

logitech

LOGITECH FOR EDUCATION

Giver alle adgang til digital transformation



logitech® | for education

INDHOLD



Forord	3
Nutidens klasseværelse	4
Understøtter uddannelsespolitiske ambitioner	6
Førende innovation inden for EdTech til skoler og videregående uddannelser	7
Design med bæredygtighed for øje	9
Langvarige partnerskaber inden for EdTech	11
Samarbejde og læring med kolleger i branchen	12
Logitechs fortsatte mission	13
Om Logitech	14

FORORD



"Vi forstår, at når man designer og skaber løsninger specielt til elever og lærere, vil brugen af teknologi i klasseværelset være problemfri og virkeligt forbedre læringsoplevelserne. Vi ønsker at indføre nye uddannelsesmetoder til gavn for sektoren og påvirke uddannelsesresultaterne direkte."

— Michele Hermann

Vice President of Education Solutions hos Logitech

NUTIDENS KLASSEVÆRELSE

I løbet af de sidste to årtier har uddannelsessektoren oplevet en digital forvandling. Efterhånden som teknologien er blevet forbedret og mere tilgængelig, har uddannelsesinstitutionerne implementeret løsninger, der understøtter og forbedrer læringen.

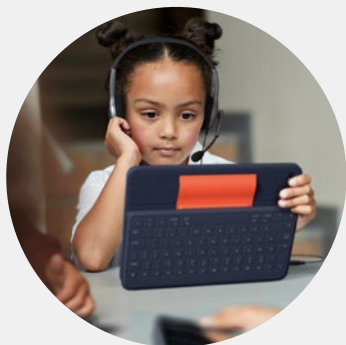


I de seneste to år har den digitale transformation virkelig taget fart. Covid-19-pandemien har haft en enorm og langvarig indvirkning på sektoren. De begrænsninger, der blev indført i begyndelsen af 2020, betød at læring næsten fra den ene dag til den anden blev gjort virtuel for mange elever over hele kloden, lige fra børnehaveklassen til videregående uddannelse.

Ligesom i mange andre sektorer er digitaliseringen inden for uddannelse blevet fremskyndet under pandemien. Vi oplevede en utrolig reaktion fra institutioner, som reagerede hurtigt for at tilpasse sig restriktioner vedrørende smittespredning, fandt nye løsninger og sikrede kontinuitet i klasseværelserne.

Også i dag ser vi, at sektoren vurderer dens løbende behov. Undervisere skal overveje at investere i teknologi til nutidens klasseværelse. Det står klart, at undervisere har brug for løsninger, der giver en læringsoplevelse af høj kvalitet, som understøtter:

NUTIDENS KLASSEVÆRELSE



PERSONLIG LÆRING

De bedste løsninger understøtter elevens mulighed for at arbejde på den måde, der giver de bedste resultater, og hjælper dem med at fokusere på aktiviteter som læsning, skrivning, personlig kommunikation med læreren, programarbejde i eget tempo samt forskning.



LÆRING I SMÅ GRUPPER

Lærere kan hjælpe eleverne med at opdyrke kritisk tænkning, holdarbejde og sociale færdigheder med løsninger, der muliggør ubesværet samarbejde med andre elever såvel som med læreren.



LÆRING I KLASSER

Teknologi kan forbinde elever med eksterne eksperter eller elever på andre skoler, muliggøre digital læring og meget mere. Det muliggøres ved at sikre, at hver enkelt elev ser og hører læreren, og omvendt. Det er også nemmere end nogensinde før at dele indhold, uanset hvor det kommer fra.

Hos Logitech er understøttelse af uddannelse centralt for vores mission, da vi ved, at nutidens elever er morgendagens innovatører. Desuden forstår vi den støtte, som undervisere har brug for, da de spiller en vigtig rolle i at vejlede den næste generation.

