

（一）任务设置

任务设置是任务型教学法的核心，也是任务教学法顺利开展的基础。首先，所设置的任务要具备操作性与目的性，展现出问题的主题性，以学生的兴趣点为出发点，紧抓初中生的注意力。因此，教师在设置任务前，一定要对教材内容进行深度的挖掘，在结合教学目标的基础上开展教学设计工作。在《Let's go shopping》的教学活动中，要将任务主题设置为超市购物，并对学生角色进行合理的分组，在购买商品的过程中要学会讨价还价，同时要求学生在沟通过程中使用英语。此外，在超市购物的任务中，教师要加强对词语与短语的有效指导，为学生营造一个愉悦的教学氛围。锻炼学生的思维能力，让学生发散思维。教师针对不同学生设置不同的问题，能够提高每位学生的课堂参与感，让学生体会到英语学习带来的快乐以及成就感，从而提高学生的学习兴趣和英语阅读能力。同时，所设置的任务要贴近学生的生活，营造接近真实生活的教学场景，让学生在生活场景中加强自身的实践能力。强化词汇的使用频率，加强学生之间的交流，在对话中提高学生自身的知识储备量，进而实现英语教学与学生实际生活之间的紧密结合，为提高学生英语素养奠定基础。最后，在任务设置过程中，一定要突出层次性，任务安排上可由简入繁，满足不同层级学生的学习要求。例如，在序数词的教学活动中，教师可以为学生播放一段有关序数词的短视频，引导学生进入学习场景。鼓励学生利用序数词制定一个日常生活规划，并且根据生活规划来安排生活事项。

（二）完成任务

由于学生之间存在个体差异性，教师要在这种差异性体现在教学活动中，这也是任务教学法的基本特点。任务的完成需要学生之间的相互合作，因此，教师在分组过程中，要对学生进行综合性评估，使每一组的综合水平都比较接近，在合作活动中，不仅实现了小组内整体学习效率的提升，小组间还会发挥出优秀生带动后进生的作用。同时，在任务教学活动中，教师要为学生营造良好的学习氛围，为任务

教学的顺利开展夯实基础。

（三）结果评价

在传统的教学评价中，通常以学习成绩为唯一的评价标准，不利于学生的全面发展，也不利于激发学生的学习兴趣和主动性。在任务教学模式下，教师要采取多元化的评价手段，完善评价内容，比如知识、情感、技能、沟通技巧、价值观等方面的有效评价。科学的评价手段，不仅让学生树立了学习的自信心，还能保持英语学科的持续性兴趣。因此，初中英语教师一定要加强对评价内容的设计，发挥出科学评价的作用。

四、结语

在任务型教学活动中，教师要积极发挥学生教学主体地位，给学生充分的发展空间，提高学生的实践能力、表达能力、沟通能力等。教师还要加强对学生的有效引导，让学生进行自主学习与探究，学生在思考过程中逐渐地产生自身独特的见解，巩固了语言的运用能力。在初中英语教学活动中，积极采取任务教学模式，有助于学生综合能力的提高，有助于提高初中英语的教学质量与教学效率，对英语学科的发展起到了积极的作用。

参考文献

- [1] 张丽蓉. 任务型教学法在初中英语教学中的运用状况调查研究[J]. 佳木斯职业学院学报, 2017(12): 321-322.
- [2] 周丽红. 多媒体辅助下的初中英语情景教学研究[J]. 电脑迷, 2018(10): 57-58.
- [3] 崔杰. 渗透文化差异, 提升英语核心素养[J]. 中学课程资源, 2018(6): 47-48.
- [4] 买尔孜彦木·哈里娃尔. 初中英语有效性提升路径分析[J]. 才智, 2020(18): 160.
- [5] 秦新羽. 初中英语教师课堂反馈的支架功能研究[D]. 河北师范大学, 2020.

普适计算时代下博物馆交互式展陈设计分析

孙莎莎

(河南轻工职业学院 河南 郑州 450000)

[摘要]近几年, 信息技术的快速发现, 桌面计算机逐渐发展成普适计算, 并且将其应用到各个工作环境中, 以此做到“无处不在的计算机”, 为人们提供良好的服务。基于此, 博物馆交互式展陈设计在普适计算机的背景下, 不管是设计效果, 还是设计效率等方面, 有着下显著的提升, 本文也是针对该方面, 进行了分析和阐述, 希望对于是博物馆交互式展陈设计的发展, 给予一定的参考。

[关键词]博物馆; 交互式展陈设计; 普适计算机

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2020.08.329

博物馆交互式展陈设计主要是考虑参与者的体验感, 以及博物馆空间的叙事性。但是, 由于博物馆交互式展陈设计内容较多, 所以难免会遇到一些问题, 影响着博物馆交互式展陈设计效果和效率。然而, 在普适计算机的背景下, 通过利用先进的信息技术, 实现博物馆交互式展陈设计的效果, 做到参与者在博物馆空间任何一个地方和角落, 都可以获取展陈产品的信息。同时, 在普适计算机的背景下, 可以促使博物馆交互式展陈设计实现信息相互交换, 以此满足人们参观博物馆的需求, 并且这也是博物馆交互式展陈设计发展的一个重要趋势。

