

虚拟现实技术在礼仪庆典策划课程实践教学中的应用研究

杨梓

西安翻译学院，陕西西安

DOI:10.62836/jer.v4n4.1125

摘要：本研究针对《礼仪庆典策划》课程传统教学中理论与实践脱节的问题，探索将虚拟现实技术融入实践教学的改革路径。基于体验式学习、情景学习与项目式学习理论，构建了“目标重构—内容重组—资源支撑—模式创新”的教学框架，开发了涵盖虚拟场景、实操训练与数字讲解的教学资源体系，形成了“虚拟现实技术+项目式学习”的融合教学模式。实践表明，该模式提升了学生的学习兴趣与实践能力，促进了综合素养的养成。

关键词：虚拟现实技术；教学改革；数字化教育；礼仪庆典策划

Application of Virtual Reality Technology in Practical Teaching of the Course “Etiquette and Ceremony Planning”

Zi Yang

Xi'an Fanyi University, Xi'an, Shaanxi

Abstract: This study addresses the issue of the disconnection between theory and practice in the traditional teaching of the course “Etiquette and Ceremony Planning”, and explores reform pathways for integrating virtual reality (VR) technology into practical teaching. Based on the theories of experiential learning, situated learning, and project-based learning, a teaching framework of “objective reconstruction—content reorganization—resource support—model innovation” is constructed. A comprehensive teaching resource system is developed, encompassing virtual scenarios, hands-on training, and digital instruction, thereby forming an integrated teaching model of “virtual reality technology + project-based learning.” Practical results demonstrate that this model enhances students’ learning interest and practical competencies, and promotes the development of their overall competencies.

Keywords: virtual reality technology; teaching reform; digital education; etiquette and ceremony planning

* 作者简介：杨梓（1996.11—），女，汉族，籍贯：陕西西安人，西安翻译学院凤凰数智传媒产业学院，职称：（助教），硕士学位，专业：全球广告与品牌，研究方向：文化品牌传播。

1 虚拟现实技术应用于礼仪庆典策划实践教学的必要性

在教育数字化转型不断深化的背景下，信息技术正加速重塑高等教育的教学形态与人才培养模式。2022年10月，工业和信息化部、教育部、文化和旅游部、国家广播电视总局、国家体育总局五部门联合印发的《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2022—2026年）》提出：支持中小学校、高等教育、职业学校建设一批虚拟现实课堂、教研室、实验室与虚拟仿真实训基地，支持高校开发一批基于教学大纲的虚拟现实数字课程，推动教学模式向自主体验升级，打造支持自主探究、协作学习的沉浸式新课堂[1]。虚拟现实技术为实践教学提供了全新的实现路径。

虚拟现实技术能够提供更为逼真的沉浸式学习环境，有助于学生加深对所学知识的了解[2]。人文社科类课程对于虚拟现实技术的应用仍处于探索阶段，尤其是在礼仪类、策划类等强调情境与实践的课程中，多停留在局部演示或辅助教学层面，缺乏系统化、整体性教学改革研究。《礼仪庆典策划》课程具有鲜明的应用性与实践性，该课程不仅希望学生能够掌握基本的礼仪规范，更希望培养学生综合能力，能够帮助学生练习在真实情境中的沟通能力、创新能力和执行能力。

在传统教学模式下，该课程普遍存在理论与实践脱节的问题，课堂教学多以理论讲授与案例分析为主，实践环节相对有限并且缺乏系统性，导致学生虽然能够理解礼仪知识，却很难在实际情境中熟练运用。真实庆典活动组织成本高、实施条件复杂，难以作为常态化教学资源，这在客观上制约了实践教学的开展。在这样的情况下引入虚拟现实技术具有重要意义。一方面，虚拟现实技术能够高度还原礼仪庆典场景，帮助学生在虚拟环境中参与完整流程，弥补现实实践机会不足的问题；另一方面，其可重复性与可控性使学生能够进行多次训练与反复修正，从而提升技能掌握程度。学生能够在虚拟现实技术营造的沉浸式环境中学习基本的行为规范，还能够体会礼仪背后的文化价值与社会意

