

# Construction and Application of Virtual Simulation Practical Teaching Model for Shanxi Tour Guide English

XIONG Aiqiong

Shanxi Technology and Business University, China

Received: April 26, 2026

Accepted: May 26, 2026

Published: June 30, 2026

**To cite this article:** XIONG Aiqiong. (2026). Construction and Application of Virtual Simulation Practical Teaching Model for Shanxi Tour Guide English. *Asia-Pacific Journal of Humanities and Social Sciences*, 6(2), 259–268, DOI: 10.53789/j.1653–0465.2026.0602.027.

**To link to this article:** <https://doi.org/10.53789/j.1653–0465.2026.0602.027>.

*This study was supported by the 14th Five-Year Plan Project of Educational Science in Shanxi Province (No. GH – 220538) and the Teaching Reform and Innovation Project of Shanxi Technology and Business University (No. JG202250).*

**Abstract:** The Ministry of Education continues to promote the construction of virtual simulation experimental teaching projects as an important direction for the construction of first-class courses. In university teaching, traditional tour guide English classrooms face challenges such as a lack of real-life scenarios and difficulty for students to speak up. This study is guided by the OBE concept and constructs a four-step virtual simulation practical teaching model for Shanxi Tour Guide English, which includes “Guidance, Performance, Evaluation, and Expansion”. The effectiveness is verified through a questionnaire survey, in order to provide useful references for similar course reforms.

**Keywords:** Shanxi Tour Guide English; virtual simulation; OBE concept; practical teaching model

**Notes on the contributor:** XIONG Aiqiong, with major research interests in translation theory and practice, is a lecturer at the School of Foreign Languages, Shanxi Technology and Business University. Email: 672404358@qq.com.

# 山西導遊英語虛擬仿真實踐教學模式的構建與應用

熊愛瓊

山西工商學院

**摘要:**教育部持續推進虛擬仿真實驗教學專案建設,將其作為一流課程建設的重要方向。在高校教學中,導遊英語傳統課堂面臨真實場景缺失、學生開口難等困境。本研究以 OBE 理念為指導,構建起了山西導遊英語『導·演·評·拓』四步虛擬仿真實踐教學模式,並通過問卷調查進行成效驗證,以期為同類課程改革提供有益參考。

**關鍵詞:**山西導遊英語;虛擬仿真;OBE 理念;實踐教學模式

**基金項目:**本文為山西教育科學『十四五』規劃項目『山西導遊英語虛擬仿真實踐教學模式研究』(GH-220538)和山西工商學院教學改革創新項目『山西導遊英語虛擬仿真實踐教學模式研究』(JG202250)的階段性成果。

## 一、引言

### (一) 研究背景

《教育部等九部門關於加快推進教育數位化的意見》(教辦〔2025〕3 號)指出『高等教育、職業教育建設覆蓋各學科的精品數字課程、虛擬仿真實習實踐、學位論文與實踐成果等資源。(教育部,2025)』《教育部辦公廳關於開展第三批國家級一流本科課程認定工作的通知》(教高廳函〔2023〕24 號)明確『第三批國家級一流本科課程擬認定 5,800 門,包括線上、線下、線上線下混合式、虛擬仿真實驗教學和社會實踐五類。(教育部辦公廳,2023)』虛擬仿真技術創新發展專業課程成為國家政策及教育教學發展的重要方向。

山西省目前正致力於打造國際知名文化旅遊目的地,隨著入境遊的發展,英語導遊需求日益增長。然而,導遊英語課程長期面臨場景缺失、學生開口難等現實困境。在傳統課堂中,學生需要通過圖片、視頻『想像』景點,缺乏真實環境中講解訓練感受,講解自信心普遍不足(謝方莉,2019:123),語言應用能力與行業需求脫節明顯(逯付蓉,吳貴華,2020:193)。

現有研究顯示,理工科實驗教學有虛擬仿真技術的廣泛使用,旅遊管理、導遊訓練也有涉獵(鄭成棟,2023:123)。但是,虛擬仿真實踐教學模式研究較少,尤其是針對某一特類課程進行地方文旅結合更少(張軍,沈驚宏,2021:78)。目前的研究集中在虛擬平臺開發(梅振華,2017:158)與使用(魏光澤,2019:84),少有構建和驗證系統教學模式(陳偉霆,2020:67)。

