

logitech

LOGITECH FÖR SKOLOR

I hjärtat av den digitala omställningen
för alla



logitech | for education

INNEHÅLL



Förord	3
Nutidens klassrum	4
Stöd för ambitionen att skapa nya utbildningsplaner	6
Ledande innovationer inom EdTech för skolor och högre utbildning	7
Design för hållbarhet	9
Långvariga samarbeten i centrum för EdTech	11
Samarbete och lärande med branschkollegor	12
Logitechs fortsatta uppdrag	13
Om Logitech	14

FÖRORD



“Vi förstår att genom att designa och skapa specialanpassade lösningar för elever och lärare kommer teknikanvändningen i klassrummet bli sömlös och förbättra inlärningsupplevelsen. Vi åtar oss att skapa aktuella utbildningsramar som på bästa sätt tjänar branschen och därmed direkt påverkar utbildningsresultaten.”

– Michele Hermann
Vice President of Education Solutions på Logitech

NUTIDENS KLASSRUM

Utbildningssektorn har i över två decennier varit på en digitaliseringsresa. I takt med att tekniken har förbättrats och blivit mer lättillgänglig har institutionerna implementerat lösningar som stödjer och förbättrar lärandet.

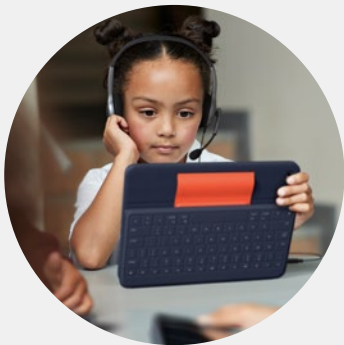


Under de senaste två åren har vi sett hastigheten hos den digitala omställningen öka enormt. Covid-19-pandemin har haft en monumental och långvarig påverkan på sektorn. De restriktioner som sattes in tidigt 2020 innebar, nästan från en dag till en annan, att undervisningen för många elever världen över från förskola ända upp till högre utbildning behövde bedrivas på distans.

Precis som i många andra branscher har digitaliseringsresan inom utbildning accelererat under pandemin. Vi bevittnade en otrolig reaktionsförmåga hos institutioner som snabbt anpassade sig till restriktionerna med social distansering, hittade nya lösningar och säkerställde en kontinuitet i klassrummen.

Snabbspolar vi fram till idag så ser vi att sektorn utvärderar sina fortgående behov. Utbildare bör överväga att investera i teknik som är anpassad efter nutidens klassrum. Det är nu tydligt att utbildare behöver lösningar som erbjuder en kvalitativ inlärningsupplevelse som ger stöd för:

NUTIDENS KLASSRUM



PERSONLIGT LÄRANDE

De rätta lösningarna stödjer en elevs förmåga att arbeta på de sätt som krävs för att uppnå målen och hjälper dem att fokusera på aktiviteter såsom läsning, skrivning, egentid med läraren, arbete i egen takt i appen eller efterforskning.



LÄRANDE I SMÅGRUPPER

Läraren kan hjälpa eleverna att utveckla kritiskt tänkande, samspel och sociala färdigheter med lösningar som enkelt möjliggör för samarbete mellan elever samt samarbete mellan lärare och elev.



LÄRANDE I HELKLASS

Tekniken gör att eleverna kan komma i kontakt med externa experter eller kamrater på andra skolor, underlätta det digitala lärandet med mera. Detta blir möjligt genom att eleverna kan se och höra läraren och vice versa. Det är också lättare än någonsin att dela innehåll, oavsett var klassen befinner sig.

På Logitech ser vi vårt uppdrag att främja lärande som självklart – eftersom vi vet att dagens elever är morgondagens innovatörer. Dessutom har vi förståelse för det stöd som utbildare behöver eftersom de har en viktig roll i att vägleda nästa generation.

Det sätts en allt högre press på utbildningsinstitutioner i att kunna anpassa sig till världen omkring dem – omforma kursplaner, lära ut nya färdigheter samt implementera nya stilar och metoder. Tekniken är en lösning för dessa förändringar. Med nya innovationer öppnas dörren till att förbättra undervisningen och transformera inlärningsupplevelsen för eleverna. Då vi lever i en alltmer sammanflätad värld, med internet och sociala medier, kommer tekniken att fortsätta att spela en allt större roll inom utbildning.

STÖD FÖR AMBITIONEN ATT SKAPA NYA UTBILDNINGSPLANER

Förutom att stödja lärarna på deras digitaliseringsresa anpassar Logitech sin design- och produktutveckling till initiativ från beslutsfattare inom utbildningspolitiken och branschorganen.



