

	<h3> QR-koder</h3> <p>Kobler fysiske objekter til digitale ressourcer i læringsrummet.</p> <p>👉 <i>Laborantstuderende scanner QR-koder ved udstyr for at se instruktioner. Pædagogstuderende bruger QR-spor i uderum.</i></p>		
 LMS (Moodle, Canvas, BlackBoard, Itslearning) Ramme for blended learning, refleksionsopgaver og digitale porteføljer. 👉 <i>En underviser i logistik lægger cases og quizzler i Moodle. Pædagogstuderende afleverer refleksionslogs via Itslearning.</i>	 Office 365 (Word, Whiteboard, OneNote) Muliggør fælles produktion, præsentation og koordinering i projekter. 👉 <i>Datamatikergrupper bruger Planner til agil projektplanlægning og versionsudvikling af software.</i>	 AI-assistenter (ChatGPT, Copilot) Støtter idéudvikling, tekstanalyse og refleksion som sparringspartnere. 👉 <i>En fysioterapeutstuderende bruger AI til at formulere patientvejledning.</i>	 Miro, Padlet, Kahoot!, Mentimeter, Socrative m.fl. Værktøjer til idéudvikling, refleksion, hurtig feedback og fælles opsamling. 👉 <i>En underviser i innovation bruger Miro til at strukturere gruppernes designproces.</i>
 Podcast, lyd og video Fremmer læring gennem produktion af lydfortællinger, interviews og refleksioner. 👉 <i>Lærerstuderende producerer videoanalyse af undervisning. Serviceøkonomer laver podcast om bæredygtig turisme.</i>			