因此,本研究在 OBE 理念指導下,搭建了山西導遊英語『導·演·評·拓』虛擬仿真教學模式,輔以問卷調查以驗證效果。

### (二) 研究意義

本研究開展的是特定課程模式構建和驗證,理論上彌補了虛擬仿真在該方向應用少的空缺,OBE 理念在文科課程的應用也為其他語言類和導遊類課程提供了可借鑒案例。

本研究提出的『導·演·評·拓』實踐教學模式也有其實踐意義。它為導遊英語教學任課教師服務，讓學生變得更加自信，提升語言綜合能力，對導遊英語課程建設及模式改革起到了思路引導，有利於國際化人才的培養，同時本研究的結果對於虛擬仿真教學模式相關研究也是有益參考。

## 二、文獻綜述與理論基礎

### (一) 虛擬仿真在教學中的應用研究

已有研究證實，傳統旅遊實踐教學有低成本、缺乏場景、難以重複等問題(張蕾,2023:59)，虛擬仿真技術能破解相關難題，實現虛實結合、校企協同、學科交融等形式教學。

學界提出了多種教學體系，如分層進階、虛實結合等(白剛,韋少凡,2021:128)，形成了多種實踐教學模式，如『仿真+實操』『崗技貫通』等，用3D實景、VR全景、智評等前沿手段進行場景漫遊、操作模擬與綜合測評(魏光澤,2019:85)。

國際學者也指出，360°VR全景、交互的沉浸式與敘事的遊戲化能增強旅遊場景的真實感與歡迎度，被視為虛擬仿真教學的技術支持和經驗借鑒(Rafi et al.,2025;Kontogiorgakis et al.,2024;Talawar A.,2025;Zhu et al.,2024)。

現有研究指出，當前虛擬仿真教學平臺功能同質化，場景設計偏展示，智評體系不完善，資源共用不充足(劉德建,黃榮懷,2021)，且多以模式構建與經驗總結為主，長期教學效果追蹤與實證檢驗相對薄弱(高媛,劉德建,2016)。

### (二) 導遊英語教學研究現狀

導遊英語教學在初期研究中體現出注重導遊詞表達規範即語言表達、導譯基礎技能等特點(謝方莉,2019:124)。後期研究更多定位於導遊職業(展慧,2016:276)，新冠肺炎疫情研究者們宣導真實場景的融入，呼籲學生多種能力如語言實操能力、現場應對能力及文化交際能力的培養(牛志芳,2016:19)。

教學中廣泛使用角色扮演、實景模擬、情境教學、案例教學、體驗式學習(張蕾,2023:59)，教師建起線上資源庫，開展混合式教學，融入虛擬仿真技術，旨在消除導遊教學的現場感不足等問題(謝方莉,2019:124)。

國際學者也指出，VR沉浸式特點能強化情境式學習，提升文化旅遊體驗，是一種新的教學方式，能助力導遊英語的實景練習和跨文化理解(Lee & Kim,2021;Chen et al.,2025)。

學界一致認為，薄弱的實踐環節、語言教學與真實場景脫節、跨文化體驗是導遊英語教學明顯問題，教學資源建設滯後，缺乏雙師型師資，課程與新技術融合不深都影響導遊英語教學(韓潔,2021:31)。

作者	方向	理論	手段	成效證明	創新
張蕾(2023)	導遊業務	無支撐	3D 遊 角色扮演	問卷調查	遵循 OBE 理念的目標導向
謝方麗(2019)	旅遊英語 教學	建構 主義	VR 交互對話	成績分析	定位山西地方特色
Chen(2025)	旅遊 體驗	沉浸 理論	VR 版本對比	測評回饋	『導-演-評-拓』完整教學
Rafi (2025)	旅遊 宣傳	臨場感 理論	360°VR 全景	調查遊客 行為意圖	行銷學+語言學,重在導遊英語產出

續表

作者	方向	理論	手段	成效證明	創新
本作	山西導遊英語實踐教學	OBE 理念+體驗式學習理論	導·演·評·拓教學模式	現狀調查+體驗分析+效果追蹤	OBE 指導, 構建教學閉環; 進行 VR 地方特色旅遊教學; 3. 強調遷移應用(拓), 化解場景局限

表 1 國內外研究對比

同類研究集中在通用場景及行銷體驗, 而本研究引入了 OBE 理念進行『反向推導』教學設計, 選取山西特色景點, 開展了模式化導遊英語教學, 做到了有理論、有設計、有價值(服務地方)的差異化創新。

