

赋权理论视域下 AIGC 赋能情景化教学 ——以公关课程为例

李漪

浙江财经大学

DOI:10.32629/er.v9i6.7139

[摘要] 情景教学一直是公关原理与实务课程常见的教学模式。AIGC 技术通过多模态场景生成、沉浸式角色扮演、智能舆情模拟等技术加持，为公关情景教学提供了更多可能。本文基于赋权理论的视角系统探讨 AIGC 在公关原理与实务课程情景教学中多维赋权角度，创新课程应用场景，构建课前一课中—课后一体化实施路径，旨在推动 AIGC 技术与公关应用型教学深度融合，提升学生实践应用能力。

[关键词] AIGC；情景教学；实践能力

中图分类号：G642.4 **文献标识码：**A

Scenario-Based Teaching Empowered by AIGC from the Perspective of Empowerment
Theory—Taking Public Relations Courses as an Example

Yi Li

Zhejiang University of Finance and Economics

Abstract: Situational teaching has long been a common pedagogical model in Public Relations Principles and Practice courses. Equipped with multimodal scenario generation, immersive role-playing and intelligent public opinion simulation, AIGC technology creates new possibilities for situational teaching in public relations. From the perspective of empowerment theory, this paper systematically explores the multi-dimensional empowerment dimensions of AIGC applied to situational teaching for the above courses. It innovates curriculum application scenarios and constructs an integrated implementation path covering pre-class, in-class and post-class stages. The research aims to further the in-depth integration of AIGC technology into applied public relations teaching and improve students' practical application ability.

Keywords: AIGC; Situational Teaching; practical ability

引言

情景教学法起源于上个世纪英国语言学家们提出的口语教学法。这种教学方式以情景为中心，通过模拟和还原现实生活中的真实场景，结合各种各样的教具创立情景，极具真实性、趣味性和互动性。在此基础上又衍生了更具深度的情景模拟法，模拟现实生活、工作、学习中存在的活动。这些教学方法如今在各类学科中广泛使用。但在像公关原理与实务这类课程教学中的情景教学其情景教学时效性与实效性较强。教师因实践经验不足及自身环境限制其情景教学设计往往很难真的和市场环境同步，学生对市场环境的感知却异常敏感，在课程中求新、求异的心态日渐高涨。而目前 AIGC 技术或许能够为这种教与学矛盾提供一些可行的解决路径。

1 理论框架

1.1 赋权理论研究现状

上个世纪以来，在国外赋权一跃成为诸多学科学者热衷

使用和研究的理论之一。针对社会工作赋权 Solomon 指出赋权就是降低或者消解个体或群体遭受的污名而采取的一系列行动。这也是社会工作领域最早出现的“赋权”概念。管理赋权主要应用在企业中，Conger 和 Kanungo 指出管理赋权就是企业员工在感知到自身无权处境后，经由一系列措施和行动改变无权境况以增强自我效能感的过程。

随着新媒体的兴起，赋权成为传播界的热门词汇。Amichai-Hamburger 等认为赋权可以将互联网作为有效工具，实现不同层面的赋权。他们进一步指出赋权应在个人、人际、群体和公民身份四个层面展开。

本世纪以来，赋权理论相关研究也受到国内研究者关注。我国学者陈树强将赋权视为一个目标或心理状态及其演化的过程，同时也是社会工作者对案主的一种介入方式。李浩则指出通过新媒体赋权，促进青年爱国主义情感合理表达和传播。操太圣和卢乃桂的研究将教师赋权的方式总结为教师自我发展、专业发展、角色调整以及决定和投入四个方面。

田国秀和李冬卉则将教师抗逆力作为切入点，指出激活抗逆力是实现教师增能赋权一种路径选择。范玉鹏和曹璐认为从制度赋权、机制赋权、角色赋权、技术赋权等方面着手能够有效解决高校思政课教学相分离的问题。李家新和汤俊雅基于赋权理论的视角，指出 MOOC 在知识建构和主动参与学习等方面赋予了学生权力。

从以上文献综述可以看出国内对赋权理论的研究比较多集中在教育及传播学领域，在高等教育研究领域既关心教师成长赋权也关注学生在教学中赋权。

1.2 赋能理论用于 AIGC 赋能情景教学合理性

首先，情景教学初衷与教育学领域赋权主张二者的核心理念是完全一致的。都是强调学生沉浸体验、主动参与，而 AIGC 在教学中的运用让情景教学焕发了更多的可能性和可行性。

其次，赋权理论终极目标和研究课程培养目的契合。赋权理论聚焦于提高目标对象的自主能力、决策能力和实践能力；而公关原理与实务课程引入情景教学模式，也是为了更好地培养学生实践能力、沟通协调能力和创新能力。

