

## 信息技术赋能小学英语课堂情境创设的实践探索

苏瑞芳

桂林市大埠中心校，桂林

**摘要** | 随着信息技术在教育领域加速迭代，信息技术如何与小学英语学科深度融合，并切实赋能小学英语课堂教学，成为教育改革的重要议题。传统的小学英语教学长期受困于情境缺失，导致学生语言运用能力薄弱。如何充分利用现代化信息技术创设真实、有效的语言情境辅助小学英语课堂教学，具有重要的现实意义。本文通过梳理技术赋能课堂情境创设的逻辑框架与实施路径，分析情境创设的挑战，总结可落地的情境创设策略及优化路径，可以为小学英语教学创新提供切实参考。

**关键词** | 信息技术；小学英语；课堂情境创设

Copyright © 2026 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



### 1 引言

《义务教育英语课程标准（2022年版）》提出，“要践行学思结合、用创为本的英语学习活动观，倡导学生围绕真实情境和真实问题，参与到指向主题意义的语言学习和运用活动中”<sup>[1]</sup>。然而，在传统小学英语课堂中，教学情境存在形式单一、脱离实际、互动性不足等问题，阻碍了学生语言能力的发展。信息技术的快速发展为小学英语课堂情境创设提供了条件，多媒体技术、虚拟现实技术、在线教育平台、人工智能软件等工具打破了时空限制，将抽象的语言知识转化为直观、生动的视听体验，助力教师创设个性化、沉浸式课堂情境。

### 2 小学英语课堂情境的界定及特征

#### 2.1 小学英语课堂情境的界定

《现代汉语词典》中“情境”的定义，是情景、境

地<sup>[2]</sup>。顾明远教授基于教育学角度，将“情境”定义为象征互动论分析人际互动过程中使用的概念<sup>[3]</sup>。陶行知先生从生活与教育的关系出发，提出了“生活即教育”的观点，主张以实际生活为教育的中心，在生活中实现“教学做”合一<sup>[4]</sup>。李吉林提出，情境教学注重将教学内容和学生的实际经验、兴趣和需求紧密联系，培养学生的主动性和积极性<sup>[5]</sup>。本文中的情境是以教学目标为导向、依据教材内容，基于学生的认知特点，通过现代化信息技术构建服务于课堂教学的英语语言应用场景及活动，其核心目的是让抽象的语言知识“附着”于具体场景，让学生在体验中自然习得语言。

#### 2.2 小学英语课堂情境的特征

依托信息技术创设的小学英语课堂情境，具备真实性、互动性、适配性、趣味性、开放性、情感性等核心特征，是提升课堂教学效率的重要支撑。小学英语课堂情境特征如图1所示。

基金项目：桂林市教育科学“十四五”规划个人课题“信息技术辅助小学英语情境化课堂创设实践研究”（课题编号：2025G-34）。

作者简介：苏瑞芳，桂林市大埠中心校，中小学高级教师，研究方向：中小学英语教学与研究。

文章引用：苏瑞芳. 信息技术赋能小学英语课堂情境创设的实践探索 [J]. 教育研讨, 2026, 8(4): 471-475.

<https://doi.org/10.35534/es.0804084>



图1 小学英语课堂情境特征

Figure 1 Characteristics of primary school English classroom situations

第一，真实性：情境源于学生生活、学习或可感知的场景，贴合学生生活经验与语言应用实际，并非完全虚构，而是真实场景的复现，具有一定的真实性。

第二，互动性：情境本身是双向或多向的语言实践场，存在于学生与同伴、教师、智能工具等交互活动，

能引导学生主动开口、合作交流，具有很强的互动性。

第三，适配性：情境活动聚焦学生的认知水平与教学目标的统一，贴合学生的实际语言基础，难度适宜，兼顾适度拓展，助力学生个性化发展。

第四，趣味性：情境中自然、合理地引入AI动画、儿歌、游戏、数字人物、VR场景等诸多元素，将枯燥的语言知识学习转化为生动活泼、富于情趣的体验，能轻松激发学生的学习兴趣。