### (三) 本模式的理論基礎

OBE 理念宣導將學習預期成果看作整個教學活動的原點 (Spady W. G., 1994), 系統反向地設計教學, 精準提升學生能力素養。本研究正是在 OBE 指導下構建教學模式, 將學生『能用英語講解山西景點』作為教學出發點。

情境學習理論將學習視為一定社會文化環境中的主動建構行為 (Lave J., Wenger E., 1991), 注重培養學生素養和可遷移能力。這也是本研究的理論支撐之一。

體驗式學習理論認為教師需要搭建起『實踐—反思—提升』的學習閉環, 以破除課堂學習與實踐脫節的局限 (Kolb D. A., 1984), 讓學生由『動手操作』轉向『能力提升』。本研究構建的『導·演·評·拓』模式正是基於此。

## 三、『導·演·評·拓』教學模式構建

### (一) 模式構建思路與原則

本模式以 OBE 理念為頂層設計框架, 從學生能用英語解說山西主要景點這一終極成果反向設計教學, 借助情境學習理論, 運用虛擬仿真技術, 參考體驗式學習理論, 構建起了『課前感知—課中練習—課後反思—拓展遷移』的實踐教學閉環。

本模式遵循的原則有: 成果導向、情境仿真、重複練習、多維評價等。本研究以 OBE 為指導, 反向設計教學的內容、流程和評價標準, 使用虛擬仿真技術, 創設仿真的景點講解環境, 引導學生進行分階段、反復講解實訓並使用 AI 評分、學生自評、師生互評等多維評價體系。

該教學模式具體設計過程如下:

- (1) 將能用英語規範講解山西主要景點視為最終學習成果。
- (2) 將成果達成細分為情境驅動、虛擬練習、即時回饋、能力遷移四個環節。
- (3) 將虛擬仿真功能 3D 漫遊、AI+師生評價、場景切換匹配到導、評、拓等環節。
- (4) 通過流暢的講解、準確的文化表達、職業化儀態衡量學生的學習成果達成度。

### (二) 教學模式總框架

有了上述思路與原則, 本研究提出了『導·演·評·拓』四步虛擬仿真實踐教學模式, 構建了一個由五個層次、四個核心環節組成的可迴圈、螺旋上升的教學模式。

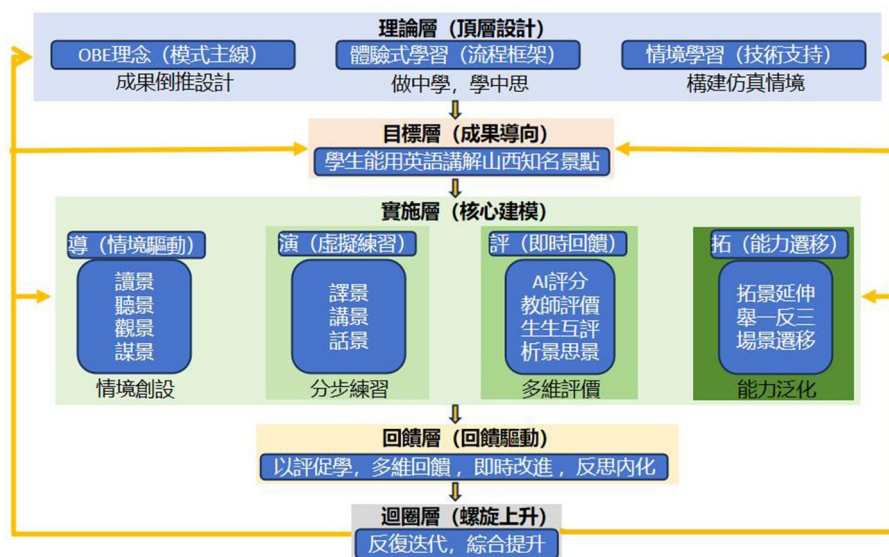


圖 1 『導·演·評·拓』虛擬仿真實踐教學模式框架圖

圖 1 中,理論層、目標層、實施層、回饋層、迴圈層構成了該模式的自上而下『五層次』;情景驅動、虛擬練習、即時回饋、能力遷移構成本模式的『四環節』。

### (三) 四步模式詳解

(1) 導:對應課程教學中的讀景、聽景、觀景、謀景環節,是 OBE 理念中的情境驅動,激發學生的學習動機。學生可以在虛擬仿真平臺中 360°漫遊山西景點如雲岡石窟、晉祠等,初步感知景點,教師通過課程平臺發佈講解任務。學生完成任務後能察覺自身不足,為後續學習做好心理和認知準備。