义，同时实现知识学习、能力培养的统一目标。因此，将虚拟现实技术引入《礼仪庆典策划》课程，不仅是对传统教学模式的技术补充，更是推动课程从“理论导向”向“实践导向”转型的重要契机，对于提升人才培养质量具有现实必要性与长远价值。

2 教学改革方法

2.1 基于体验式学习理论的知识内化

体验式学习理论强调学习是一个以经验为基础的循环过程，通常包括“具体经验—反思观察—抽象概括—实践应用”四个阶段[3]。在传统课堂中，想要让这样的循环实现具有一定的难度，尤其是在缺乏真实情境支持的情况下，学生难以获得有效的“具体经验”，这会影响到后续认知建构。在本研究中虚拟现实技术作为激活体验式学习循环的关键载体，能够通过构建沉浸式礼仪庆典场景，帮助学生以参与者的身份进入虚拟环境，在模拟的活动流程中完成迎宾接待、流程执行、现场协调等任务，从而获得具有真实感的学习经验，例如，通过虚拟现实技术让学生云游茶道博物馆，以逛博物馆的形式去了解茶的历史文化（如图1）。在体验之后，教师通过引导式提问、小组讨论与案例复盘等方式，帮助学生与实践过程进行反思，总结礼仪规范的适用条件与操作要点，并进一步上升为系统性知识。在此基础上，学生再次进入虚拟或现实情境进行实践应用，实现“再体验—再提升”的循环过程。

2.2 基于情境学习理论的真实场景化教学

情境学习理论认为，知识具有情境依附性，它的意义只有在具体应用环境中才能得到充分体现，脱离真实情境的知识学习往往难以实现有效迁移，而礼仪庆典课程恰恰具有高度情境依赖特征[4]。《礼仪庆典策划》课程根据这个特点借助虚拟现实技术构建了多类型礼仪情境，包括商务会议、品牌发布会、校园典礼、文化交流活动及涉外礼仪等场景，在这些高度还原的虚拟环境中学生不仅需要完成标准的礼仪动作，还需要根据具体的情境进行判

断与调整,例如根据不同身份的角色安排站位、在不同文化背景下的交流方式以及突发状况下的应对策略。

学生通过这种基于情境的学习方式,更好地理解礼仪规范的“情境适用性”,避免机械记忆与简单套用,从而提升其灵活应用能力。通过多场景训练,学生能够逐步建立“情境识别—规范选择—行为执行”的认知路径,增强知识迁移能力。情境学习还强调社会互动的重要性,学生在虚拟现实环境中可以通过多角色协同机制分别承担主持人、接待人员、嘉宾等不同的角色,在互动中完成任务。在增强学习真实性的同时,还能够促进团队协作能力的培养,使学习过程更加贴近真实职业情境。

2.3 基于项目式学习理论的综合能力提升

项目式学习强调以真实问题或任务为驱动,通过完整项目过程实现知识整合与能力培养,在《礼仪庆典策划》课程中,单一知识点的学习难以满足职业能力培养需求,所以有必要通过项目化的方式来实现综合训练。本研究以“完整礼仪庆典策划项目”为主线,将课程内容整合为“策划—执行—传播”三个阶段,构建系统化项目的学习框架。在策划阶段,学生围绕特定主题(如品牌发布会或校园庆典)进行方案设计,包括流程安排、场景布置和人员分工等;在执行阶段,学生可以借助虚拟现实环境进行模拟演练与角色训练,检验方案的可行