Uddannelsesinstitutionerne skal i stigende grad tilpasse sig verden omkring dem - forbedre læseplaner, undervise i nye færdigheder samt benytte nye stilarter og metoder. Teknologi kan medvirke til at gennemføre disse ændringer med nyheder, der åbner døren til forbedret undervisning og nyskabende læringsoplevelser for eleverne. Eftersom vi lever i en stadig mere forbundet verden med internettet og sociale medier, vil teknologien fortsætte med at spille en endnu større rolle i uddannelse.

UNDERSTØTTER UDDANNELSESPOLITISKE AMBITIONER

Ud over at understøtte undervisere i deres digitale udvikling tilpasser Logitech sit design og produktudviklingen til initiativer fra uddannelsespolitiske beslutningstagere og brancheorganisationer.



Pandemien har forståeligt nok udfordret sektoren, hvor overgangen til fjern- eller hybridlæring er lettere for nogle institutioner end andre. Dette er noget, der anerkendes i [Handlingsplanen for digital uddannelse](#)¹, som er et fornyet politisk initiativ fra Den Europæiske Union (EU). Planen, som er fokuseret på at hjælpe uddannelsessystemer med at blive "fremtidssikre", når det kommer til digitale færdigheder, har til formål at bekæmpe uligheder i digital tilgængelighed og digitale færdigheder. Målet er, at hver enkelt lærer og elev får forbedrede, uddannelsesmæssige oplevelser.

Som svar på planen har politiske beslutningstagere skabt en europæisk ramme ([DigCompEdu](#)²), som definerer og beskriver underviseres digitale kompetencer. Den beskriver 22 kompetencer, som er inddelt i seks områder: Professionelt engagement, digitale ressourcer, undervisning og læring, valgmuligheder for elever, vurdering og styrkelse af elevers digitale kompetencer. Som sådan er fokus ikke på tekniske færdigheder. Det handler mere om, hvordan digitale teknologier kan bruges til at forbedre og optimere uddannelse og læring på alle niveauer, fra tidlig barndom til videregående uddannelse og voksenuddannelse og til at skabe et teknologisk vel fungerende samfund.

Vi ved, at lærere og elever får mange fordele ved at anvende innovative løsninger og vital digital færdighedstræning, hvorfor Logitech proaktivt understøtter og tilpasser sine planer for produktinnovation med strategiske dagsordener og initiativer, der stræber efter at forbedre dette.

¹ <https://education.ec.europa.eu/da/focus-topics/digital-education/digital-education-action-plan>

² https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

FØRENDE INNOVATION INDEN FOR EDTECH TIL SKOLER OG VIDEREGÅENDE UDDANNELSER

Logitech ønsker at få gang i elevernes fulde potentiale inden for alle læringstyper, og vi sigter mod at fremme en inspirerende læring med vores innovative løsninger. For at opnå dette designer vi vores produkter i samarbejde med elever og lærere - og sikrer, at de styrker brugernes fokus og udholdenhed ved at gøre undervisningen mere interessant.

Selvfølgelig har uddannelsessektorens krav ændret sig, og en ny type uddannelsesteknologi er derfor påkrævet. Eleverne har brug for teknologi, der understøtter hybrid læring, forbedrer delvist digital læring, er nem at bruge og holdbar, og i sidste ende giver en læringsoplevelse af høj kvalitet.

I vores utrættelige stræben efter at udvikle værktøjer, der gør en forskel, fastholder vi tre nøgleværdier, der er kernen i vores produktinnovation.

Disse er:



ENKELHED OG FLEKSIBILITET

Vi designer smukke, intuitive, brugsklare løsninger til klasseværelset, eller hvor som helst læring finder sted.

INNOVATION OG EFFEKT

Vi udvikler med det formål at have en positiv, målbar indflydelse på elevernes oplevelse og for at forbedre læringsresultaterne.

ADGANG OG INKLUSION

Vi er fokuseret på at hjælpe hver eneste elev med tanke på de forskellige stadier i elevernes udvikling og læringsstile.

