



ARducation – et nyt stort syddansk projekt

En ny virkelighed i Syddanmark

Syddanske uddannelser på forkant med augmented reality

Storskalaprojekt om augmented reality

Syddanmark rykker: Augmented Reality i skolerne

”ARducation” vil gribe en af de største aktuelle vækstpotentialer i digitaliseringen: Augmented Reality.

Augmented Reality - udvidet eller forstærket virkelighed - skal skabe nye muligheder for undervisningen på erhvervsgymnasier, i erhvervsuddannelser og i udskolingen. De unge vil selv arbejde med AR og dermed deres it-kompetencer. I lige så høj grad skal eleverne prøve kræfter med den kommercielle omsætning af de nye teknologier, da ”der er forretning i teknologierne”, ifølge direktør Carsten Hogrefe, HG Vestfyn.

I det nye storskala projekt skal op til 10.000 elever fra Vestfyn, Svendborg og Sønderborg arbejde med AR-apps og med innovation via AR i erhvervslivet. I de tekniske uddannelser vil nogle af de unge oveni selv afprøve AR-programmering. Syddansk Universitet bidrager med ekspertise.

Virkeligheden udvides

AR-teknologien udvider eller forstærker virkeligheden, men erstatter den ikke ligesom i virtual reality. Vi kender teknologien fra spillet Pokemon Go. Men meget mere er muligt! Man kan nu også ”prøve” sine nye sko eller se en ny sofa i eget hjem ved hjælp af en AR-app.

Erhvervslivet er begyndt at bruge teknologien målrettet. Ved hjælp af AR-apps på smartphones eller tablets kan man sætte sig ind i arbejdsprocesser på en helt ny måde. Således arbejder automekanikeren på en motor, mens den kører virtuelt. Biblioteket benytter AR for at gøre artikler mere visuelle og tilgængelige. På naturhistorisk museum bliver biologiske processer levende og mere forståelige for de besøgende. Nye medicinske produkter og deres virkemåder introduceres via AR til sygehuspersonalet.

Og man kan nu fremstille AR-optimerede personlige visitkort, også de unge, når de søger fritidsjob eller praktik.

ARducation – et syddansk storskalaprojekt

Projektet foregår over de næste 2,5 år på tværs af uddannelseskæden. De tre erhvervsgymnasier og -skoler fra Vestfyn, Svendborg og Sønderborg vil skabe nye undervisningsformer sammen med Syddansk Universitet. Dernæst inddrages udskolingsklasser i hver af kommunerne. Erhvervslivet leverer faglige udfordringer, som de unge vil bearbejde. Dermed vil op til 10.000 elever og omkring 60 undervisere arbejde med AR-apps og med innovation via AR i erhvervslivet. I de teknologisk mest avancerede uddannelser vil de unge selv AR-programmere.

For pædagogiske forskningsøjne er projektet særligt interessant, fordi man vil virtualisere den didaktiske model ROBOdidaktik ved hjælp af AR. Modellen er udsprunget af flere uddannelsesprojekter i Syddanmark og benyttes ved planlægning og evaluering af undervisning med teknologisk produktion.



Eksempler og erfaringer fra projektskolerne i ARducation indgår, når modellen nu skal virtualiseres og formidles til undervisere i resten af landet. Syddansk Universitet vil stå for den teknologiske produktion og for efteruddannelse af lærerne.

Projektet står ikke alene

ARducation bygger på resultaterne fra de seneste syddanske projekter crossingIT og ROBOlæring, som del af Region Syddanmarks indsats til fremme af digitalisering i uddannelserne. Omtrent 80 undervisere eksperimenterede med at integrere programmering og robotteknologier i undervisningen. Flere tusinde unge mellem 13-19 år afprøvede, hvad teknologierne i sig selv kan og hvad de kan gøre ved fagene. Derigennem fik de unge smag for it-uddannelser eller for at søge ind på en sciencelinje af de mere klassiske uddannelser.

Men selvom søgningen henimod scienceuddannelserne er stigende, er der brug for en endnu større vækst. Det vil ARducation bidrage til!

Faktaboks

ARducation foregår på Vestfyn, i Svendborg og i Sønderborg, og understøttet af Syddansk Universitet i Odense. Der er ambition om at udbrede projektets resultater først og fremmest i hele Region Syddanmark og så vidt muligt i resten af Danmark.

ARducation støttes med et tilskud fra Region Syddanmark på 2,9 mio. kr. Projektet gennemføres i perioden januar 2020 til juni 2022 og styres fra HG Vestfyn.

Det er nyt at bringe Augmented Reality ind på grundskolen og i ungdomsuddannelserne. AR-teknologien udvider eller forstærker virkeligheden, men erstatter den ikke ligesom i virtual reality. Der lægges et virtuelt lag hen over virkeligheden, bestående af grafiske elementer.

Website arducation.dk åbner senest ultimo februar 2020.

(Citerer)

- "Hvor Virtual Reality er en teknologi der placerer dig i en 100% virtuel verden, er Augmented Reality en teknologi, der tilføjer et digitalt lag ovenpå den virkelige verden, og giver brugeren et ekstra lag af information." It-Branchen, 28. aug. 2019
- (Erhvervslivet har også brug for deres unge medarbejdere kommer med nye kompetencer): "Augmented Reality (AR) er udfordrende at komme i gang med, for det kræver helt ny viden og nye kompetencer, som mange danske virksomheder ikke nødvendigvis er i besiddelse af." Dansk Industri, 7. juni 2019