(2) 演:對應課程教學中的譯景、講景、化景等踐學環節,是 OBE 理念下的『以學生為中心』和『目標導向』。3D 虛擬漫遊平臺有全景流覽、視角縮放和場景切換等功能,學生漫遊過程中可以模仿標準導遊詞,進行個人導遊講解或小組對話,AI 平臺及師生會對個人講解或小組對話音視頻即時評價,最終實現學生英語導遊解說能力從跟讀到半跟讀,再到脫稿的蛻變。

(3) 評:該環節融入了課程原有的析景、思景內容,強調評價對學習的反向促進。在該環節中,學生對景點文化及精神進行分析,對實踐過程進行反思,AI 就發音準確度、語調自然度、表達流暢性進行評分,教師對學生的展示是否有文化拓展、邏輯性表達、職業儀態等作出評價,生生互評則指出學生的優勢和不足。自此學生能在日後進行有方向的改進。

(4) 拓:此環節涉及課程原有的拓景內容,考查學生語言及技能的遷移能力,檢驗學生成果達成度。學生運用已掌握的講解方法或策略,將虛擬仿真場景由小景拓展到大景,如從雲岡石窟第五窟拓展到整個石窟群的解說,或從 A 景切換到類似的 B 景,如在掌握懸空寺講解後繼而進行應縣木塔的講解,檢驗學生的融會貫通能力和綜合素養。

以上四個步驟為一個可迴圈的閉環。學生每完成一個景點或任務的『導—演—評—拓』全流程,就可進入新一輪迴圈。隨著迴圈次數增加,學生的講解能力呈螺旋式上升,最終達成終極學習成果,即能用英語規範流利地講解山西主要景點,並能應對各類複雜場景。

### (四) 模式與課程流程對應關係

『導·演·評·拓』四步驟與《山西導遊英語》課程原有『導學·踐學·思學·拓學』教學流程高度契

合,具體對應關係如下:

模式環節	對應課程流程	具體活動對應
導	導學	讀景、聽景、觀景、謀景
演	踐學	譯景、講景、話景
評	思學	AI 評分、教師評價、生生互評、析景、思景
拓	拓學	拓景、舉一反三

表 2 模式環節與課程流程對應關係

其中,『思景』為思政融入,『析景』為文化內涵分析,與『評』環節的自我反思相互補充,形成完整評價反思體系。模式保留了課程原有環節,增加了 OBE 理念指導和虛擬仿真技術支撐,使教學流程更系統,更具操作性。

#### 四、研究設計與實施

課題組以筆者所在高校選修《山西導遊英語》課程的 48 名學生為研究對象,於教學期間使用支持景點全景流覽的 3D 虛擬漫遊系統平臺,共選取雲岡石窟、晉祠、平遙古城、五臺山四個山西景點,開展了虛擬仿真教學活動。

在體驗教學前,課題組通過問卷星平臺向學生發放了現狀問卷調查,內容圍繞虛擬仿真技術認知與使用、傳統導遊英語教學不足和學生對虛擬仿真教學期待三個主題展開,學生的導遊講解自信心也在問卷之列。

該教學體驗活動包含虛擬漫遊和模擬講解兩個部分。學生通過 3D 虛擬仿真平臺遊覽雲岡石窟、平遙古城、五臺山、晉祠四個景點,進行 360 度視角旋轉或縮放畫面,並嘗試進行全英文景點解說或小組對話。

教學體驗活動之後,課題組向學生發放了體驗回饋問卷,重點收集學生對虛擬漫遊教學的感知效果、自我評價以及總體滿意度等。

#### 五、模式有效性驗證

##### (一) 現狀調查

指標	類別	百分比/平均分
使用虛擬仿真工具的頻率	從未使用	43.75%
	偶爾使用	27.08%
	使用過 1 次	14.58%
	經常使用	14.58%
對虛擬仿真應用於教學的態度	非常支持	60.42%
	比較支持	35.42%
	一般/不太支持	4.16%



續表

指標	類別	百分比/平均分
每週願意投入練習時間	30-60 分鐘	56.25%
	30 分鐘以內	29.17%
	1 小時以上	14.58%

表 3 學生對虛擬仿真的認知與態度(N=48)

95.84%的學生支持虛擬仿真,然43.75%的學生從未使用過;超半數學生願意每週投入30-60分鐘練習,說明虛擬仿真教學有其可行性。

問題	選擇比例
缺少真實景點環境	75.00%
缺乏真實對話機會	75.00%
課堂練習次數有限	52.08%
實地實訓成本高	50.00%

表 4 傳統教學的主要痛點(多選,N=48)