第五，开放性：开放性是课堂情境最突出的价值取向，为学生留出联想、思考的空间，调动学生的主观能动性，激活其思维潜能，让学生跳出常规表达框架，进行创新表达。

第六，情感性：情感性是课堂情境的灵魂。情境蕴含真挚、动人的情感，容易唤起学生的情感共鸣，利于知识学习与情感体验。课堂既有温度又有深度，易于实现以情启智、以情育人的目的。

### 3 信息技术赋能小学英语课堂情境创设的逻辑框架

现代教育技术的发展为情境的创设提供了新的方法与思路<sup>[6]</sup>。随着人工智能的发展，小学英语情境教学已经进入“智能生成”阶段。通过现代化信息技术可生成多元智能场景，构建“沉浸式、个性化、高效化”的虚拟实景情境，逻辑框架如图2所示。

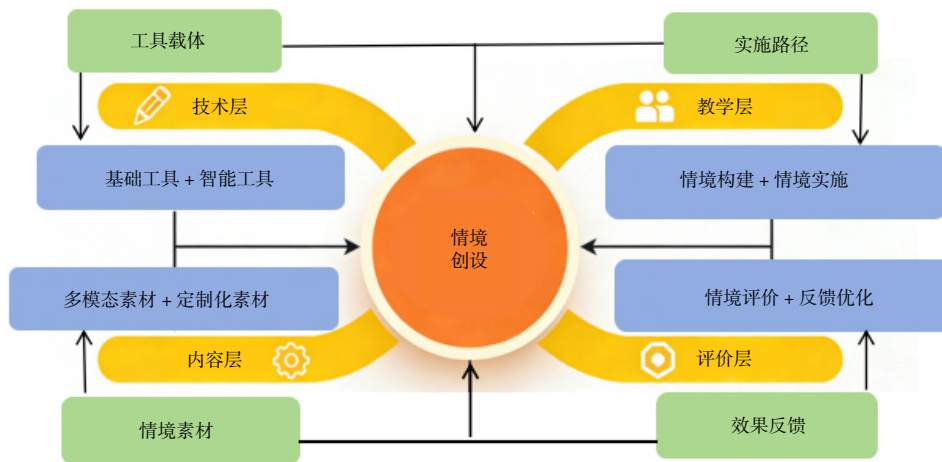


图2 信息技术赋能小学英语课堂情境创设的逻辑框架

Figure 2 Logical framework of information technology empowering situational creation in primary school English classrooms