Sammen med uddannelsesinstitutioner støtter vi udviklingen af spændende uddannelsesmiljøer, samtidig med at vi opfylder de praktiske behov i læseplaner og budgetter.

Nedenfor finder du fem nøgleprodukter fra vores uddannelsesportefølje, der virkelig repræsenterer Logitechs produktværdier og innovation, og som har en perfekt plads i nutidens klasseværelse:

FØRENDE INNOVATION INDEN FOR EDTECH TIL SKOLER OG VIDEREGÅENDE UDDANNELSER



Robust Combo 3

Et slankt, beskyttende iPad-tastaturcover, der hjælper elever med at skrive, skabe og trives. Forseglede taster, der ikke kan trækkes ud, og et etui, der overgår militærets krav til holdbarhed, gør den perfekt til læring - i klassen, derhjemme og alle andre steder, hvor eleverne befinder sig.



Robust Combo 3 Touch

Et beskyttende tastaturcover med en integreret Multi-Touch-trackpad, der effektivt forvandler en iPad til en mini-laptop - en omkostningseffektiv måde at fremme samarbejde og læring i klassen.



Logitech Crayon

Med Logitech Crayon, som er udviklet til Apple iPad, kan eleverne tage håndskrevne noter, tegne, løse matematikopgaver og meget mere - uden behov for at parre enhederne.



Logitech Pen

Logitech Pen er designet til den populære Chromebook og er en pixel-præcis USI-aktiveret pen, der lader eleverne skrive lige så nemt som med blyant og papir. Logitech Pen giver eleverne mulighed for at udtrykke sig, engagere sig og kommunikere - på egen hånd eller i samarbejde med deres kammerater og lærere.



Logitech Scribe

Logitech Scribe er et whiteboard-kamera med kunstig intelligens, der udsender indhold til videomøder.

Selvom det er af afgørende betydning at udstyre alle elever med den rigtige teknologi, er det naturligt, at det samtidig rejser spørgsmål omkring den potentielle indvirkning, som produktion af yderligere teknologi kan have på miljøet. Dette er et spørgsmål, som Logitech er fokuseret på, og det er centralt for alt produktdesign.

"Med en robust innovativ portefølje af produkter, der passer til nutidens klasseværelse, understøtter Logitech digitale initiativer inden for uddannelsessektoren. Tilføjelsen af Logitech Pen, som blev lanceret i januar i år (2022), til vores portefølje af specialprodukter til uddannelse, vil gøre det muligt for vores partnere at forbedre læringsoplevelsen for flere elever over hele kloden."

— **Crystal Ferreira**

Global Head of Business to Business,
Commercial Organisation hos Logitech

DESIGN MED BÆREDYGTIGHED FOR ØJE

Ud over at udstyre eleverne med løsninger, der bedre vil forberede dem til fremtiden, det være sig færdigheder på arbejdspladsen eller i det personlige liv, ønsker Logitech at sikre, at denne næste generation kan overtage en planet og et miljø, der vil give dem mulighed for at leve deres liv fuldt ud.



Logitech ønsker at designe med bæredygtighed i tankerne - fra det øjeblik, råvarerne fremkaffes, indtil produktet er udtjent. Vi er klar over, at de bedste muligheder for at reducere miljøpåvirkningen opstår tidligt i designprocessen, når vigtige beslutninger om et produkt træffes.