一、普适计算机分析

普适计算机主要是在计算机、通讯的基础之上, 构建以人为中心的尖计算机环境, 为人们提供了更好的服务^[1]。同时, 普适计算机主要死强调计算机嵌入到环境和日常工具中, 这样可以很好的提升计算机的功能性, 形成一种全新的计算机模式。普适计算机主要分为普及型和适应型, 其中是普及型计算机主要是互联网计算设备为主, 并且深入到工作和生活中, 逐渐成为人们获取信息、数据的主要载体。适应型计算机主要是信息空间是根据用户的需求和变化, 提供相应适应的变化, 并且构建良好的计算机服务环境, 以使用户对数据和信息使用的便捷性。

二、博物馆交互式展陈设计分析

博物馆属于一种信息传播载体, 并且具有一定的特殊性, 主要是重点考虑信息文化要素, 例如: 展品本身、展品选择、展览等方面。同时, 展览是博物馆向公众展示的重要手段, 通过该手段, 将信息文化传播给大众。然而, 博物馆交互式展陈设计主要是以不同的形式, 将不同的展品以不同的形式结合起来以及展示, 并且通过利用视觉形象手段, 以此将展品的主题和思想形象的表达, 传播给大众^[2]。另外, 博物馆交互式展陈设计可以给人们带来博物馆空间的一种美好体验感, 并且也进一步的满足人们在精神层面的需求。

三、具体设计方式

博物馆交互式展陈设计在普适计算机发展的背景下, 设计手段、设计效果、设计效率等方面, 逐渐产生了一些变化, 具体的内容主要表现为以下几个方面。

1. 多样化展陈设计

由于博物馆内展品样式相对角度, 并且不同类型的展品对于博物馆内部空间要求也是不同, 所以在基于普适计算机背景下博物馆交互式展陈设计的时候, 需要利用多样化的设计手段, 以此达到不同的目的, 实现良好的博物馆交互式展陈设计效果。那么, 在多样化博物馆交互式展陈设计的时候, 主要着重考虑以下几个方面。

(1) 在普适计算机没有出来之前, 博物馆交互式展陈设计从文字经历了图片的转变, 但是在普适计算机的出现, 尤其是音频媒体的进入, 在很大程度上丰富了计算机信息的表达形式, 并且用户信息的接收效率得到很大程度上的提升。同时, 基于普适计算机背景下博物馆交互式展陈设计的时候, 主要是利用超媒体技术, 将文本、图形、图像、动画、影视等媒体进行有效的综合, 这样可以大大提升博物馆空间的视觉性。

(2) 基于普适计算机背景下博物馆交互式展陈设计的时候, 可以有效传统单一媒体边界和思想的束缚, 并且将平面、广播媒体、网络媒体等方面结合为一体,

这样可以具有一定的影响力, 促使博物馆交互式展陈设计效果, 得到很大程度上的提升^[3]。同时, 在博物馆交互式展陈设计的时候, 通过利用网络信息技术, 可以将数字娱乐转变成虚拟漫游的多种交互方式, 促使人们在博物馆空间内, 产生一种全新的体验感。

2. 智能化展陈设计

智能化展陈设计是基于普适计算机背景下博物馆交互式展陈设计中一种重要手段, 在设计的时候, 主要表现为以下几个方面。

(1) 在设计的时候, 需要利用互联网技术、数字技术、人工智能技术等方面, 形成博物馆数字化系统, 这样可以容纳大量的数据和信息, 例如: 展品的数据、博物馆的空间信息等, 这样可以为后期的具体设计, 提供了基础性的支持。

(2) 通过利用各项信息技术, 实现融合交互, 并且融合交互成为人和机器相互学习的关键性途径, 这也在博物馆交互式展陈设计的时候, 可以更加智能的实现人与展品的互动, 促使人们可以主观的感受博物馆内展品、空间的信息感。另外, 在基于普适计算机背景下博物馆交互式展陈设计的时候, 可以利用多种信息设备展示各项信息, 这样可以便于人们的参观。

3. 个性化展陈设计

博物馆的存在主要是人们提供精神层面的服务, 并且由于人们对信息关注点的不同和变化, 博物馆交互式展陈设计逐渐从群众转变成分众等方面, 信息交流也逐渐趋向于个性化方向发生。因此, 基于普适计算机背景下博物馆交互式展陈设计的时候, 需要以人们精神需求为中心, 并且有针对性的选择交互方式, 以及有效应用到具体设计中, 以此满足不同人群的需求^[4]。同时, 在博物馆交互式展陈设计的时候, 推进普适计算机, 可以将计算机做到真正的为人服务, 并且试用自然和谐的手段将人和各种设备和和谐到 IT 环境中, 并且可以将计算机和感知能力融合到设计工作, 这样可以根据不同场景, 以及展品的特点展开设计, 以此提供相应的服务。

结束语

普适计算机背景下, 博物馆交互式展陈设计主要是将传统展品、图片、文字、导尿管静态展陈设计方式进行转变, 形成展品模拟、信息交流、以及相互交流的模式, 这样可以给人们带来不同的体验感, 大大提升了博物馆的服务性。同时, 普适计算机也是博物馆交互式展陈设计发展的一个重要趋势, 从不同方面满足人们精神层面的需求。

参考文献

- [1] 罗亦鸣, 胡珊. 普适计算时代背景下博物馆交互式展陈设计研究[J]. 工业设计, 2020(04): 26-27.
- [2] 陈明, 郑曦阳. 人工智能在博物馆展陈设计中的应用探讨[J]. 工业设计, 2020(02): 114-115.
- [3] 王梦笛. 探析交互设计在博物馆展陈方式中的运用[J]. 美与时代(城市版), 2019(02): 107-108.
- [4] 毕赫. 交互式展示方式在博物馆中的应用[J]. 美与时代(城市版), 2018(04): 97-98.