#### 3.1 技术层面是底层支撑

信息技术为情境创设提供硬件设施和技术保障，如多媒体课件、交互式一体机、在线教学平台、AI语音助手、AR/VR虚拟仿真软件等。

#### 3.2 内容层面是承接技术的载体

信息技术与教学内容相结合，能创设出图片、音频、视频、动画、微课、游戏、虚拟场景（含VR）、数字人物等多模态、分层次的情境素材。

### 3.3 教学层面是落地环节

将数字化情境素材融入课堂，有层次地开展沉浸式、交互式教学，让学生在角色扮演、小组合作、任务探究、实时互动等多种情境活动中体验，感知语言、运用语言。

### 3.4 评价层面是迭代动力

通过收集课堂互动数据、学生表现及情境效果等信息，借助教师观察、学生自评、互评等方式，对情境创

设的效果做出客观、可靠的分析，以此调整后续情境设计及资源分配，进而反馈优化。

## 4 信息技术赋能小学英语课堂情境创设的实施路径

信息技术赋能小学英语课堂情境创设遵循闭环循环逻辑，依次涵盖工具匹配、情境构建、操作实施、反馈优化、迭代升级五个阶段。实施路径如图3所示。

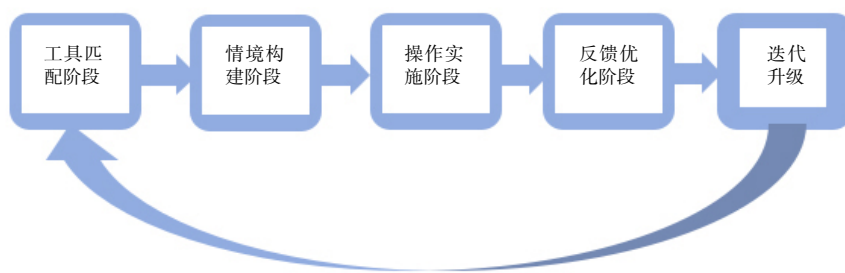


图3 信息技术赋能课堂情境创设的实施路径

Figure 3 Implementation path of information technology empowering classroom situational creation

首先立足目标，精准选材，进行工具匹配。在明确教学目标和教学内容后，根据学情分析、教学条件，选择适宜的技术工具和技术手段。然后进入情境构建阶段，创设匹配的情境活动素材，合理构建教学情境。接着操作实施，教师在课堂教学中有层次地呈现教学情境，落实情境活动目标，直接检验其效果。之后进行反馈优化，多维收集教学反馈信息，对收集的信息加以分析，明确情境创设、实施过程中的不足，相应调整教学。最后依据反馈的结果，对情境素材、教学策略及技术手段加以调整完善，合理进入迭代升级，形成良性循环。

## 5 信息技术赋能小学英语课堂情境创设的有效策略

### 5.1 多媒体技术融合，构建沉浸式情境

利用AI工具及有关软件制作图片、动画、音频、视频、微课等多媒体资源，创设沉浸感强的情境，将抽象的语言知识转化为直观、生动的视听素材，引导学生进入学习，让学生更好地理解和掌握所学内容。例如，在教授天气词汇“rain”和“rainy”时，可先呈现雨滴“rain”的静态图片，继而用技术手段制作下雨的动画，同时插入下雨的音效，再呈现“rainy”的画面，由此非常清楚、扎实地对比两者的词性及用法差别。

### 5.2 趣味竞赛赋能，打造参与式情境

依托动画软件、在线平台或人工智能软件，设计

各种竞赛活动，创设参与式情境。例如，C沃、中小学智慧教育平台设置了各种分类、竞赛等游戏功能，教师可选择“词汇分类”游戏，让学生将所学词汇按照类别归类、操练巩固。此外，还可以运用人工智能软件写代码功能，生成连连看、切水果、翻牌、贪吃蛇等游戏活动，让学生在比赛中主动参与互动，更好地运用语言。

### 5.3 虚拟仿真助力，创设体验式情境

虚拟仿真技术（VR/AR）有利于创设高度逼真、富于感染力的虚拟场景，突破时空限制，让学生“身临其境”地体验真实的应用情境。例如，利用万彩VR创设一年四季不同风景的场景，让学生进入优美的四季景观中开展对话，切实巩固语言知识，潜移默化地理解情境内涵。再如，创设动物园场景，让学生进入虚拟动物园近距离观察动物，在真实的动物情境中学习、描绘，让课堂情境自然延伸至生活交际场景，实现语言学习与实际应用真正的无缝衔接。

### 5.4 数字人物加持，创编个性化情境

虚拟数字人物形象生动、互动性强，通过人工智能软件创设海绵宝宝、哪吒、哆啦A梦等学生喜爱的虚拟数字人物，以英文对话、教学讲解、任务引导等形式，打造个性化情境。例如，在AI智能软件中创设人工智能体，设置智能体角色和功能，在学习自我介绍主题内容时，让学生与其进行实时对话相互问答“What’s your name?” “My name is...” “How are you?” “I’m fine, and you?”等。数字人物承接课堂教学任务，带动学生主动交流，让课堂更具趣味性与吸引力。