DESIGN MED BÆREDYGTIGHED FOR ØJE

Logitech er forkæmper for global bæredygtighed, og har certifikat på det.³Inklusive:

100 % 

CERTIFICERET CO2-NEUTRAL

100% af produktportefølje og drift er CO2-neutral på tværs af hele værdikæden (Omfang 1, 2 og 3)

65 % 

PROGRAM FOR GENBRUGSPLAST

65% af mus og tastaturer er lavet af genanvendt genbrugsplast (PCR), +15% foran det oprindelige mål

5,6 MIO 

ANSVARLIG EMBALLAGE

5,6 millioner plastikforsendelsesposer elimineret eller undgået

OP TIL 71 % 

REDUKTION AF EMBALLAGE

Op til 71% reduktion af emballagestørrelse, vægt og materialeforbrug afhængigt af produktlinjen

EMBALLAGE TIL UDDANNELSESBRUG

Designet til hurtig udpakning og hurtig scanning

Logitechs ambition er at give slutbrugerne enkle og nemme muligheder for at reducere spild og forlænge levetiden af enheder, komponenter og materialer.

Vi forstår, at uddannelsesteknologi sandsynligvis vil blive udsat for betydeligt slid, da den videregives fra elev til elev og klasseværelse til klasseværelse. Vi sikrer derfor, at vores produkter er slidstærke, men også lette at reparere, så de kan fortsætte med at inspirere generationer af elever, uanset hvordan de blev behandlet af deres tidligere brugere.

"Logitech har underskrevet FN's Global Compact. Vi tilpasser vores bæredygtighedsprogrammer til FN's mål for bæredygtig udvikling, herunder SDG4 Quality Education. Hvor det er relevant, er det vores mål at designe oplevelser der letter adgangen til inkluderende og retfærdig kvalitetsuddannelse, hvilket indebærer at designe værktøjerne, så alle kan trives."

— Robert O'Mahony
Head of Sustainability hos Logitech

³ <https://www.logitech.com/da-dk/sustainability.html>

LANGVARIGE PARTNERSKABER INDEN FOR EDTECH

Mens teknologi har evnen til at forbedre læring og inklusivitet for alle elever, vil løsningerne ikke i sig selv ændre sektoren. Det kræver lærere og undervisere, der er digitalt orienterede og er udstyret med færdigheder og træning, så de kan skabe innovative måder at undervise og lære på. Denne forståelse er grunden til, at Logitech samarbejder med uddannelsesinstitutioner for at vise, hvordan teknologi kan forbedre undervisnings- og læringsoplevelsen i hele Europa.

Fra starten af 2022 arbejder Logitech sammen med [European Schoolnet](#)⁴, som er et netværk af 33 europæiske undervisningsministerier, for at støtte [Future Classroom Lab](#)⁵, et inspirerende læringsmiljø i Bruxelles, som inviterer besøgende til at genoverveje teknologiens og designets rolle i deres klasseværelser.

European Schoolnet støtter uddannelsesinstitutioner i Europa i deres bestræbelser på at omdanne uddannelsesprocesserne til det 21. århundredes digitaliserede samfund.

Organisationen har fokus på lærernes færdigheder og roller, forskellige læringsstile, miljødesign, it-løsninger og samfundstendenser, der påvirker uddannelse. Logitech vil levere videokonferencesystemer og værktøjer i høj kvalitet til Future Classroom Lab, som er designet specielt til brug i undervisningen, for at vise, hvordan undervisningsrum kan se ud, når de inkorporerer teknologi, der er designet specielt til deres behov.



"Siden 2012 har European Schoolnet gjort det muligt for udbydere af pædagogisk teknologi at fremvise deres ideer til nye læringsmiljøer og forklare, hvordan deres teknologi kan understøtte innovative pædagogiske tilgange i det 21. århundrede. Det er derfor med stor glæde, at vi byder Logitech velkommen til vores Future Classroom Lab-fællesskab. Vi ser frem til at arbejde sammen hen imod en mere innovativ og inkluderende uddannelse i og uden for Europa."

— **Marc Durando**
Executive Director hos European Schoolnet

⁴ <https://www.eun.org>

⁵ https://fcl.eun.org/logitechdigcompedu_en

SAMARBEJDE OG LÆRING MED KOLLEGER I BRANCHEN

Logitech udstiller sine produkter ved branchens førende begivenheder, hvor vi fremviser vores fulde portefølje af innovative løsninger og samarbejder med kolleger på tværs af forskellige sektorer.



