

Augmented Reality (AR) Workshop

MYRE midt 11.09.25

Dagsorden



13.00 – 13.15: Fælles introduktion

13.15 – 14.30: Workshop om udforskning og design af AR-læringsløsninger, der kan fremme mundtlighed i vores konkrete undervisning.

14.30 – 14.45: Pause

14.45 – 15.00: Præsentation af idéer til AR-læringsløsninger, der kan fremme mundtlighed.

15.00 – 15.15: Opsamling, roadmap og overlevering til AR-arbejdsgruppe (EMA, AVC, JBN, MNO)

15.15 – 15.30: Gruppevis forberedelse af præsentation af læringsløsninger (AI-samtalepartner, VR, Læringsaccelerator og H5P) på seminar i Beder d. 30. september (jf. mail fra TC) -> **Aftal et planlægningsmøde i jeres gruppe.**



Formål: *Digitale grænseflader -> Analog mundtlighed*

- Klæde jer på til at didaktisere, udforske og anvende AR i undervisningen.
- Lære at anvende AR til at fremme flersprogede elevers (a) mundtlighed, (b) motivation og (c) teknologiforståelse.
- Bidrage til udvikling af 2-3 AR-koncepter/didaktikker:
 - *AR Flash Cards med QR-koder (anatomi, kemi, mikrobiologi, m.m.) med mulighed for geocaching med AR (Pathfinder)*
 - *Anvendelse af "Kroppens Anatomi AR"-app*



Hvad er Augmented Reality (AR)

Definition:

- *Augmented Reality (AR) = Udvidet virkelighed, hvor digitale elementer lægges oven på den fysiske verden.*

Kendetegn:

- Kombinerer virkelighed og digitale objekter i realtid.
- Interaktiv og visuel.
- Kræver smartphone/tablet eller AR-briller.
- Fx PokemonGO.



Mulige grunde til AR i undervisning?

1. AR kan skabe autentiske samtalsituationer

- Eleverne interagerer med digitale objekter i en virkelig kontekst. Fx: Beskriv et organ, du ser i AR, for en makker → træning af fagsprog og mundtlighed.

2. Kan muligvis øge elevengagement og motivation

- AR gør læring mere sanselig, visuelt og oplevelsesbaseret. Fx: Oplevelse af “wow-effekt”, som måske bedre kan fastholde opmærksomhed.

3. Understøtter fagsprog og samarbejde

- Eleverne skal sætte ord på det, de ser, og forklare for hinanden, hvilket kan skabe grobund for fælles problemløsning og dialog. Fx: Geocaching med AR-ledetråde kræver kommunikation og koordinering.

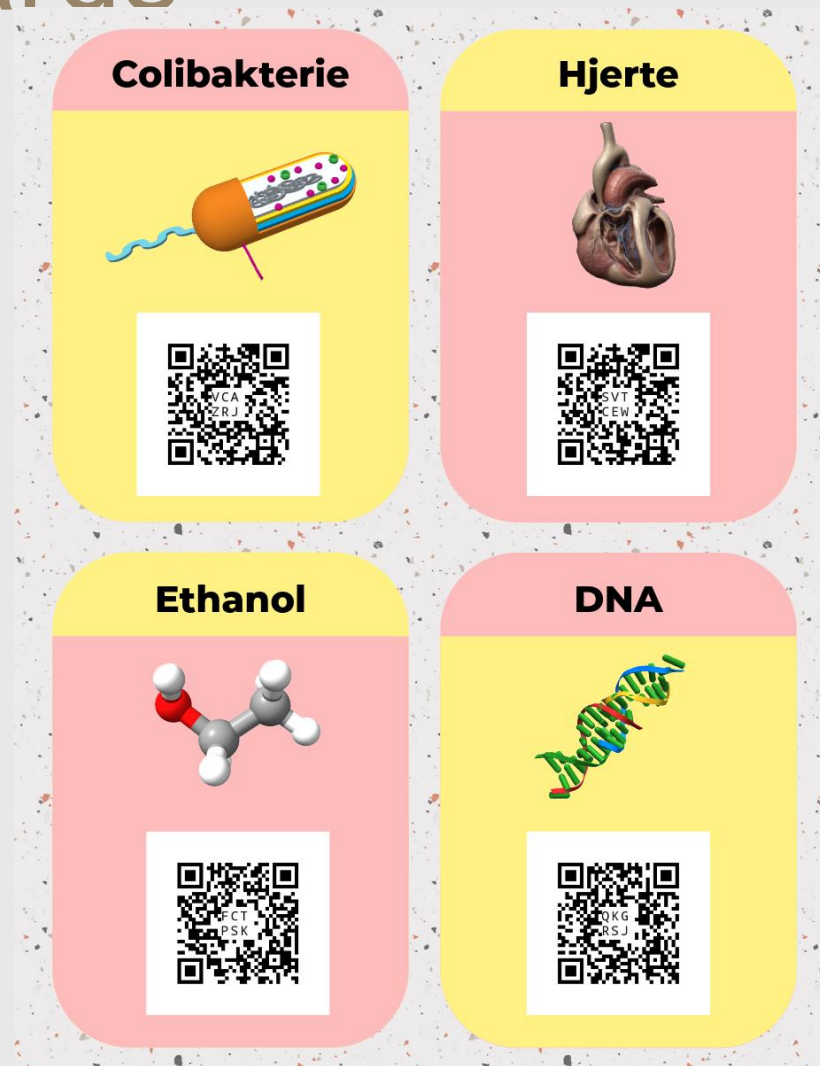
4. Bro mellem teori og praksis

- Kan visualisere af komplekse emner (fx anatomi, mikroorganismer, molekyler, m.m.) i 3D, gøre abstrakte begreber mere håndgribelige og dermed understøtte sprogtilægnelse.