Pandemin har förståeligt nog utmanat branschen och övergången till fjärr- och hybridinlärning har varit enklare för vissa institutioner än andra. Det är något som den nya handlingsplanen [The Digital Education Action Plan](#)¹ från Europeiska unionen (EU) bekräftar. Planen, som riktar sig till att hjälpa utbildningssystemen att bli "framtidspanpassade" när det gäller digital kompetens, syftar till att bekämpa ojämlikheter i den digitala tillgängligheten och digitala kompetensen. Dess mål är att varje lärare och elev ska få förbättrade inlärningsupplevelser.

Som respons på handlingsplanen har beslutsfattare skapat ett europeiskt ramverk ([DigCom-pEdu](#)²) som definierar och beskriver utbildarnas digitala kompetens. Det beskriver 22 kompetenser, organiserade i sex områden: Professionellt engagemang, digitala resurser, undervisning och lärande, stärkande av eleverna, bedömning samt främjandet av elevernas digitala kompetens. Fokus ligger inte på de tekniska kompetenserna som sådana. Det handlar snarare om hur digital teknik kan användas för att förbättra och förnya utbildning och träning på alla nivåer, från tidig barndom till högre utbildning och vuxenutbildning, samt för att forma smarta samhällen.

Vi vet att lärare och elever drar nytta av innovativa lösningar och nödvändig digital kompetensträning, vilket är anledningen till att Logitech proaktivt stödjer och anpassar sin produktinnovation efter sådana strategier och initiativ med en strävan om att göra det enklare.

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

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

LEDANDE INNOVATIONER INOM EDTECH FÖR SKOLOR OCH HÖGRE UTBILDNING

Logitech engagerar sig för att väcka den fulla potentialen hos alla elever med olika lärandestilar, och vi strävar efter att inspirera till lusten att lära med hjälp av våra innovativa lösningar. För att lyckas med detta har vi designat våra produkter både för och med lärare och elever – med syfte att uppmuntra till fokus och ihärdighet samt skapa ett element av magi i undervisningen.

Kraven inom utbildningssektorn har givetvis förändrats, vilket har utlyst behovet av en ny sorts utbildningsteknik. Eleverna behöver teknik som stödjer hybridinläring, förbättrar ett digitalt blandat lärande, är enkel att använda, är hållbar och som sist men inte minst erbjuder en kvalitativ inlärningsupplevelse.

I vår obevekliga jakt på att utveckla verktyg som gör skillnad utgår vi ifrån tre nyckelvärden som utgör kärnan i vår produktinnovation. Dessa är:



ENKELHET OCH FLEXIBILITET

Vi designar vackra, intuitiva lösningar som är redo att anslutas i klassrummen eller varhelst undervisningen öger rum.

INNOVATION OCH PÅVERKAN

Vi skapar med intentionen om en positiv och mätbar påverkan på elevupplevelsen samt för att förbättra läroresultaten.

TILLGÄNGLIGHET OCH INKLUDERING

Vi fokuserar på att ge varje elev det den behöver och utgår ifrån hela eleven i varierande stadier av dess utveckling och lärandestil.

Vi stödjer utvecklingen av livfulla lärmiljöer i samarbete med utbildningsinstitutioner samtidigt som vi uppfyller de praktiska kraven hos läroplaner och budgetar.

Nedan finns fem viktiga produkter från vår utbildningsserie som återspeglar Logitechs produktvärden och innovation – och som har sin självklara plats i nutidens klassrum:

LEDANDE INNOVATIONER INOM EDTECH FÖR SKOLOR OCH HÖGRE UTBILDNING



Rugged Combo 3

Ett tunt, skyddande tangentbordsfodral för iPad som gör att eleverna kan skriva, skapa och nå sin fulla potential. Förseglade knappar som inte lossnar och ett fodral som överträffar MIL-STD-810g-fallteststandarderna hjälper till att göra det här till det perfekta verktyget för inläring – i klassrummet, hemma eller var som helst där eleverna kan tänkas vara.



Rugged Combo 3 Touch

Ett tunt, skyddande tangentbordsfodral med integrerad Multi-Touch-styrplatta som förvandlar en iPad till en minidator – ett kostnadseffektivt sätt att främja samarbeten i klassrummet och inläring var som helst.



Logitech Crayon

Denna Logitech Crayon designad för iPad sparkar igång elevernas kreativitet och låter dem föra anteckningar, rita, lösa mattetal och mycket mer – utan att parkoppling behövs.



Logitech Pen

Logitech Pen är den pixelprecisa USI-pennan designad för Chromebook som gör att eleverna kan skriva lika lätt som med penna och papper. Logitech Pen ger eleverna möjligheten att uttrycka sig, interagera och få kontakt – på egen hand eller i samarbete med andra elever och lärare.



Logitech Scribe

Den AI-drivna whiteboardkameran Logitech Scribe sänder whiteboardinnehåll till videomöten.