性;在传播阶段,可以结合自身专业以及新媒体技术完成活动宣传与成果展示,实现学习成果的可视化表达。

在实践中,学生需要综合运用礼仪知识、沟通技巧与数字媒介的能力,在不断试错和修正中提升解决问题的能力,项目重点在于强调团队合作,学生需要在小组中进行分工协作,共同完成复杂的任务,从而培养组织协调能力和领导意识。“虚拟现实技术+项目式学习”的融合模式,使项目实施不再仅仅局限于纸面设计,而是通过虚拟仿真进行动态验证,大幅提升项目学习的真实感与操作性,项目成果通过数字化形式呈现,有助于增强学习成就感与传播效果,形成良性的学习激励机制。

3 虚拟现实技术在实践教学中的设计与实施

虚拟现实技术在《礼仪庆典策划》课程中的应用,并不是简单的技术叠加,而是围绕课程目标、内容体系与教学组织方式进行的系统性重构。本研究以“目标重构—内容重组—资源支撑—模式创新”为主线,构建虚拟现实赋能实践教学的整体实施框架,实现技术与教学的深度融合。

3.1 课程教学目的重构

在传统教学体系中,《礼仪庆典策划》课



图1. 虚拟茶文化博物馆效果图

程多以知识传授为主，强调礼仪规范与策划理论的理解，但对学生在真实情境中的实践能力与综合素养关注不足。为了适应应用型人才培养的需求，本研究对于课程教学目标进行系统重构，形成了“知识掌握—能力提升—素养培育”三层递进的目标体系。在知识层面，要求学生系统掌握礼仪规范、庆典流程及策划方法；在能力层面，强调学生能够在复杂的情境中具备流程设计、现场执行与随机应变的能力；在素养层面，更加注重学生的职业礼仪意识、文化认同与社会责任感培养。

虚拟现实技术的引入让课程目标从“理解性学习”转向了“应用性学习”，将教学重点由“知识讲授”转向了“能力训练”。通过沉浸式体验与反复训练，学生能够在动态情境中不断地修正行为以及优化决策，以此能够实现由认知到实践的转化。同时在虚拟情境中融入中华礼仪文化元素，有助于强化课程思政的功能，实现价值引领与能力培养的协同推进。

3.2 课程内容体系设计

《礼仪庆典策划》课程的内容体系在设计上有了结构性的重组，打破了以章节为单位的传统知识体系，转向了以“真实任务情境”为导向的模块化结构体系，将课程内容细化成了多个具体的情境模块，例如商务庆典、品牌发布会、校园典礼、文化

交流活动及涉外礼仪等，每一个模块都会围绕着具体的任务展开。与此同时，重组后的课程体系以礼仪庆典的完整工作流程为主线，将课程内容划分为四个阶段：前期筹备、方案设计、现场执行与传播推广。

虚拟现实情境融入到了课程内容设计的每个模块，以现场执行模块为例，学生需要在虚拟环境中完成接待引导、站位安排与流程控制等任务；在应急处理模块中，通过设定突发情形训练学生临场应变的能力，如流程延误、嘉宾变动等。这样设计的目的是希望学生能够通过任务驱动将理论学习与实践操作紧密结合。这种以任务为核心的内容架构，能够实现授课导向从“知识逻辑”向“工作逻辑”的转变，使课程更贴合职业实际需求，提升了教学的针对性与实用性。

3.3 虚拟现实教学资源建设

1. 虚拟场景构建层面：学校需要借助三维建模、交互设计等技术手段，搭建起涵盖会议现场、发布会场地、文化活动空间及校园庆典舞台等多种类型的礼仪庆典场景。搭建的场景不仅要在视觉表现上高度重现真实环境，还要具备多角色互动与流程模拟功能，为学生营造出具有沉浸感的学习环境。

2. 实操训练系统方面：实操系统要能够针对礼仪动作与流程操作开发出相关的交互式模拟功能。



图2. 互动仿真实践图

例如，在茶会礼仪模块中设置茶道礼仪的动作轨迹提示与规范标准，帮助学生在反复练习中形成规范化操作习惯（如图2），并且系统能够记录学生的操作数据，如动作准确度与完成时间等，为教学评价提供数据支持。