5...?

Forslag 1A: AR Flash Cards

- **Formål:** Kan understøtte hurtige øvelser til faglig mundtlighed – i og uden for klasselokalet.
- **Anvendelse:** Elever scanner kort → ser 3D-model → beskriver, forklarer eller diskuterer.
- **Produktion:** 3D-modeller findes hurtigt på [NIH 3D](#) eller [Sketchfab](#) og bruges til at lave en AR-model (inkl. QR-kode) i [Delightex](#) i Skoletube.



Forslag 1B: VevoGO (geocaching-udvidelse af AR Flash Cards)

Formål: Kombinerer bevægelse, samarbejde og mundtlig kommunikation i autentiske læringssituationer.

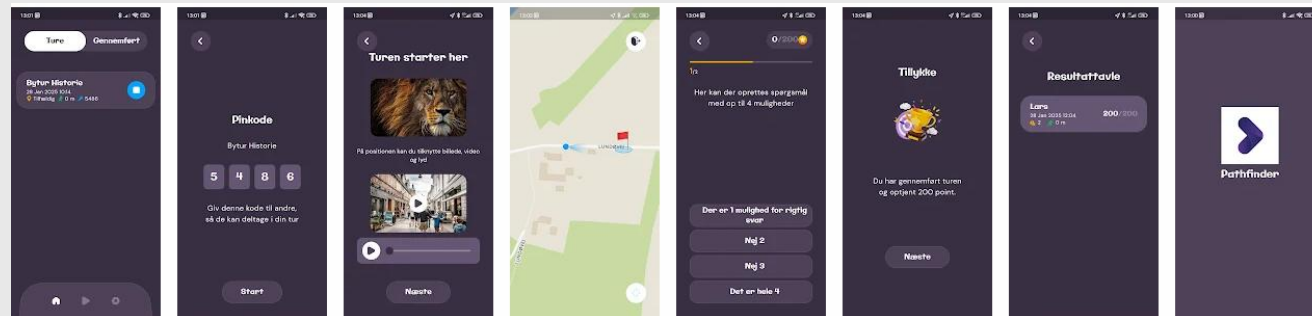
Anvendelse: Elever finder poster via en geocaching-app → scanner AR-ledetråde → løser mundtlige opgaver sammen.

AR kan implementeres på to måder:

- Direkte i geocaching-appen (fx Pathfinder).
- Som placerede (laminerede) AR-koder på udvalgte lokationer.

Programmer:

- Pathfinder (ikke udgivet på Skoletube endnu) – her kan QR-koder let integreres som billeder sammen med spørgsmål.



Forslag 2: Kroppens Anatomi AR-app

- **Formål:** Visualiserer komplekse anatomiske strukturer for at styrke forståelse og mundtlig forklaring.
- **Anvendelse:** Elever udforsker organer i app'en → forklarer funktioner og sammenhænge mundtligt for en makker eller i grupper.
- **Produktion:** App'en er færdigudviklet (Android/iOS). Fokus er på didaktisk integration og opgavetyper, der fremmer mundtlighed.



Workshop – Udforskning og design

Formål

- Afprøve AR-løsninger i praksis.
- Udvikle idéer til, hvordan AR kan fremme mundtlighed i din undervisning.

1. Vælg et spor:

- AR Flash Cards evt. med perspektiver til geocaching-udvidelse (MHA).
- Kroppens Anatomi AR (JBN).

2. Hands-on afprøvning (ca. 25 min) af teknologien på dit spor.

3. Udvælg én konkret undervisningssituation/-tematik (fx aktuel eller arketypisk), som du vil udvikle til (ca. 5 min).

4. Idégenerering og mini-design af et forløb (ca. 45 min).

- Beskriv forløbet på denne padlet: <https://padlet.com/STVMHA/AR>



Præsentation

Hver gruppe præsenterer kort:

- Hvilket AR-koncept I arbejdede med.
- Jeres idé til en læringsaktivitet, der fremmer mundtlighed.
- Eventuelle udfordringer og næste skridt.

Format:

- 3-5 minutter pr. gruppe.
- Padlet:
<https://padlet.com/STVMHA/AR>



Opsamling og roadmap

- Idéer samles og deles med AR-arbejdsgruppen (EMA, AVC, JBN, MNO).
- Videreudvikling frem mod næste sparrings- og opsamlingsmøder:
 - 2. oktober
 - 26. november.



Forbered præsentation i Beder

Varighed: Maks. **7 minutter** pr. forløb (for at alle kan præsentere og få feedback).

En selvstændig præsentation pr. forløb:

- Alle præsentationer skal kunne stå alene (gentagelser er ok).

Indhold:

- Kan være **gennemførte forløb, planlagte forløb** eller **nye iterationer** af tidligere forløb.
- For gennemførte forløb skal du inkludere:
 - Motivation og læringseffekter hos eleverne.
 - Eksempel på et læringsprodukt.
 - Fokus på fremmedsprog og teknologiens betydning.

Form:

- Du vælger selv præsentationsform (mundtlig, visuel, skriftlig kombination).
- Sørg for at formidle væsentlig information klart – også visuelt/skriftligt, så andre fagområder kan følge med.

Skabelon:

- Du må gerne bruge PowerPoint-skabelonen (ROBOdidaktik), men det er ikke et krav.
- Hvis du bruger skabelonen: Vælg kun de mest relevante elementer.

Aftal et planlægningsmøde.