3. 开头可以用定义、意义引出观点，可以引到主题和观点。
4. 论据就是例子和说理，联想在传统文化中加入科学文化的例子，讲道理可以讲问题、讲对策，不会佐证就看材料给了什么。

【参考范文】

传统文化转型需要科学文化

科学文化是近代科学复兴的产物，是在实践基础上实现科学发展的一种新型文化。当前，我国正处于文化转型发展的关键时期，科学文化作为文化发展的后起之秀发挥了重要的作用，它所呈现出的生产力与释放出的自由与福祉是推动文化发展的不竭动力。因此，要推动传统文化的转型发展，就需要为传统文化注入新鲜血液——科学文化，使其焕发更大活力。

【解析】范文标题和开头：

1. 范文标题：“需要”偏向对策，说明科学文化对传统文化转型的重要性，要弄清楚作者的想法，不要直接写“A与B”。
2. “科学文化是……不竭动力”：材料给了定义和意义，作文的开头也可以

通过定义和意义引出观点，讲科学文化是什么。

3. “因此……焕发更大活力”：观点。关系一定要写对，不要写反。

中国传统文化，主要是以儒家文化为中心的包含儒释道内容的儒家文化，其几千年来，一直影响着中国及周边地区，靠的就是及时准确地把握时代要求，根据时代趋势转型，从而引领时代发展。而在如今互联网飞速发展的时代，要实现文化的持续繁荣，传统文化的转型是十分必要的。那么如何推动传统文化转型呢？就是为其注入科学文化元素，以打破原有文化的惯性、黏性与僵化的平衡，实现文化创新。

【解析】范文第二段：

1. 材料中找到了两个观点，但作文 800-1000 字，只写两个观点段，论据会不足，因此可以添加过渡段，通过意义点出后面要写的对策，或者单拎一段阐述意义、例子佐证观点。

2. “中国传统文化……引领时代发展”：儒家文化持续发展是因为儒家文化与时俱进，因此得以保留。

3. “而在如今互联网……十分必要的”：互联网/信息化时代，传统文化也必须转型。

4. “那么如何推动……实现文化创新”：要注入科学文化元素，以打破原有文化的惯性、黏性与僵化的平衡，实现文化创新。引出下文的对策。

5. 要学会写过渡段，承上启下，引入对策，过渡段一般写在对策段的前面。

在传统文化基因要素中添加科学文化要素，通过世代更迭，让新的文化基因在生存竞争中获胜。英国生物学家道金斯说过：文化的传递是通过文化基因的复制实现的。由此引申出一个概念——文化基因池。在文化基因池里有各种文化基因，这些基因通过复制把优秀的基因保存并在后代中传递，通过无数代的更替，基因池中的基因构成结构将发生根本性的改变，实现优胜劣汰。例如，中国古代的“胡服骑射”通过主动引进新要素改变传统文化基因池的构成结构，增加了新的文化基因，去掉了与时代不符的文化基因，从而实现传统文化再一次的蓬勃发展。因此，改造中国传统文化必须从对传统基因池的基因要素的更新替换开始，

这是文化进化的必由之路。

【解析】范文第三段：

1. “在传统文化……竞争中获胜”：观点前置。
2. “英国生物学家……优胜劣汰”：从观点出发论述。材料给出了一些专业词汇，需要大家联想/发散思维，展开论述概念、内涵、意义、影响等。
3. “例如……蓬勃发展”：举例子。胡服骑射，是指战国时期赵武灵王为了国家的强大，推行“胡服”、教练“骑射”的故事，表现出赵武灵王注重实用、勇于改革的形象。
4. “因此……的必由之路”：总结句，相当于换一句话表述观点。

把世界认可的科学文化注入传统文化中，增进世界各国间的文化交流，促进中华文化自信。由于文化差异等原因，部分国家对中国文化的认识是片面的、局部的，甚至是扭曲的、错误的，一定程度上阻碍了我国文化“走出去”战略的实施，从而影响我国增强文化自信的道路。为了更好地让世界认识、了解我们的传统文化，除了坚持我们的文化底色外，也要主动吸收已经被世界认可的、经过检验的科学文化，逐步改善我们与世界沟通不畅的局面。随着时间的推移，中国传统文化必将演变为科学文化居主导地位的新文化模式，在文化竞争中处于优势地位，实现中华文化的自信。

【解析】范文第四段：

1. “把世界认可……中华文化自信”：观点前置。
2. “由于文化差异……文化自信的道路”：问题。
3. “为了更好地……中华文化的自信”：对策，在坚持传统文化的基础上吸收好的科学文化。

用科学文化改造中国传统文化恰逢其时，而且任重道远。新时代，我们要将创造性转化、创新性发展作为推动中华优秀传统文化现代化转型的基本准则和必由之路，让科学文化滋养传统文化转型，促进中华文化大发展大繁荣。

【解析】范文第五段：

1. “用科学文化……而且任重道远”：材料的句子转换。

2. “新时代……大发展大繁荣”：意义+对策，总结结尾。

3. 总结：

（1）主题观点非常重要。主题一般会在题干给到，观点一定要紧扣主题寻找。要关注材料逻辑。

（2）文章写作结构：举例子、讲道理。希望大家灵活应用，看材料给的什么要素就能用到什么要素，要做好论据积累。

（3）书写：格式比较简单，要分段。书写要整齐、干净。

遇见不一样的自己

Beyourbetterself