3. 辅助资源建设方面：教学辅助资源在构建的过程中可以引入数字人技术来打造虚拟讲解员，借助动态演示与语音讲解相结合的方式，系统性地呈现礼仪规范及相关典型案例。以茶会礼仪模块为例，设置唐代茶学家陆羽作为数字虚拟讲解员（如图3），为学生讲解从唐朝开始至今的茶文化。这样的设计不仅有效增强了教学呈现的直观性，也显著提升了学习过程的趣味性与参与感。通过对多种资源形式的整合和协同应用，逐步构建起一套稳定、可持续使用的虚拟现实教学资源库，为课程的持续运行与推广普及奠定了坚实基础。

3.4 构建“虚拟现实技术+项目式学习”教学模式

教师在具体的教学实施中构建了“虚拟现实技术+项目式学习”的融合教学模式，以项目任务为核心，将虚拟现实技术贯穿教学全过程。

1. 策划阶段：教师给学生分配具体的项目并要求学生按照主题开展礼仪庆典方案的设计，借助虚拟现实场景进行可视化的预演，学生可以根据不同的角色对流程安排与空间布局进行初步验证，这一

过程有助于学生将抽象方案转化为直观认知，提高策划的科学性与可操作性。

2. 实操阶段：学生按照策划设计好的方案对活动流程的安排与空间布局开展初步检验与评估，测试每个环节能否实施与落地。这个环节有助于学生将原本抽象的设计理念转化为具体可感的认知体验，从而提升策划方案的科学性与实际可操作性，进一步夯实方案落地实施的基础。

3. 成果展示阶段：学生借助新媒体技术将项目成果转化为视频、海报或数字化展示作品，从而实现学习成果的多样化表达。这个过程能够有助于提升学生的媒介应用能力，增强课程成果的传播效能与社会影响力。在这个环节中，学生能够结合自身专业以新媒体技术为支撑，将项目成果呈现为视频、海报及数字展示等多种形式，推动学习成果实现多元化的表达方式。这一转化过程，既锻炼了学生对媒介工具的运用能力，也有效提升了课程成果的传播广度与影响力。

在“课前一课中一课中”的三个环节中，“虚拟现实技术+项目式学习”均得到了有效地应用，学生通过项目式学习了解到不同角色所面对的不同职责，并且利用虚拟现实技术分析策划中的方案能否实施，对于可能带来的挑战总结出相对应的对策。学生可以通过这样的教学模式实现理论学习、实践训练与成果转化的有效统一，帮助学生在真实的任务驱动下完成了



图3. 数字形象：唐代茶学家陆羽

知识建构与能力提升，了解各类行业的发展方向以及人才需要，通过虚拟与现实的结合，突破了传统实践教学的资源限制，提高了教学的可持续性、可复制性。

4 讨论与反思

4.1 改革成效

1. 教学成果呈现方面：教师在将虚拟仿真技术融入《礼仪庆典策划》课程后，改变了单向灌输教学模式，学生对学习的兴趣与课堂参与度在沉浸式虚拟环境中得到了明显的提升能够在沉浸式情境中的投入表现出了更强的主动性和持续性。如，在“面试礼仪项目”中，学生在线上主动探索不同类型的面试类型，在线下设计并参与了全流程。小组之间积极讨论总结面试重点，大大提高了学生批判性思维以及解决问题的能力。

2. 实践技能培养方面：学校利用虚拟现实技术为学生提供了反复演练、适用于多种场景的实训环境，让学生在不同情境中不断打磨礼仪动作与操作流程，依托高频次的模拟训练和即时反馈使学生在礼仪规范掌握、流程操作熟练度以及现场应变能力等方面均取得了显著进步，有效促进了“知行合一”教学理念的落地实现。

3. 综合能力提升方面：“虚拟现实技术+项目式教学”的引入让学生的实践成果转化为数字化作品，有效地促进了学生团队协作意识与问题解决能力的协同发展。在完整项目任务的牵引下，学生不仅要完成各自角色所对应的任务内容，还需要积极参与项目的整体策划和执行过程中的关键决策，这个过程有助于提升学生组织协调能力和沟通表达能力。课程中巧妙融入的文化礼仪相关内容，也在潜移默化中增强了学生的文化认同感，并进一步提升了他们的职业素养。

