

高兴。渐渐的他出现了一些可喜的变化，比如，会主动去完成我课后布置选做题、思考题。

### 3、补齐孩子基础知识、基本技能的短板，指导孩子的学习方法，让孩子体验学习成功的喜悦

学生学习数学，是一个系统的学习过程。这个过程包括课前准备、听课、练习、应用、总结反思等环节。在教学中要注意指导学生学的方法，让他们逐渐学会学习。特别是要指导学生课前准备和上课的环节。首先让学生明白课前准备和听课的重要性，不但要把学习用具准备好，更要从心理上准备好，课堂上要动口、动手、动脑，才能提高听课的效率。学生学会学习，能够体验到成功的愉悦，能进一步激发学习的兴趣，树立学习信心。课堂上，教师要带着欣赏的眼光去发现去感受孩子的闪光点，及时表扬、肯定，可以是一个眼神，微微点头，树个大拇指等等，绝不能因为学生的一次错误而挖苦讽刺。有相当部分的孩子害怕数学，其中一个重要原因是因为数学概念、法则、公式等基础知识理解记忆不牢，更谈不上掌握数学的基本方法和基本思想。比如班上周雨婷、易新利、常遇权几个留守儿童，成绩不理想，通过课堂观察和一些测试，了解他们学习中的困惑和基础知识基本技能的短板，利用课余时间针对性的帮他们，经过半期的努力，他们上数学课变得积极主动了，也变得阳光自信了。

### 4、在生活中体验数学的价值，逐渐爱上数学

让孩子体验到数学就在我们的生活中，生活离不开数学，数学非常有用，他们就会爱上数学。教师在教学中要引导学生把数学知识同生活中联系起来，将数学学习融合进他们的日常生活，真切感受到数学知识在生活中的广泛应用，激发孩子学习数学的兴趣，从而促进他们主动学习数学。

比如，在认识时分秒后，我提出一个问题，我们学校早上8时开始早读，那你

应该几时几分起床呢？孩子们经过讨论交流，认为起床后要完成穿衣服、洗漱和吃早餐，再步行或是乘车到学校。有孩子提出了路上可能堵车，或是等车也要用时间，因此还应该把起床的时间再提前10分钟左右。还有孩子支招，根据这些时间用倒推的策略能够解决这个问题。孩子们根据自己的情况算出了自己起床的时间。孩子们说以前每天都是大人喊他们起床的，今天回家我自己就照这个时间上闹钟，不需要他们叫我起床了。在教学长度单位后让孩子们说说，你说说生活当中哪些地方用到了长度单位？有孩子说，妈妈在网上给我买了一件衣服，妈妈给我量了身高，臂长，肩宽、胸围，我比较胖，还给了量胳膊的一圈有多粗，都是用的厘米这个长度单位，衣服寄来我穿着很合身。有孩子说，奶奶家厨房要更换电线，爷爷量了后就到五金店买了10米的电线，安装好后只剩了一点点。

在运用数学知识解决实际问题的过程中，让学生真正感受到生活处处皆数学，生活离不开数学，在解决实际问题过程中感受到数学的价值。

### 5、数学教师加强自身修为，让孩子亲近老师，喜欢上数学

《学记》说“亲其师，信其道；尊其师，奉其教；敬其师，效其行”，作为一名数学教师不但要有扎实的数学学科专业知识，而且更要有颗关爱学生的心。关心孩子的生活，与家长多沟通，了解他们的家庭教育情况，时刻关注孩子在数学学习中遇到的困难并帮他们及时解决。让孩子从内心亲近自己的老师。从而爱屋及乌，把对数学老师喜欢迁移到喜欢上数学课，进而喜欢上数学。

#### 参考文献

- [1] 黄晓娟. 初探小学数学教学中学生兴趣的培养[J]. 科技风, 2019(12): 26.
- [2] 康明菊. 小学数学教学中学生学习兴趣的培养[J]. 甘肃教育, 2019(02): 118.

## 以观众体验为核心的博物馆展览设计

焦娜

(河北博物院 河北 石家庄 050000)

**【摘要】**博物馆参观者的体验日益成为博物馆学的核心问题。为了吸引更多的观众，博物馆对观众的行为、态度和发展进行了系统的调查和评价，即所谓的以观众为中心的模式已经成为博物馆的主流模式。西方博物馆观众研究融合了不同的社会理论思想，其运作实践和理论日趋成熟，相较于国内的博物馆，我们在这方面还有很长的路要走。

**【关键词】**观众体验；博物馆；展览设计；参与

随着现代经济社会事业的快速发展，博物馆的社会功能发生了重大变化。博物馆展览正逐步从被动的教育模式向观众的情感需求和内在体验转变。为了适应这一趋势，充分满足公众的需求，博物馆展览设计应从观众体验入手，围绕观众体验开展展览设计和服务工作。

### 1、博物馆的现状分析

目前，为了其组织效益、社会价值博物馆实际上应该更进一步，形成与公众合作的关系。博物馆的公共功能要及时做出改变，从主导者转变成服务者，其所呈现的内容、服务的方式和活动的都应由博物馆新晋的主导者——公众来决定。

