# Article information:

张慕华等｜沉浸式虚拟现实赋能学习的内在机理——沉浸感和情感体验对学习效果的多重影响
[https://mp.weixin.qq.com/s?\_\_biz=MzIwMTQzMjY3OA%3D%3D=2649593512=1=7fc69e6c3c6a7c87b3806903efeddb42=8ef73da1b980b4b7885649fd18d731c2847a99af727832a9a006838a70a1f99927a953d1fbdd=27](https://mp.weixin.qq.com/s?__biz=MzIwMTQzMjY3OA%3D%3D&mid=2649593512&idx=1&sn=7fc69e6c3c6a7c87b3806903efeddb42&chksm=8ef73da1b980b4b7885649fd18d731c2847a99af727832a9a006838a70a1f99927a953d1fbdd&scene=27)

# Article summary:

1. 沉浸式虚拟现实技术在教育领域的应用备受关注，其沉浸感和情感体验对学习效果有重要影响。

2. 沉浸感的集中度是影响学生知识保持的重要因素，而负面和高唤醒情绪可以帮助提高学生在沉浸式虚拟现实环境中的知识保持。

3. 在沉浸式虚拟现实学习中，学生的快乐感是影响知识转移的重要因素，而负面和低唤醒情绪不利于学生在该环境中进行知识转移。

# Article rating:

Appears moderately imbalanced: The article provides some useful information, but is missing several important points or pieces of evidence that would be required to present the discussed topics in a balanced and reliable way. You are encouraged to seek a more balanced perspective on the presented issues by exploring the provided research topics and looking at different information sources.

# Article analysis:

作为一篇研究沉浸式虚拟现实技术在教育领域应用的文章，本文提供了一些有价值的信息和结论。然而，在对其进行批判性分析时，我们也需要注意到其中存在的潜在偏见和不足之处。

首先，本文可能存在的一个偏见是过度强调沉浸式虚拟现实技术对学习效果的积极影响，而忽略了其可能带来的负面影响。例如，文章提到了情感体验对学习效果的影响，但并未深入探讨情感体验可能引发的负面情绪（如焦虑、恐惧等）对学习效果的影响。此外，文章也没有涉及到沉浸式虚拟现实技术可能带来的身体不适或眩晕等风险。

其次，本文在某些方面存在片面报道和缺失考虑点。例如，在讨论沉浸感时，文章只提到了五个方面（集中注意力、暂时撤离、时间旅行、情感参与和享受感），但并未考虑其他可能影响沉浸感的因素。此外，在讨论情感体验时，文章只关注了激发高度唤醒情绪和愉悦情绪对知识保持和转移得分的影响，并未探讨其他类型情绪（如低唤醒负面情绪）对学习效果的影响。

第三，在某些主张上缺乏证据支持。例如，在讨论知识转移得分时，文章认为“学生在IVR环境中获得愉悦感是影响学生知识转移得分的重要因素”，但并未提供具体数据或案例来支持这一主张。

最后，在宣传内容方面，本文似乎过于强调沉浸式虚拟现实技术在教育领域应用中所带来的好处，并未平等地呈现双方观点或考虑到可能存在的风险。此外，在探讨如何优化沉浸式虚拟现实教学实践时，文章也没有充分考虑不同个体之间存在差异性以及如何针对这些差异性进行个性化教学。

总之，尽管本文提供了一些有价值的信息和结论，但我们仍需谨慎地看待其中所包含的信息，并注意到其中可能存在偏见、片面报道、无根据主张、缺失考虑点等问题。

# Topics for further research:

* Potential negative effects of immersive virtual reality technology in education
* Other factors influencing immersion beyond the five mentioned in the article
* The impact of different types of emotions on learning outcomes
* Lack of evidence supporting certain claims made in the article
* Balanced presentation of both benefits and risks of immersive virtual reality technology in education
* Personalized teaching approaches to address individual differences in immersive virtual reality learning experiences.

# Report location:

<https://www.fullpicture.app/item/dd427f311c679f3c52ce8b173648da1f>