Även om det är av yttersta vikt att utrusta varje elev med rätt teknik är det naturligt att det samtidigt väcker frågor kring den potentiella påverkan som ytterligare teknikproduktion kan ha på miljön. Detta är en prioriterad fråga som Logitech låter stå i centrum vid all produkt-design.

“Logitech stödjer initiativ till den accelererade digitala omställningen i skolan med en robust och innovativ produktportfölj som passar för nutidens klassrum. Tillägget med Logitech Pen, vilken vi lanserade i januari i år (2022) till vår portfölj av speciellt framtagna produkter för skolan, möjliggör för våra partner att förbättra inlärningsupplevelsen för fler elever över hela världen.”

– Crystal Ferreira
Global Head of Business to Business,
Commercial Organisation på Logitech

DESIGN FÖR HÅLLBARHET

Förutom att utrusta eleverna med lösningar som förbereder dem inför framtiden, oavsett om det handlar om arbetsplatsen eller om hårda och mjuka färdigheter i privatlivet, så vill Logitech säkerställa att nästa generation ärver en planet och miljö som låter dem leva sina liv fullt ut.



Logitech åtar sig att designa med hållbarhet i åtanke – från ögonblicket då råmaterialet bryts och fram till slutet av dess potentiella livstid. Vi inser att de största möjligheterna för att minska miljöpåverkan sker tidigt i designprocessen när viktiga beslut fattas kring en produkt.

DESIGN FÖR HÅLLBARHET

Logitech kämpar för att upprätthålla de högsta globala hållbarhetsramverken och -referenserna i branschen.³ Det omfattar:

100 % 

CERTIFIERAT KOLDIOXIDNEUTRAL

100% av produktportföljen och driften är koldioxidneutral genom hela värdekedjan (Scope 1, 2 och 3)

65 % 

PROGRAM FÖR PLASTÅTERVINNING

65% av datormöss och tangentbord är gjorda av återvunnen PCR-plast, +15% över det ursprungliga målet

5,6 MN 

ANSVARFULL FÖRPACKNING

5,6 miljoner leveransförpackningar av plast har undvikits eller tagits bort

UPP TILL 71 % 

FÖRPACKINGSREDUKTION

Upp till 71% minskning av förpackningsstorlek, vikt och materialanvändning beroende på produktlinje

FÖRPACKNINGAR FÖR SKOLOR

Designade för snabb upppackning och skanning

Logitech har som ambition att ge slutanvändarna enkla och bekväma möjligheter att minska avfallet och förlänga livslängden på enheter, komponenter och material.

Vi förstår att tekniken i skolorna sannolikt kommer att utsättas för betydande slitage, eftersom den överläts från elev till elev och klassrum till klassrum. Vi ser därför till att våra produkter är slitstarka och lätta att reparera så att de kan fortsätta att inspirera generationer av elever, oavsett hur de behandlades av sina tidigare användare.

“Logitech har undertecknat FN:s Global Compact. Vi anpassar våra hållbarhetsprogram till FN:s mål för hållbar utveckling, inklusive SDG4 Kvalitetsutbildning. Vårt mål är att designa upplevelser där de behövs för att underlätta tillgången till inkluderande och rättvis kvalitetsutbildning och det innebär att designa verktygen så att alla kan nå sin fulla potential.”

– Robert O’Mahony
Head of Sustainability på Logitech

³ <https://www.logitech.com/sv-se/sustainability.html>

LÅNGVARIGA SAMARBETEN I CENTRUM FÖR EDTECH

Även om tekniken har förmågan att förbättra lärande och inkludering för alla elever så räcker inte lösningarna hela vägen för att transformera sektorn. Den kräver lärare och utbildare med digital kompetens, som är utrustade med färdigheter och träning nog för att hitta nya kreativa sätt att lära ut. Därför är Logitech fast beslutna att samarbeta med utbildningsinstitutioner över hela Europa för att visa hur tekniken kan underlätta undervisningen och förbättra inlärningsupplevelsen.

Sedan början av 2022 har Logitech stolt samarbetat med [European Schoolnet⁴](https://www.eun.org), ett nätverk av 33 europeiska utbildningsmyndigheter, för att stödja [Future Classroom Lab⁵](https://fcl.eun.org/logitechdigcompedu_en), en inspirerande lärandemiljö i Bryssel som bjuder in besökare till att ompröva teknikens och designens roll i klassrummen.

European Schoolnets uppdrag är att stödja utbildningsintressenter i Europa i omställningen av utbildningsmetoder i 2000-talets digitaliserade samhällen. De fokuserar på lärarens kompetens och roller, olika lärstilar, miljödesign, it-lösningar samt de samhällstrender som påverkar undervisningen. Logitech tillhandahåller videokonferenssystem och verktyg av hög kvalitet som har utformats speciellt för att användas i undervisningen på Future Classroom Lab. De visar hur utbildningslokaler kan se ut när de införlivar teknik som är designad speciellt efter deras behov.



