

VR 沉浸式教学赋能地方红色文化融入初中语文的 实践研究——以邵阳红色文化为例

田芝玲

湖南省邵阳市第六中学，湖南 邵阳 422001

DOI:10.61369/EIR.2026080018

摘 要： 地方红色文化融入初中语文教学是落实“立德树人”根本任务的重要途径，但当前面临“体验不足、资源零散、技术应用空白”等现实困境。本文以邵阳红色文化为例，探索 VR 沉浸式教学赋能地方红色文化与初中语文深度融合的实践路径。研究提出“VR 沉浸式文本解读”教学范式，构建“资源转化—教学实践—效果评估”的闭环体系，开发适配城乡不同硬件条件的分级 VR 资源。实践证明，该模式能有效提升学生的语文核心素养与本土红色文化认同，为地方红色文化的创造性转化与青少年传承提供可复制的“邵阳样本”。

关 键 词： VR 沉浸式教学；红色文化；地方文化传承；邵阳

Practical Research on VR Immersive Teaching Empowering Local Red Culture to Integrate into Junior High School Chinese Language — Taking Shaoyang’s Red Culture as an Example

Tian Zhiling

Shaoyang No.6 Middle School, Shaoyang, Hunan 422001

Abstract： The integration of local red culture into middle school Chinese language teaching is an important way to implement the fundamental task of "cultivating morality and talents", but currently faces practical difficulties such as "insufficient experience, scattered resources, and blank technological applications". This article takes Shaoyang's red culture as an example to explore the practical path of VR immersive teaching empowering the deep integration of local red culture and middle school Chinese language. The research proposes a teaching paradigm of "VR immersive text interpretation", constructs a closed-loop system of "resource conversion teaching practice effect evaluation", and develops graded VR resources that are suitable for different hardware conditions in urban and rural areas. Practice has proven that this model can effectively enhance students' core literacy in Chinese language and their identification with local red culture, providing a replicable "Shaoyang Sample" for the creative transformation and inheritance of local red culture among young people.

Keywords： VR immersive teaching; red culture; local cultural inheritance; Shaoyang

一、问题的提出

红色文化是中国共产党在革命、建设和改革过程中积淀的宝贵精神财富，是初中语文课程落实“文化传承”与“思政育人”双重目标的重要载体。《义务教育语文课程标准（2022年版）》明确指出，语文教学应“继承和弘扬中华优秀传统文化、革命文化、社会主义先进文化”。

然而，在如何将本土红色文化融入初中学科教学的问题上，存在痛点：“沉浸式”的问题，在以往的课程开发中，“读图+说教”的方式难以引起学生的共鸣；“资源链接”的问题，“资源

应用不足”，当地的红色历史文化资源丰富，但没有有机融入到语文教材中；“技术应用不足”，使用 VR 等现代技术的应用尚处于萌芽状态。

作为湖南湘西老牌革命老区之一，邵阳市有着众多的红色文化遗址：八路军湖南省委联络站旧址、蔡锷故居、崑山抗战纪念馆，但这些宝贵的红色资源并没有很好地应用于当地的中学各科教学当中。因此将 VR 技术应用于邵阳红色文化的传播上，让邵阳的红色文化和知识成为可体验、可交互的语言文学课内容，如何实现“人文素质培养”目标、“学科素质提高”目标以及二者协同发展，是亟待解决的问题。

课题信息：邵阳市社会科学成果评审委员会教育系统专项课题，课题名称：，VR 沉浸式教学赋能邵阳红色文化融入初中语文的实践研究，课题编号：25JYZX13。

作者简介：田芝玲（1975.02—），女，汉族，湖南省邵阳市人，本科学历，湖南省邵阳市第六中学就职，主要从事中学语文教育教学工作。课题：主持市级课题结题1项。

二、核心概念与理论框架

（一）VR 沉浸式教学的教育价值

VR 沉浸式教学通过头戴式显示设备构建三维虚拟环境，使用户获得“身临其境”的感知体验。课堂教学中的 VR 技术应用主要有三个方面的功能：“场景还原”，将抽象的知识具象化；二是“角色代入”，以第一人称的方式增强同理心。三是“多感联动”，运用多种感官提升学习兴趣。基于 Mayer(2014) 的多感官学习理论认为适度的感官刺激有助于促进学习效果但又不能超过认知负荷阈值。对于中学语文学科而言，VR 技术的核心价值在于将“阅读文字”转化为“经历情境”。为把握文本奠定了基础。

（二）地方红色文化与语文教学的融合逻辑

要把这些地方特色的红色文化资源融入到语文教学当中来，首先就要遵循“为语文服务”的原则：“为语文服务”不是简单地把历史素材搬到语文课堂上，而是在“阅读—体验—表达”中服务于语文学习。具体而言，从这些信息中筛选出与教材内容相关的部分并将其转化为能够完成“读、写、思”的实践教学活活动。这一步骤需要借助信息技术的帮助—VR 技术恰好弥补了“实地考察成本高、危险大”的不足之处，在不出远门的前提下提供了沉浸式的红色文化参观。

（三）“三维一体”理论模型

基于上述分析，构建起“邵阳红色文化—VR 技术—初中语文素养”的三元融合模型，即红色文化为思想政治教育内容要素；虚拟现实(VR)技术为主要的情感同频体验手段；初中语文素养为主要的教育目标要素。这样三者合一就构成一个完整的闭环——内容提供、路径选择、目标设定，这区别于之前所提的“使用技术”或者“融合文化”的方式。