2 研究设计

2.1 研究对象其背景

本研究的研究对象为 22 级、23 级新闻传播学生 69 人。研究采用对照试验研究，按照自然班分为两组，一组为 39 人，一组为 30 人，授课教师为同一教师。教课内容总体大致相似，但一组采用以往传统情景教学，另一组则采用 AIGC 赋能的情景教学新模式。在 AIGC 赋能的情景教学模式中，教师运用人工智能生成多模态场景资源库、沉浸式角色扮演、智能舆情模拟等多维度、实时教学情景应用。

2.2 研究方法

主要运用调查问卷和深度访谈的方式进行效果研究。未采用 AIGC 赋能的教学班通过深度访谈和小组访谈方式发现情景教学出现的一些问题。针对这些问题有的放矢地运用 AIGC 的技术加持生成新的教学项目内容。再从资源赋权、效能赋权、心理赋权及角色赋权等四个角度设计调查问卷（量表）进行综合评分。

2.3 教学项目设计

表 1 AIGC 赋能情景教学项目

章节	教学内容	原情景教学设计	AIGC 赋能后新内容
1	导论	微博发帖范例展示	AI 随机生成帖子后行修改或评论
2	公共关系发展的历史沿革	浙商成长故事	用 AI 筛选典型范例
3	公共关系相关法律和道德	业内人士访谈演示	可采用 AI 合成角色自主加入内容
4	公共关系基本理论	典型失范事件	AI 构建动态舆论系统
5	公共关系一般工作过程	公关人一天情景剧	AI 根据内容生成视频

6	媒体公关	模拟新闻发布会	沉浸式角色扮演，可与 AI 扮演的记者、网民等进行实时问答
7	内部公共	企业团建策划展示	鼓励学生用 AI 快速生成公关活动框架、流程、预算、传播方案
8	社区公关	上海社区理念演示	用 AI 概括和提炼视频核心内容
9	消费者公关	典型产品公关事件	用 AI 撰写新闻稿、通稿、回应声明、发言稿、短视频文案
10	NGO 公关	国际知名事件	根据即时事实内容设计
11	政府公关	危机公关实例演示	用 AI 提供数据看板，让学生在动态压力环境中完成危机判断、口径制定、回应发布

2.4 教学项目实施路径

主要按照课前诊断-课中演练-课后提升的路径进行实施。

2.4.1 课前：学情分析及场景预制

根据经验评估学生学习兴趣、确定教学主题及情景教学设计关键词。在 AIGC 系统中输入关键词，进行案例资料选取、主题内容解析、角色任务及考核标准等内容。这一步一定要注意筛选利用资料，因为 AIGC 的逻辑结构和人类不太一样，且其资料组合中错误颇多，教师应注意根据自己专业知识进行判断。

2.4.2 情景导入-AI 与真人互动-实时点评（人机共评）

播放 AIGC 生成的舆情、事件，根据事件需要分配好主持人、策划人、舆情检测人等不同角色、根据需要进行互动。并实时回答 AI 提出的问题，根据表现 AI 会给出评分及意见。教师可在此基础上进行点评和讲解。

2.4.3 复习巩固-拓展训练-提升能力

课堂内容生成的影像学生都可以在校园网云课堂上反复观看，对感兴趣和自己不太满意的部分可以利用 AIGC 再次复盘巩固，有针对性提升自己的能力，如口头表达不佳需要加强表达，临场反应不足可以进行临场反应训练，专业理论水平不足可以进行相关阅读，文字能力不行可以多进行公关稿撰写。

3 研究结果

3.1 原有情景化教学存在的问题

研究分两阶段进行，在第一阶段利用各种访谈和考核结果来发现公关原理与实务课程原有的情景教学中存在以下几个问题。

第一，资源陈旧，情景教学设计依托原有媒介形态。很多教材中的案例资源更新得也不够快，教师往往习惯照本宣科，这是一个比较突出的问题。尽管近几年已经有所改善，但新案例的选取需要在度匹配和效果上充分考虑。

第二，教学角色固化，原有情景模式很难调动学生主观能动性。学生在传统课堂模式形成的惯性思维很难改掉，并

且其应对现有的教学模式可谓驾轻就熟，简单的刺激改良并不能让课堂模式发生反转。情景教学尽管能够让学生参与教学，但激活力不足，学生沉浸度不高。

第三，与现实市场存在一定差距，学生模拟演练往往是已经发生的事件案例。新媒体公关的时效性决定其不可复制，而学生在传统情景演练中往往只是复刻场景。如在模拟新闻发布会这个单元中尽管学生投入较多精力，但很多临场和现实问题还是常常被忽略。

3.2 AIGC 赋能情景化教学的效果

针对以上问题我们运用 AIGC 赋能情景教学原有项目利用课前诊断、课中演练和课后提升这一路径来实施新的情景教学模式。在收集量表评分数据和深度访谈基础上再结合雨课堂中数据从四个方面进行效果总结：

