**2) zastosowania VR w edukacji**

*Zdjęcie człowieka w goglach VR*

Na podstawie Stożka doświadczeń Edgara Dale’a można stwierdzić efektywność przekazu informacji na poziomie od 5% (w przypadku wykładu) do 90% w przypadku kształcenia i szkolenia innych. Jeśli chodzi o inne formy, to skuteczność przekazu na poziomie około 20% ma stosowanie tradycyjnych środków audiowizualnych, a uczenie się przez działanie daje efekty na poziomie 75%.

Na podobnym poziomie 75% zdaniem dra Todda Maddoxa z Uniwersytetu w Teksasie plasuje się skuteczność uczenia się w środowisku wirtualnej rzeczywistości (VR).

Skuteczność w edukacji można wyrazić także w tzw. retencji uczenia się określonej jako możliwości zachowania wiadomości w pamięci długotrwałej i maksymalnej ochrony przed zapominaniem. Warto pamiętać, że nauka jest efektywniejsza, gdy uczestnicy mają czas na refleksję oraz gdy „wraca się do już poznanych wiadomości czy umiejętności”.

Tu właśnie dużą rolę do odegrania ma VR oferując symulację sytuacji edukacyjnych w atrakcyjnym i dość realistycznym środowisku dając możliwość wielokrotnego powrotu do danego zagadnienia i trenowania (elastycznie, kiedy chcemy) oraz uczenia się na błędach,

Warto pamiętać, że możliwości (od)tworzenia środowisk i sytuacji w VR są praktycznie nieograniczone – pod wzglądem wyobraźni i technicznych możliwości – jednakże ograniczeniem pozostają dolegliwości zdrowotne, które mogą pojawić się już po kilkunastu minutach użytkowania gogli, podobnie jak podrażnienie skóry w okolicach oczu.