三、实践路径与实施策略

（一）邵阳红色文化的 VR 教学资源转化

资源转化是实践起点。本研究采取了“三关筛选—两度转译”的研究路径：第一道“关卡”是关联性(即“和课本内容相关联”，例如将蔡锷反袁檄文的相关知识关联至初中阶段历史课文中一并进行学习)；第二道“关卡”是适切性(即“适应于初中学生的理解能力”)；第三道“关卡”是可操作性(即“有实际应用场景复现的可能”)。其次为“两次转化过程”：第一次是将“历史事件(红色文化遗产)”转化为“VR 场景”，如再现蔡锷起草檄文场景；第二次是由“VR 场景”转化为“语文学科学习活动”，如“帮助蔡锷整理檄文中有关救国的内容并简明扼要地标记于 VR 标签”。为在城乡学校之间形成一定的差异化，将资源进行分级。“基础版：二维全景+简单交互”，适合乡村学校，在普通手机上加基础 VR 观看设备就可以；“进阶版：三维模型+复杂交互”，适合城市学校的 VR 一体机端。两种系统都采用了类似的设计来保证公正性。目前已开发出 6 套不同 VR 教学模块，“红军驻湖南联络点”、“蔡锷旧宅”、“崑山抗战遗址”，每套约有 5~8 分钟，基本满足初中四五十分钟一节课的要求。

（二）“VR 沉浸式文本解读”教学范式

本研究突破了 VR 只是“游园”的传统应用思路，将“VR 沉浸式阅读”作为一种新的教学方式加以推广，成为学生提升语文素养的新途径。具体做法分为三步：

课前预热：播放 3 分钟 VR 小视频辅助学生对相应文章进行课前预读：在阅读《红星照耀中国》中的部分内容前，引导学生“参观”虚拟的八路军湖南联络站，并写下“这个场所最让他们感动的地方”。

课中沉浸：采取“VR 感受—文本细读—互动探究—语言表达”四个环节来进行教学。比如针对《战地日记》的学习，学生先是在 VR 中充分感受战场上的地形以及战斗环境；然后进行对照阅读，在 VR 实景中寻找与文中描写相呼应的内容；再是小组交流讨论“作者如何借助景色抒发情感”这一问题；最后进行“战场景物描写”的小练笔。这样一个完整的过程实现了深度学习——从情境感知到文本感悟再到语言文字运用。

课后拓展：布置 VR 延伸任务，如基于 VR 体验创编“邵阳红色小故事”，或制作红色文化电子手抄报，将课堂所得转化为创造性输出。

（三）多维度效果评估体系

为验证实践成效，本研究构建“语文素养—文化认同—教学体验”三维评估体系。语文素养层面，通过“红色文本解读题得分”“场景描写写作评分”量化评估语言运用与思维能力；文化认同层面，采用《邵阳红色文化认知问卷》测量学生对本土红色人物、历史事件的认知与情感认同；教学体验层面，通过师生访谈与课堂观察量表收集过程性反馈。在邵阳市 3 所试点初中设置实验班(VR 教学)与对照班(传统教学)，开展为期一学期的对比实验。

四、实践成效与反思

（一）主要成效

经过一学期实践，实验班学生呈现显著变化：一是语文素养提升，红色文本解读准确率较对照班提高 23%，场景描写写作得分提高 21%；二是文化认同增强，学生对邵阳红色人物的认知准确率从 38% 提升至 71%，主动参与红色文化传播活动的比例达 48%；三是教师专业发展，参与实验的 12 名语文教师均能独立设计 VR 融合课，形成区域教研影响力。

（二）经验与反思

实践表明，VR 教学成功的关键在于“技术适配性”与“教学设计科学性”的平衡。一方面，VR 资源需“轻量化、低门槛”，避免因设备复杂、时长过长导致认知过载或课堂失控；另一方面，语文任务必须“精准锚定”，确保 VR 体验的每一环节都指向“读、写、思”的学科目标，而非沦为单纯的“红色旅游”。

同时，我们也发现了一些现实的问题：有的同学在戴上 VR 设备后过于兴奋而不能马上集中精力去分析课文，所以我们要设计“体验完后的三分钟静思整理”这一环节来进行缓冲过渡；农村学校的网线依然不够稳定等等。因此我们推荐提前准备好离线 VR 的资料，在有需要的时候作为后备选项。

五、结论与展望

虚拟现实 (VR) 技术下的沉浸式教学能够将当地的红色文化融入中学语文课堂之中。该文以湖南邵阳为例,运用“资源转化—教学应用—效果检验”循环模型进行实践验证 VR 能够提升学生人文素养以及红色认知水平。我们的“VR 沉浸式的文章解析”和等级匹配资源模式可为其他类似地区提供参考,并加以实践应

用,打造一个可推广的“邵阳样本”。

未来研究可从以下方向深化:一是扩大试点范围,验证模式在不同地域、学段的普适性;二是探索 VR 与 AI 技术的融合,实现个性化学习路径推荐;三是建立地方红色文化 VR 教学资源共建共享平台,降低技术应用门槛,让更多师生受益。

参考文献

-
- [1] 中华人民共和国教育部.义务教育语文课程标准(2022年版)[S].北京:北京师范大学出版社,2022.
 - [2] 王向华.VR技术在《桃花源记》教学中的应用[J].中国电化教育,2017(8):112-116.
 - [3] 刘敏.红色文化融入初中语文综合性学习的实践[J].课程·教材·教法,2022(12):89-94.
 - [4] 邵阳市党史研究室.邵阳红色文化志[M].长沙:湖南人民出版社,2022.
 - [5] Mayer R.E.The Cambridge Handbook of Multimedia Learning[M].Cambridge University Press,2014.