第一，从角色赋权角度看新模式实现了教学主体角色的流动。我们强调在赋权理论的角度下进行研究当然是为了赋予学生自主权和决策权，让学生从被动参与者变为主动主导者。在 AIGC 赋能下，学生可以根据教师选定的主题，自主分配和决定其扮演的角色，尽管在传统模式中学生也是有这一主动权的，但因为资源匮乏其往往会不那么确定自己所构建的情景系统设定。而人工智能可以同时提供很多场景供其选择，甚至可以根据其提供的条件和标准帮助其匹配和选择，部分承担了教师的职能。从量表结果来看，学生对角色赋权是最为满意的，评分高达 9.8 分，可见学生并非不是不想主动参与课堂教学，实际是一些能力和资源的限制阻碍了其积极投入课堂情景教学。90%以上的学生认为 AIGC 赋能情景教学模式比之前能够激发自己的学习兴趣。主动参与情景设计、实践模拟和自主学习的学生比例从实践前的 45%提升至 88%；访谈中，学生表示，AIGC 技术让情景教学更加生动、有趣，自主设计情景方案和分配角色的过程，让自己的主体性得到了充分体现，学习积极性明显提高。

第二，从能力赋权的角度看新模式有效提升了学生的实践能力。公关原理与实务课程原本就是一个体系比较成熟的课程，其理论架构是比较完善的，重点在于实务部分如何有效提高学生实践能力。原有的情景教学模式已经不能适应教学环境和市场需求的变化，AIGC 技术的加持能够在课堂中完美再现一些实时互动场景。在危机公关专题环节可以利用 AIGC 实时追问新闻发言人，这比之前学生排练好的场景显然更具挑战性，更能体现危机公关的突发性。85%的学生都认为自己的公关实践能力得到了提升，从赋权量表看此项得分也高达 9.5 分。证明新模式下学生能有效感知其实践能力提升。

第三，从资源赋权角度看新模式丰富了教学资源完善了教学体系。尽管 AIGC 确实提供了更丰富的教学资源，这一点师生都能达成共识。但实际上学生对此并不敏感，其评分在 9 分左右。教师是 AIGC 资源赋权的最大受益者，可以随

时拥有各种各样的案例库、场景设计库。还可以利用 AIGC 技术构建资源共享平台，整合 AIGC 生成的优秀内容，实现资源共享。更能够提供个性化教学资源，针对不同学生形成一生一案。同时，AIGC 可生成多模态的教学资源，如文本、图像、音频、视频等，丰富教学资源的呈现形式，提升学习效果。

第四，从心理赋权角度看新模式完善了反馈模式激发学习动力。使用 AIGC 技术学生可以在课堂上立即接收到自己回答问题的反馈，且与教师点评相比这些内容更深入、详尽和专业。这无论从好奇心还是实际能力提升上无疑都增加学生互动动力。而有些 AIGC 还会提供个性化的奖励方案，如有趣的表扬语、荣誉证书等等。不过学生对此项赋权的评分为四个维度里最低，似乎也说明学生并不特别在意这类看似好玩的功能设计，对新技术在课堂中的运用还是更在意务实的功能。

4 研究结论及展望

综上所述可以看出 AIGC 赋能情景化教学后，从各个方面有效提高了课堂效果。但在实际实施中也存在一些问题，如 AIGC 生成内容的准确性不足因此在实时互动中是否适用有待商榷。另外本次研究还发现学生对在课堂中使用 AIGC 技术有轻微焦虑，这也是一个可以继续深入研究的方向。

【参考文献】

- [1]M. Rezaul Islam.Non - Governmental Organizations' Role for Social Capital and Community Empowerment in Community Development: Experience from Bangladesh[J]. Asian Social Work and Policy Review,2014.
- [2]N. Andrew Peterson;John B. Lowe;Mary L. Aquilino;John E. Schneider.Linking social cohesion and gender to intrapersonal and interactional empowerment: Support and new implications for theory[J]. Journal of Community Psychology,2005.
- [3]（英）亚当斯著.赋权、参与和社会工作[M].华东理工大学出版社,2013.
- [4]都晓娟,秦海娟.嵌入性理论下人工智能与体育教学的融合：样态、困境与纾解路径[J].北京体育大学学报,2025,48(9).
- [5]喻国明,李钊,滕文强.AI+教育：人工智能时代的教学模式升维与转型[J].宁夏社会科学,2024,2.

作者简介：

李漪（1978.08-），女，汉族，山东莱州人，博士研究生，讲师，研究方向：传播心理学。

基金项目：

浙江财经大学人文与传播学院教改课题，课题编号：jg20250304。