### 5.5 实时互联拓展, 搭建互动化情境

利用在线通讯工具及教学软件平台, 搭建校际实时互联通道, 将校外资源引入小学英语同步课堂, 让两所不同地域的小学能联合开展互动交流, 由此创设跨时空、真实有效的交流情境。例如, 在节日主题教学中, 两校学生以实时视频连线的形式, 介绍各自国家和地区的节日习俗: 中国学生描述春节贴春联、吃饺子等习俗, 外国学生讲圣诞节装饰圣诞树、送礼物等内容, 学生在交流中习得相关英语词汇、句型, 在此过程中可以切实感受并体验不同文化。

## 6 信息技术辅助小学英语课堂情境创设的实践挑战

尽管信息技术为小学英语课堂情境创设注入了强大活力, 但在落地实践过程中, 受多重因素影响, 仍面临诸多现实挑战。

### 6.1 技术应用能力不足

教学实践中有相当一部分教师由于年龄、学历、培训经历等原因, 对现代化信息技术的掌握还停留在基础层面, 仅能熟练使用PPT、教学视频等简单多媒体工具, 对VR/AR沉浸式设备、AI互动教学平台、虚拟数字人物等新技术的操作流程、功能开发、教学适配等知之甚少, 不能设计适配的情境活动, 无法充分利用信息技术服务课堂, 让信息技术成了“摆设”, 情境创设流于表面。

### 6.2 优质情境素材匮乏

网络平台上的英语教学资源丰富, 但符合小学英语教学规律、贴合不同学段学生认知特点的优质情境素材十分稀缺。而现有的情境素材内容陈旧, 语言难度与学生水平不匹配, 部分素材则过分追求趣味性而忽略了知识性, 因此很难直接应用于课堂教学。这使得教师要花费大量时间修改脚本、制作图片、录制音频等, 进而自主设计符合教学需要的情境素材。“从零开始”的素材准备工作, 加重了教师备课的负担, 也导致不少教师因精力所限而主动放弃利用信息技术创设课堂情境。

### 6.3 学生差异适配难度大

小学阶段学生的英语基础、认知水平、学习习惯等存在个体差异, 因此不同学生有不同的学习需求。基础扎实的学生接受能力强, 渴望更有挑战性的学习任务; 而基础薄弱的学生词汇量有限, 容易产生畏难情绪。此外, 有的学生倾向视觉化学习, 有的更适合互动交流式学习。虽然信息技术能为个性化学习提供支持, 但是要捕捉到每个学生的学习需求, 做到“一人一策”的情境适配仍有难度。

### 6.4 情境活动设计和应用不佳

虽然不少教师能用信息技术开展情境教学, 但是在教学目标、内容设计、流程安排上都存在一定偏差。

此外, 部分教师过度依赖信息技术, 忽略了学生的主体地位, 也忽略了师生、生生之间应有的互动。例如, 用虚拟数字人物进行英语对话教学时, 教师只让学生与数字人反复互动, 没有组织学生进行有实质意义的小组讨论、观点交流。VR情境体验后, 没有适当引导学生梳理所学、表达感受, 导致其语言运用能力、情感认知都未真正得到发展, 教学效果大打折扣。

## 7 信息技术赋能小学英语课堂情境创设的优化路径

针对以上问题, 结合小学英语教学规律和技术应用特点, 总结了以下课堂情境创设的优化路径。

### 7.1 加强教师技术培训

提升教师技术应用能力是破解问题的关键。学校及教育部门应有计划、有步骤地构建“分层培训+持续赋能”的教师培养体系。首先, 按照教师现有技术水平定期组织专项培训, 合理设计各层级培训内容。基础层选择多媒体课件优化、在线教学平台操作等技能培训; 进阶层则聚焦VR/AR设备教学应用、AI教学工具和数据分析等内容; 高阶层则系统、扎实地培养情境素材设计、跨学科技术融合等能力。其次, 搭建教研交流平台, 让教师主动分享情境教学的典型案例、操作技巧及典型问题解决方案。定期组织公开课、示范课展示, 组织教师就“VR情境任务设计”“AI口语教学应用”等专题开展研讨。最后, 将技术应用能力正式、明确地纳入教师考核评价体系, 利用科学合理的评价机制, 切实激励教师主动提升自身技能。