”Sedan 2012 har European Schoolnet gjort det möjligt för leverantörer av utbildningsteknik att presentera sina idéer till nya lärmiljöer och förklara hur tekniken kan stödja innovativa pedagogiska förhållningssätt under 2000-talet. Det är därför som vi med stor glädje välkomnar Logitech till vår Future Classroom Lab-community. Vi ser fram emot att arbeta tillsammans mot en mer innovativ och inkluderande skola i och utanför Europa.”

– Marc Durando
Executive Director på European Schoolnet

⁴ <https://www.eun.org>

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

SAMARBETE OCH LÄRANDE MED BRANSCHKOLLEGOR

Logitech är stolta över att ställa ut vid branschledande evenemang, presentera hela vår portfölj av innovativa lösningar och samarbeta med kollegor inom olika sektorer.



Genom att till exempel närvara vid Bett 2022, Europas största evenemang för utbildningsteknik, placerar sig Logitech i hjärtat av de viktigaste konversationerna som sker inom utbildning idag. Det ger oss en plattform för att presentera de lösningar som gör skillnad i nutidens klassrum, samtidigt som vi visar upp innovationer från hela Logitech-portföljen som kan inspirera till nya sätt att tänka och alternativa undervisningsmetoder. Nu kan lärare få inspiration till att skapa digitala inlärningstekniker på nästa nivå, alltifrån videokonferenslösningar för streamare, specialiserade verktyg för innehållsskapare och högpresterande kringutrustning för e-sport, för personlig, smågrupps- och helklassinlärning inom lägre och högre utbildning.

"Bett och andra viktiga evenemang ger en fantastisk möjlighet för branschkollegor att träffas. Genom att mötas kan vi dela erfarenheter och presentera de senaste innovationerna inom utbildning – allt ifrån onlinesäkerhet till förberedelser inför den framtida undervisningen. Vi är stolta över att stödja kunder från alla utbildningsområden och presentera vår kompletta uppsättning av lösningar."

– Yalcin Yilmaz
Vice President Europe Region på Logitech

LOGITECHS FORTSATTA UPPDRAG

Lärare, elever, föräldrar och vårdnadshavare, branschorgan, beslutsfattare, kanalpartner, teknikleverantörer med flera har alla spelat en viktig roll i att hjälpa till att forma den aktuella och snabbgående digitala omställningen av utbildningssektorn.

Förändringarna som har sprungit ur pandemin kommer förståeligt nog att ha en fortgående effekt på sektorn och vi vet att kanalerna fortsätter att arbeta hårt för att hjälpa skolor att ställa om digitalt.

Även om det är en stor uppgift att stödja utbildare i deras pågående digitaliseringsresa så tittar Logitech på vad framtiden kan innebära för sektorn.

Samtidigt som utbildningsinstitutioner i allt högre grad ser ut att matcha takten med den digitala omställningen i världen är det förståeligt att nya och spännande innovationer, såsom virtuell verklighet (VR) och förstärkt verklighet (AR), kommer att påverka sektorn under de kommande åren. Utöver detta kommer innovationer, såsom undervisning med artificiell intelligens (AI) som kan ge en personlig inlärningsupplevelse för varje elev, att ytterligare förvandla klassrummet på bara några år.

Med fler digitala kvalitetslösningar ser vi en sektor som alltmer inkluderar alla olika lärandestilar. Och Logitech kommer, med hjälp från våra partner, att finnas med i hjärtat av denna digitala omställning.



“Vi vill med Logitech-kanalen vara det nya ansiktet ut mot våra kunder via vårt täta nätverk av utbildningsåterförsäljare och SME-specialiserade partner i Europa, för att vara till större hjälp för skolor, elever och lärare i den digitala omställningen.”

– Sandro Fulgheri
Head of Education Europe

OM LOGITECH

Logitech hjälper människor att ägna sig åt sina passioner genom att designa upplevelser så att alla kan skapa, uppnå sin fulla potential och ha roligare. Logitech designar och skapar produkter som för människor samman via datorer, spel, video, streaming, skapande samt musik.

Logitechs varumärken inkluderar Logitech, Logitech G, ASTRO Gaming, Streamlabs, Blue Microphones och Ultimate Ears. Logitech International grundades 1981 och har sitt huvudkontor i Lausanne, Schweiz. Vi är ett schweiziskt offentligt företag noterat på SIX Swiss Exchange (LOGN) och på Nasdaq Global Select Market (LOGI). Besök Logitech på www.logitech.com, på företagsbloggen eller via @Logitech

Kontakta Logitech för skolor på: education@logitech.com