“为顾客负责”的理念根植于商界，吸收了脱胎于服务部门的管理法则。在博物馆领域，机构与观众之间密不可分的关系范式也逐渐浮出水面，注重观众体验越显重要。

博物馆的首要目标是藏品，其通过研究、教育、管理等方式来服务于公众。只有博物馆认识到自我定位和服务对象——尤其是与社会的关系时，它们才能够对其存在方式和有效性做出判断与评估。这一转向意味着以观众的体验作为其核心的经营理念，定义博物馆这一机构角色的标准<sup>[1]</sup>。

参观博物馆是一项休闲活动。休闲不是一种反映制度结构的社会现象，而是一个开放的领域，即个体自我意识和未来期望对具体行动的影响，休闲与自我定位和发展议程密切相关。休闲的意义不是瞬间的感知，而是体验的品质，与参加其他休闲活动的游客一样，大多数参观博物馆的游客可能有两个动机：一方面，他们渴望通过博物馆的主题设置加深自我认同；另一方面，他们希望在知识、文化、情感和社会层面上发展自己。如果是上述情况，那么博物馆就应该意识到自己的休闲作用——即个人发展的资源，满足观众体验的核心需求。

### 2、观众体验与博物馆展览设计

一般来说，经验是指通过实践了解周围的事物。博物馆科学家约翰·福尔克曾将参观者参观博物馆的过程定义为博物馆体验。在他看来，观众体验不是单向的，而是经常受到个人、社会和环境因素的影响。当观众进入博物馆开始参观展览时，他们会对所看到的展品有一个人的认识，展品将成为观众体验的重要组成部分。每个观众的个人和社会条件都有一定的差异，所以每个观众在观看展览过程中获得的个人体验也是不同的。近年来，随着科学技术的快速发展，博物馆展览开始借助于3D、4D、模拟场景或者虚拟世界等方式对观众的视觉、听觉以及触觉等产生强烈刺激，创造出独特的能够有效调动观众积极性的氛围，从而激发观众更加深层次的体验，进一步提高观众对展览的理解、兴趣与参与意识。

### 3、以观众体验为中心的博物馆展览设计要点

只有围绕观众体验开展设计工作，观众才能理解、接受并积极参与博物馆展览活动，并通过参观展览和参与体验，实现博物馆的社会教育功能<sup>[2]</sup>。

#### 3.1 注重观众与展览空间的交流

随着科学技术的飞速发展及其在博物馆展览设计中的广泛应用，人们对博物馆展览空间的认识和审美观念发生了重大变化。观众更注重展览空间和环境对展览信息的反馈和交流，追求现代元素与传统元素、复杂元素与简单元素的平衡与统一<sup>[3]</sup>。例如《金声天韵——河北梆子艺术展》，是观众参与感极强的优秀展览。通过精准的内容把控，创新的空间布局，打造了精彩绝伦的戏剧体验空间。整体参观动线设有多媒体互动游戏、戏服道具体验、戏曲乐器体验等多个互动环节，大大拉近了观众和舞台艺术的距离，其中对古戏楼进行原景复原，搭建“博秀”大舞台，每周请梆子剧团老艺术家登台献艺，让观众得以在沉浸式空间欣赏河北梆子的艺术魅力，获得好评无数！突破传统单一的图片叙述的展陈形式，从空间布局、增设互动环节等方式，引导观众的参与情绪，加深观众体验感，实现宣传展示河北优秀非物质文化遗产和保护传承的目的。总之，博物馆展览空间作为展品信息交流的重要场所，主要是为观众服务的，因此，展览空间设计应当积极适应当代审美观念的发展要求，强化与观众之间的交流、互动，提高观众对于展品的观赏、理解与喜爱，使观众与展览空间之间呈现出动态的和谐状态。

#### 3.2 积极采用数字化技术

随着互联网技术和数字媒体技术的发展，数字技术以其信息量大、交互性强、操作方便等优点在当代博物馆展览设计中得到了广泛的应用<sup>[4]</sup>。它不仅改变了传统的被动、静态的展览模式，而且对满足观众的需求、提高观众的展览体验起到了积极的作用。例如，《敦煌不再遥远——走进河北》利用敦煌研究院近30年积累的敦煌石窟数字化成果，通过等比例复原原真石窟、高保真壁画精品复原、彩塑三维重建艺术复原（运用3维扫描技术复原文物的方法，既保护了文物，又保证了观众异地参观体验）、遗产地实景远程传输（为了增加观众身临其境的参观感受，采用了远程实景数据传输的手段，让观众身在异地也能第一时间看到莫高窟的实时景象）、多媒体展演、分层壁画立体呈现、VR交互体验等科技手段和“实景”艺术呈现带给观众全新沉浸式的观展体验。

### 4、结语

近年来，博物馆的社会功能和展览设计方法发生了重大变化，观众体验成为展览设计的重要目标。因此，博物馆展览设计应采取多种方式引导观众积极参与展览活动，变被动参观为注重体验、主动参与，充分满足观众的精神文化需求。

#### 参考文献

- [1] 杨岭. 当代博物馆展陈的智能交互体验设计研究[J]. 包装世界, 2015(01): 70-71.
- [2] 唐潇敏. 博物馆序厅空间初探——以观众参观体验为中心的考察[J]. 博物馆研究, 2012(03): 23-27.