傳統導遊教學主要痛點是缺少真實景點環境(75%)和真實對話機會(75%),證明了使用虛擬仿真的必要性。

多數學生認為,虛擬仿真教學能幫助他們提升現場講解的流利度和自信心,並期待虛擬仿真教學的持續運行。

## (二) 體驗回饋

題項(1-5分)	平均分	同意比例(4-5分)
幫助理解英文表達	4.11	80.85%
對空間佈局的認識	4.04	76.60%
有必要預習景點	3.96	76.59%
身臨其境感	3.94	72.34%

表 5 虛擬漫遊的感知幫助(N=47)

80.85%的學生增強了理解英文表達的能力,76.60%的學生提升了空間佈局認識,76.59%的學生表示景點『預習』有助真實旅程的開啟。

題項(1-5分)	平均分	同意比例(4-5分)
更有信心開口講	3.98	78.72%
願意繼續參加	4.06	83.00%
比傳統課堂更有趣有效	4.04	76.60%

表 6 模擬講解的自我評價(N=47)

學生對模擬講解評分人均4分以上,認為教學體驗活動提升了導遊英語解說的信心,聲稱這樣的課堂有趣且有效。

指標	類別	比例
總體滿意度	非常滿意	51.06%
	比較滿意	44.68%
	合計	95.74%
希望體驗頻率	每週 1-2 次	53.19%
	每次課都用	23.40%
	合計	76.59%

表 7 總體滿意度與頻率期待 (N=47)

虛擬仿真實踐體驗教學總體滿意度為 95.74%，且 76.59% 的學生希望每週至少開展一次。

### (三) 現狀調查與體驗回饋對比

存在問題	調查結果	體驗回饋	調查結果
缺少真實景點環境	75.00%	身臨其境感(均分)	3.94
缺乏真實對話機會	75.00%	願意繼續參加	83.00%
對虛擬仿真支持態度	95.84%	總體滿意度	95.74%

表 8 現狀調查痛點與體驗回饋的呼應 (N=47)

開展模式教學後，學生對虛擬仿真進行了評分，學生都表示虛擬漫遊讓他們有身臨其境感，人均評分 3.94 分，表明虛擬仿真的應用解決了本課程教學場景缺失問題；超過五分之四的學生表示願意繼續參加仿真練習，說明本模式教學實現了人與人、人與景的交互；支持虛擬仿真教學的學生人數 (95.84%) 與滿意教學體驗活動的人數 (95.74%) 基本相當，證明了本模式教學很有效。

## 六、結論與展望

### (一) 研究結論

本研究基於 OBE 理念構建了四個環節、五個層次的『導·演·評·拓』虛擬仿真實踐教學模式。通過研究發現，本模式教學能彌補傳統導遊英語場景缺失和交互缺少等短板，與此同時還能增強學生自信心，提升其語言綜合能力。

本模式教學的成功也證明 OBE 理念能較好地指導導遊英語教學，拓展其在語言類課程中的應用，為地區性培養國際化文旅人才提供了可借鑒的教學路徑。

### (二) 研究局限與展望

本模式研究也有一些局限，首先是學生體驗時間較短，模式教學效果還沒有充分展現。本模式研究結果收集以主觀回饋為主，屬於自我報告性質，故其結論的客觀性說服力會有所欠缺。再則，本研究樣本都來自同一所學校且樣本量較小 (N=47/48)，因而結論的推廣性還有待加強。另外，研究使用的虛擬仿真平臺現有功能不多，還沒有一體化語音識別和 AI 自動評分功能，無形中加重了實際教學負擔。