For eksempel er Logitech repræsenteret på Bett 2022, Europas største begivenhed inden for uddannelsesteknologi, og deltager dermed i de vigtigste samtaler, der finder sted inden for uddannelse i dag. Det giver os en platform, hvor vi kan fremvise de løsninger, der har indflydelse på nutidens klasseværelser, samtidig med at vi viser nyheder fra hele Logitech-porteføljen, som kan sætte gang i alternativ tænkning og nye undervisningsmetoder. Med for eksempel videokonferenceudstyr til streamere, specialværktøjer til indholdsskabere og højtydende tilbehør til e-sport, kan lærere få inspiration til at skabe digitale læringsteknikker på højeste niveau til personlig undervisning, små grupper og hele klasser, både på lavere og videregående uddannelser.

"Bett og andre nøglebegivenheder giver en fantastisk mulighed for at møde kollegaer i branchen. Ved at mødes ansigt til ansigt, kan vi dele erfaringer og fremvise de seneste nyheder inden for uddannelse - fra online sikkerhed til forberedelse til fremtidens læring. Vi er stolte af at kunne støtte vores kunder fra alle uddannelsesområder, og præsentere vores fulde udvalg af løsninger."

— **Yalcin Yilmaz**
Vice President Europe Region hos Logitech

LOGITECHS FORTSATTE MISSION

Lærere, elever, forældre og værger, brancheorganer, beslutningstagere, kanalpartnere, teknologiudbydere og mange flere har alle spillet en nøglerolle i at hjælpe med at forme den seneste, hurtige digitale transformation af uddannelsessektoren.

De ændringer, der er sket på grund af pandemien, vil forståeligt nok have en varig effekt på sektoren, og vi ved, at kanalen fortsætter med at arbejde hårdt for at hjælpe skoler med den digitale transformation.

Selvom opgaven for Logitech med at støtte undervisere i deres nuværende digitale udvikling er stor, ser vi på, hvad fremtiden bringer for sektoren. Efterhånden som uddannelsesinstitutioner i stigende grad søger at matche tempoet med den digitalt transformerende verden omkring dem, er det forståeligt, at nye og spændende nyheder, som f.eks. virtual reality (VR) og augmented reality (AR) vil påvirke sektoren i de kommende år. Ud over dette vil nytænkning, som f.eks. kunstig intelligens (AI), der kan give en personlig læringsoplevelse for hver elev, forvandle klasseværelset yderligere i løbet af få år.

Med den fortsatte indførelse af digitale kvalitetsløsninger vil vi se, at sektoren bliver mere og mere inkluderende for alle læringsmetoder. Og Logitech vil med hjælp fra sine partnere være central for denne digitale transformation.



"Med Logitech-kanalen søger vi at være det nye ansigt over for vores kunder via vores netværk af uddannelsesforhandlere og SMV-specialiserede partnere i Europa, for bedre at kunne servicere skolerne, eleverne og lærerne i deres digitale udvikling."

— Sandro Fulgheri
Head of Education Europe

OM LOGITECH

Logitech hjælper folk over hele verden med at forfølge deres passioner ved at designe oplevelser, så alle kan kreere, præstere og opleve mere. Logitech designer og skaber produkter, der bringer mennesker sammen gennem computere, spil, video, streaming og musik.

Logitechs mærker omfatter Logitech, Logitech G, ASTRO Gaming, Streamlabs, Blue Microphones og Ultimate Ears. Logitech International blev grundlagt i 1981, har hovedkontor i Lausanne, Schweiz, og er en schweizisk offentlig virksomhed noteret på SIX Swiss Exchange (LOGN) og på Nasdaq Global Select Market (LOGI). Find Logitech på www.logitech.com, firmabloggen eller @Logitech

Kontakt Logitech for Education på: education@logitech.com