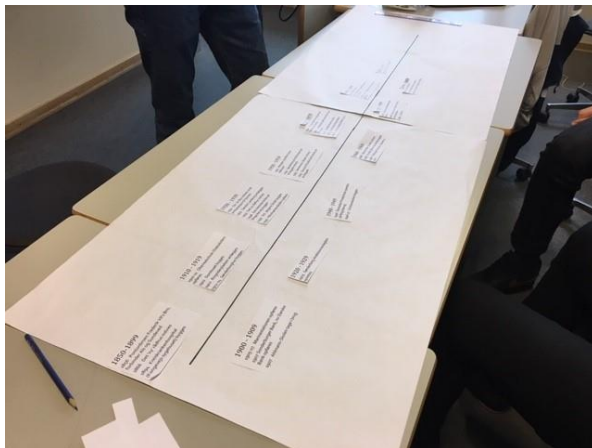


Erfaringer fra AR forløb

HHX 1G BC Syd Sønderborg

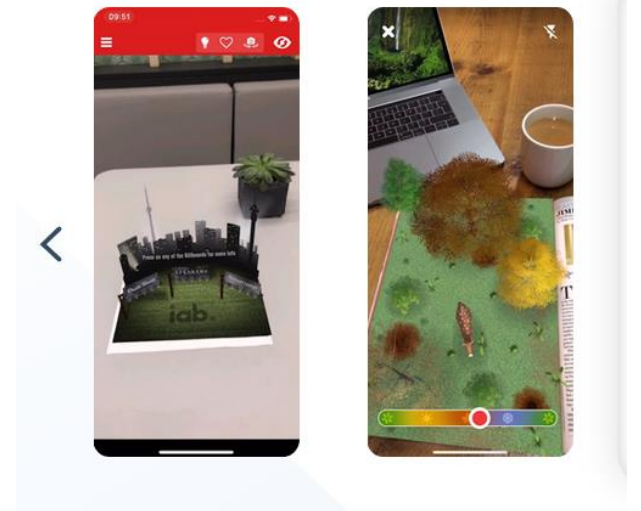
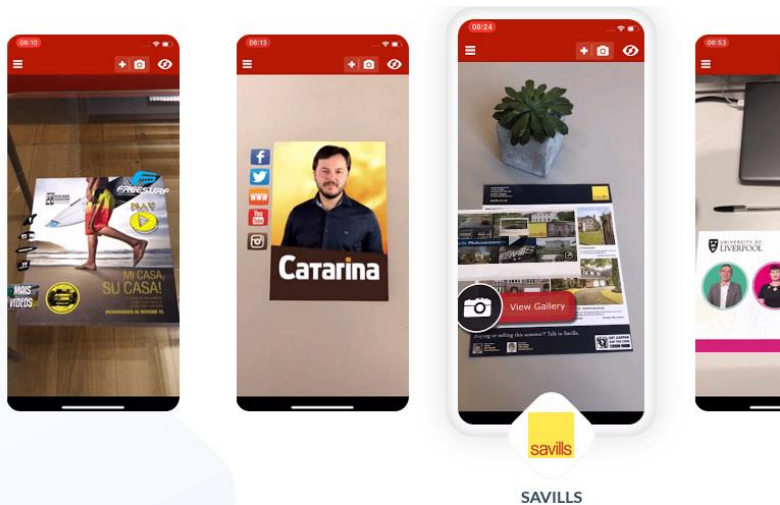


Digitaliseringsprojektet

- Matematik, Samfundsfag og Informatik
- Projektarbejde i en uge for alle 1g'erne
- Afsluttes med en eksamenslignende situation, hvor eleverne præsenterer deres produkt

Produkt: Zapworks

- Fokus på to af deres produkter
 - Designer
 - Hurtige, simple 'katalog' løsninger – baseret på triggers (billedgenkendelse)
 - Studio
 - Skræddersyede AR løsninger med lidt højere læringskurve – tilgængæld større frihed og kompleksitet



Overvejelser inden

- C-fag – høj læringskurve for mange, lav styring i projektet (kun 1 Informatiklærer)
- Hvad kan det bruges til? Lade eleverne eksperimentere med produktet, for at undersøge potentialet
- Skeptiske lærere – overbevise dem om potentialet i teknologien

Problemformulering kort

- Undersøg den udvikling Sønderborg by har gennemgået fra 1900 og til i dag.
- Dernæst skal I undersøge gruppens **nedslagspunkter** og deres betydning for Sønderborg bys udvikling.
- Jeres research skal visualiseres gennem en Zapworks oplevelse I designer.

Erfaring

- Lærerne endte med begejstring
- Zapworks Designer har en del begrænsninger
- Næste step: Zapworks Studio – læringskurven er stadig høj – løber eleverne ind i en blindgyde af fordybelse?
- Ideer
 - Løs dansk opgaver med AR – mergecube måske
 - Visualisering, den næsten taktile oplevelse af noget virtuelt
 - Kataloger, mobilshopping,

Ressourcer

- <https://zap.works/>
- App'en: Zappar