4.2 挑战与对策

改革虽然已取得初步成效，但在实际推进过程中仍面临多方面挑战，需要在后续研究与实践中持续优化。

1. 课程资源建设成本较大：虚拟现实教学高度

依赖于硬件设备、软件开发及内容制作三方面的协同支撑，前期部署成本较高，后续维护与系统更新也需持续投入资源。为了应对这一现实挑战，高校可以积极探索多元化的资源建设路径，例如通过校企合作机制引入行业实践资源，或者构建开放式共享平台，推动教学资源的共建、共用与共治，从而在降低整体成本的同时，仍然能够有效地提升资源的使用效能与可持续性。

2. 教师培训压力较大：虚拟仿真技术在教学中的应用对教师提出了多维度的能力要求，不仅需要具备扎实的专业理论基础，还应该具备相应的技术操作能力与教学设计素养。但是在当前教学实践中，部分教师对虚拟仿真系统的操作流程与教学融合尚不够熟练，在一定程度上限制了教学成效的发挥，因此有必要通过构建系统化的培训体系与促进团队协作机制，持续提升教师的信息化教学素养，逐步形成跨学科的教学协作团队，进一步推动技术手段与教学过程实现更深层次的融合。

3. 教学设计复杂度提升：虚拟现实教学比传统课堂更需要注重情境构建、任务设计与评价机制等方面的精细化规划，不同的学生在虚拟环境中的适应程度存在差异，也对教学设计提出了更高要求。针对这个问题，教师需要采用分层教学与渐进式任务设计，帮助学生逐步适应沉浸式学习环境，并通过多轮测试不断优化教学方案。

4. 课程评价体系不够完善：虚拟现实教学在情境构建、任务设计及评价机制等关键环节上都对教学规划的精细程度都有着更高要求。学生的个人能力存在差异，在虚拟环境中的适应能力呈现出了不同的水平，这进一步加大了教学设计的复杂性与针对性。教师可以尝试采取分层教学与渐进式任务设计相结合的策略来应对这一挑战，引导学生逐步适应沉浸式的学习环境，同时依托多轮教学测试持续收集反馈，不断优化教学方案，从而提升教学的有效性与适配度。

5. 推广应用层面：每个高校在硬件设施、师资配置及课程结构等方面往往存在显著差异，不同的客观条件在一定程度上都制约了该教学模式的复制

效度与推广成效。有鉴于此，后续研究应着力于提炼出更具通用性的教学框架，并结合各类教学场景的实际特征开展适配性调整，从而切实提升改革成果的普适程度与应用推广价值。

5 结论与展望

基于虚拟现实技术的《礼仪庆典策划》课程的实践教学改革，通过构建沉浸式教学环境与项目式学习模式，有效地解决了传统教学中理论与实践脱节的问题，也显著提升了学生的综合能力与职业素养。随着技术的不断发展，虚拟现实将与人工智能、大数据等技术进一步融合，加强跨学科协同与资源共享，拓展应用场景，提升教育数字化水平，推动教学模式持续创新。

参考文献

- [1] 虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2022—2026年）[J].中小企业管理与科技,2022,(20):25-30.
- [2] 胡庆喆.虚拟仿真技术在艺术实验教学中的应用研究——以《艺术与科技》为例[J].信息与电脑(理论版),2024,36(13):191-193+197.
- [3] Wijnen-Meijer, M., Brandhuber, T., Schneider, A., & Berberat, P. O. (2022). Implementing Kolb's Experiential Learning Cycle by Linking Real Experience, Case-Based Discussion and Simulation. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 9.
- [4] 刘婧,赵会.虚拟仿真技术在服装展示设计课程教学改革中的应用研究[J].美术教育研究,2026,(04):114-117.

