

# VIRTUELT KLASSEROM

MARIA LILLEMOEN  
INFORMASJONSRAÐGIVER VED HØGSKOLEN I GJØVIK

**Tenk deg at** du er på tur i skogen, det blir mørkt, helt bekmørkt. Heldigvis har du tatt med deg lommelykten og denne lyser opp stien i en begrenset omkrets, men i tillegg får du opp piler i lyset som navigerer deg til hvor stien går videre. Augmented reality eller utvidet virkelighet er en teknologi som kombinerer den virkelige verden med digital informasjon slik at vi får en sammensatt virkelighet. Informasjonsgrafikk og animasjoner legges over bilder fra den fysiske verden som vi beveger oss i. Dette kan brukes til mange formål, BMW ser for seg å utnytte denne teknologien til å lære opp mekanikerne sine i nye serviceoperasjoner ved hjelp av videobriller som animerer instruksjoner direkte på de aktuelle bildelene. Ved hjelp av denne teknologien kan man lage bru over Mjøsa fra Gjøvik til Hamar eller utvide toglinjene fra Gjøvik til Moelv, og få en tredimensjonal opplevelse av hvordan dette vil framstå i omgivelsene rundt. Augmented reality kan brukes innen mange ting, TV-kanaler bruker teknologien blant annet når de viser fotballkamper, når det ene laget har fått frispark og det kommer opp en animasjon på TV-skjermen som viser hvilken vinkel som er mest fordelaktig for å få ballen i mål.

**Ved Høgskolen i Gjøvik (HiG)** drives det både forskning og undervisning innen denne teknologien. Et masterprosjekt ved HiG utføres i samarbeid med Gjøvik skole. Man bruker teknologien bak augmented reality i en læringssituasjon der tiåringer ved Gjøvik skole bruker dette i geografiundervisningen. I dette aktuelle prosjektet jobber man sammen med berørbare virtuelle ting og lærer altså om geografi. Elevene plasserer europeiske land ved å fysisk sette de ved siden av hverandre, og landene befolkes ved at elevene tømmer en bømme med riktig antall mennesker i det aktuelle landet. Dette er svært visuell læring som kan komme flere elever til gode, tekstbasert læring kan være vanskelig for mange og ved å interagere lærer og husker man bedre. –Hvis dette fungerer på Gjøvik skole håper vi at vi kan overføre det til andre skoler. Vi prøver å lage et lavkostnadsprosjekt ut av det samtidig som det skal være "plug and go", altså ingen terskel for lærere som da har dårlig tid fra før av, understreker førsteamanuensis Simon McCullum ved Høgskolen i Gjøvik.

For augmented reality er fremtiden!