在未來教學中，團隊將繼續開展虛擬仿真成效研究，延長模式教學週期，開展長效實驗，提升模式教學

可行性。結論收集會增加客觀能力測試,以增強結論的客觀性。為增強模式教學的可信度,後續研究還將擴大樣本收集範圍並繼續開發完善仿真平臺功能,為長效教學研究做好準備。

### 參考文獻

- ① Chen, T., Eftekhary, R., Kirilenko, A. P., & Stepchenkova, S. (2025). From museums to fantasyscapes: user responses to traditional and hyperreality VR in cultural tourism. *Information Technology & Tourism*, 28, 1–18.
- ② Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- ③ Kontogiorgakis, E., Zidianakis, E., Kontaki, E., Partarakis, N., Manoli, C., Ntoa, S., & Stephanidis, C. (2024). Gamified VR storytelling for cultural tourism using 3D reconstructions, virtual humans, and 360° videos. *Technologies*, 12(6), 73.
- ④ Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- ⑤ Lee, W. J., & Kim, Y. H. (2021). Does VR tourism enhance users' experience? *Sustainability*, 13(2), 1–15.
- ⑥ Rafi, K. N., Gani, M. O., Hashim, N. M. H., Rahman, M. S., & Masukujjaman, M. (2025). The influence of 360-degree VR videos on tourism web usage behaviour. *Tourism Review*, 80(3), 725–741.
- ⑦ Spady, W. G. (1994). *Outcome-Based Education: Critical Issues and Answers*. Arlington: American Association of School Administrators.
- ⑧ Talawar, A. (2025). Advancements of virtual reality in tourism and hospitality research: A hybrid review using the TCCM framework. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 30(1), 1–26.
- ⑨ Zhu, Z. G., Hall, C. M., Fong, L. H. N., & Koupaei, S. N. (2024). Vividness, narrative transportation, and sense of presence in destination marketing: Empirical evidence from augmented reality tourism. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, 29(7), 689–706.
- ⑩ 白剛, 韋少凡, 王學典:《新文科背景下旅遊管理虛擬仿真實驗建設思路》,《大眾科技》,2021年第12期,頁127–130。
- ⑪ 陳偉霞:《基於虛擬仿真平臺的『導遊業務』實訓教學探索》,《江蘇科技資訊》,2020年第14期,頁67–69。
- ⑫ 高媛, 劉德建, 黃珍珍等:《虛擬現實技術促進學習的核心要素及其挑戰》,《電化教育研究》,2016年第10期,頁77–87+103。
- ⑬ 劉德建, 黃榮懷:《虛擬現實技術教育應用的反思與前瞻》,《電化教育研究》,2021年第10期,頁5–13。
- ⑭ 韓潔:《基於虛擬仿真技術的旅遊管理專業實踐課程體系與教學模式研究》,《科技風》,2021年第30期,頁31–33。
- ⑮ 教育部辦公廳:《教育部辦公廳關於開展第三批國家級一流本科課程認定工作的通知》,教高廳函[2023]24號(2023–11–27)。
- ⑯ 教育部、中央網信辦、國家發展改革委等:《教育部等九部門關於加快推進教育數位化的意見》,教辦[2025]3號(2025–04–11)。
- ⑰ 逯付榮, 吳貴華, 汪京強等:《旅遊虛擬仿真實驗教學體系建設》,《實驗技術與管理》,2020年第1期,頁192–195。
- ⑱ 梅振華:《『導遊業務』虛擬仿真軟體專業建設初探》,《現代交際》,2017年第7期,頁158–159。
- ⑲ 牛志芳:《『真人秀』式現場實訓課教學模式探究——以『導遊英語現場實訓』課程為例》,《天津中德職業技術學院學報》,2016年第3期,頁48–50。
- ⑳ 王麗梅:《虛擬現實技術在導遊實踐教學中的應用研究》,《電腦產品與流通》,2020年第2期,頁164–166。
- ㉑ 魏光澤:《基於電腦仿真技術的3D實景導遊教學》,《電子世界》,2019年第16期,頁84–85。
- ㉒ 吳琳, 高元衡:《新文科背景下旅遊管理實驗建設探索——以旅遊線路設計虛擬仿真實驗為例》,《旅遊論壇》,2022年第4期,頁108–114。
- ㉓ 謝方麗:《基於虛擬現實的模擬導遊英語教學研究》,《科技資訊》,2019年第28期,頁123–124。

- ②④ 張軍,沈驚宏,陶雲:《三維實景虛擬仿真實驗教學專案應用效果評價——以安慶師範大學為例》,《牡丹江教育學院學報》,2021年第6期,頁78-81。
- ②⑤ 張蕾:《虛擬仿真實訓技術在旅遊管理專業的應用研究——以導遊業務課程崗技貫通VR實訓教學為例》,《旅遊教育》,2023年第7期,頁58-61。
- ②⑥ 展慧:《導遊英語口語課堂中體驗式教學模式的應用探究》,《旅遊縱覽(下半月)》,2016年第8期,頁276。
- ②⑦ 鄭成棟:《基於虛擬仿真平臺的導遊專業教學模式研究》,《教育資訊技術》,2023年第7期,頁45-48。

(Editors: ZOU Ling & JIANG Qing)