### 7.2 搭建优质资源共享平台

搭建优质资源共享平台, 建设“官方主导+多方参与”的资源共享机制, 为情境创设提供条件。以教育部门为牵头单位, 联合优质学校、专业教育机构、技术企业, 将现有优质情境教学资源加以整合, 打造区域性甚至全国性的资源共享平台。平台按年级、单元、主题进行合理分类, 提供课文情境动画、互动练习、VR/AR场景素材、AI口语测评题库等类型的资源, 便于教师快速检索下载。同时, 平台设置上传和评价功能, 一线教师可将自己设计的优质素材上传到平台, 其他教师可对上传资源进行评价、二次修改, 形成“共建共享、动态更新”的资源生态系统。

### 7.3 优化个性化教学策略

精准适配学生差异, 充分利用信息技术个性化学习的优势, 有层次、有逻辑地建构“数据驱动+分层设计”的教学模式。收集学生学习数据, 系统、客观地分析学生的优势及不足, 设计分层情境任务。为基础薄弱的学生设置难度适中、步骤明确的任务, 为基础较好的学生设置拓展性任务, 如在VR餐厅情境中让学生自主编写对

话、模拟点餐流程，且主动寻找创新表达的方式。通过这种形式，让情境活动能真正切中学情，也明确指向教学目标。

#### 7.4 坚持技术与教学融合的本质

明确信息技术的“辅助性”定位，坚持“以学生为中心”的教学理念。在设计情境教学时，将技术与教学内容、教学方法、情感交流有机结合，避免技术“喧宾夺主”，充分发挥技术特征，让信息技术最大化赋能教学。同时，根据课堂实际情况，灵活调整技术使用节奏，在学生注意力分散时，通过暂停设备、开展互动等方式，重新聚焦教学重点；在学生遇到困难时，及时提供人工指导，弥补技术支持的局限性。

### 8 结语

在信息技术的助力下，小学英语课堂情境创设迎来了新的生机与活力。教师应主动适应教育改革的趋势，不断探索情境教学的创新路径，努力营造信息化教学环境，基于互联网平台开发和利用丰富、个性化的优质课

程资源<sup>[1]</sup>，积极学习和运用现代化信息技术，关注现代信息技术在英语教学应用领域的发展和进步。

### 参考文献

- [1] 中华人民共和国教育部. 义务教育英语课程标准(2022年版)[S]. 北京: 北京师范大学出版社, 2022.
- [2] 中国社会科学院语言研究所词典编室. 现代汉语词典[M]. 北京: 商务印书馆, 2016.
- [3] 顾明远. 教育大辞典[M]. 上海: 上海教育出版社, 1999.
- [4] 陶行知. 陶行知全集[M]. 成都: 四川教育出版社, 2005.
- [5] 李吉林. 田野上的花朵·对话: 情境教学的萌发[M]. 北京: 教育科学出版社, 2013.
- [6] 商俊超. 基于AR技术的情境教学在中华优秀传统文化教育中的应用研究[D]. 西安: 陕西师范大学, 2021.

## Practical Exploration of Information Technology Empowering Situational Creation in Primary School English Classrooms

Su Ruifang

*Guilin Dabu Central School, Guilin*

**Abstract:** With the accelerated iteration of information technology in the education field, how to achieve in-depth integration of information technology with primary school English and effectively empower classroom teaching of primary school English has become an important topic in educational reform. Traditional primary school English teaching has long been plagued by the lack of real-language situations, resulting in students' weak ability in language application. Making full use of modern information technology to create authentic and effective language situations to assist primary school English classroom teaching is of great practical significance. By sorting out the logical framework and implementation paths of technology-empowered classroom situational creation, this paper analyzes the existing challenges in situational creation, summarizes feasible strategies and optimization paths, and provides practical references for the innovation of primary school English teaching.

**Key words:** Information technology; Primary school English; Classroom situational creation