

logitech

# LOGITECH FOR UTDANNING

Leder innen digital  
transformasjon for alle

---



logitech® | for education

# INNHOOLD



Forord .....	3
Dagens klasserom .....	4
Vi støtter politiske beslutningstakers ambisjoner .....	6
Vi leder innovasjonsarbeidet innen utdanningsteknologi for skoler og høyere utdanning .....	7
Vi utvikler på en bærekraftig måte .....	9
Langvarige samarbeid som utgangspunkt for utdan- ningsteknologi .....	11
Samarbeid og læring med andre bransjeaktører .....	12
Logitechs kontinuerlige målsetting .....	13
Om Logitech .....	14

# FORORD



«Vi vet at det er enklere å ta i bruk teknologi og virkelig forbedre læreopplevelsen ved å utvikle og skape løsninger som er skreddersydd for elever og lærere. Vi jobber for å fremme innovasjon i det nåværende utdanningssystemet, slik at vi kan forbedre sektoren og direkte påvirke læringsresultater.»

– Michele Hermann

Vice President of Education Solutions i Logitech

# DAGENS KLASSEROM

Digitalisering har spilt en viktigere og viktigere rolle i utdanningssystemet de siste to tiårene. Teknologien blir bedre og mer tilgjengelig, og utdanningsinstitusjoner har tatt i bruk løsninger som støtter og forbedrer læring.

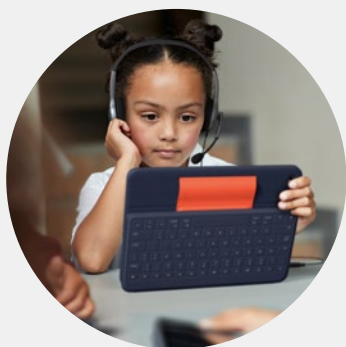


Samtidig har vi sett en massiv akselerasjon innen digital transformasjon de siste to årene. Covid-19-pandemien har hatt en omfattende og langvarig påvirkning på sektoren. Restriksjonene fra begynnelsen av 2020 førte til at undervisningen for elever over hele verden og på alle utdanningsnivåer ble flyttet til digitale plattformer.

Utdanningssektoren har – i likhet med mange andre sektorer – akselerert sin digitale reise under pandemien. Vi har blitt vitne til utrolige reaksjonshastigheter fra institusjoner, som raskt tilpasset seg sosial distansering og fant nye løsninger for å sikre kontinuerlig læring i klasserom.

I dag ser vi at sektoren vurderer sine kontinuerlige behov. Lærere og pedagoger må vurdere å investere i teknologi for dagens klasserom. Og det er klart at lærere trenger løsninger som kan levere læringsopplevelser av høy kvalitet som støtter:

# DAGENS KLASSEROM



## PERSONLIG LÆRING

De rette løsningene gjør det enklere for elever å jobbe slik det passer dem for å oppå de beste resultatene, samtidig som de kan fokusere på aktiviteter som lesing, skriving, individuell læring med lærere, selvstendig appbasert læring eller forskning.



## LÆRING I SMÅ GRUPPER

Lærere kan hjelpe elever med å forbedre ferdighetene sine innen kritisk tenkning og sosiale ferdigheter med løsninger som legger til rette for effektivt samarbeid mellom elever og mellom elever og lærere.



## LÆRING I SAMLEDE KLASSER

Teknologi kan forbinde elever med eksterne eksperter eller medelever på andre skoler, legge til rette for digital læring med mer. Dette muliggjøres ved å sikre at hver elev kan se og høre læreren – og omvendt. Det blir også enklere å dele innhold uavhengig av hvor elever og lærere befinner seg.

**Å støtte utdanningsløpet er en viktig del av arbeidet vårt i Logitech – vi vet at dagens elever er morgendagens innovatører. Vi forstår også læreres behov, siden de spiller en viktig rolle når det gjelder å veilede kommende generasjoner.**

Utdanningsinstitusjoner må i større grad tilpasse seg verden rundt dem, og finjustere læreplaner, lære nye ferdigheter og ta i bruk nye undervisningsmetoder og -tilnærminger. Teknologi kan løse disse utfordringene, og nye innovasjoner kan skape nye muligheter for bedre læring og forbedrede læringsopplevelser for elever. Vi lever i en stadig mer sammenvevd verden takket være internett og sosiale medier, og teknologi kommer til å spille en enda viktigere rolle i utdanningssektoren.

# VI STØTTER POLITISKE BESLUTNINGSTAKERES AMBISJONER

Logitech støtter ikke bare lærere i sin digitale reise, men følger også initiativer fra beslutningstakere innen utdanning og bransjeorganisasjoner når det gjelder design og produktutvikling.



Pandemien har utfordret sektoren med sin overgang til eksterne eller hybride læringsmodeller som har vært enklere å implementere for noen institusjoner enn for andre. Dette er noe som anerkjennes av [handlingsplanen for digital utdanning](#)<sup>1</sup>, et fornyet politisk initiativ i EU. Planen fokuserer på å forberede utdanningsinstitusjoner på fremtiden når det gjelder digitale ferdigheter og kompetanse, og har som mål å bekjempe ulikhet i forbindelse med digital tilgjengelighet og digital kompetanse. Målet er å forbedre hver lærer og elevs utdanningsopplevelser.

Politiske beslutningstakere har i forbindelse med planen utarbeidet et europeisk rammeverk ([DigCompEdu](#)<sup>2</sup>) som definerer og beskriver digital kompetanse for lærere. Rammeverket omfatter 22 kompetanser fordelt på seks områder: Profesjonelt engasjement, digitale ressurser, undervisning og læring, støtte av elever, vurdering, og tilrettelegging av elevers digitale kompetanse. Her fokuseres det ikke på tekniske ferdigheter. Rammeverket fokuserer i stedet på hvordan digital teknologi kan brukes til å forbedre og innovere utdanning og læring på alle nivåer – fra barndomsalderen til høyere utdanning og voksenutdanning, og skape smarte samfunn.

Vi vet at lærere og elever drar nytte av bruken av innovative løsninger og opplæring i viktige digitale ferdigheter, noe som proaktivt støttes av Logitech og samsvarer med selskapets planer for produktinnovasjon med strategiske agendaer og initiativer som forsøker å forbedre dette.

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

<sup>2</sup> [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en)

# VI LEDER INNOVASJONSARBEI- DET INNEN UTDANNINGSTEK- NOLOGI FOR SKOLER OG HØYE- RE UTDANNING

Logitech arbeider for at elever skal kunne utnytte sitt fullstendige potensiale med forskjellige læringsstiler, og vi forsøker å bruke de innovative løsningene våre til å skape et engasjement for læring. Vi utvikler produktene våre for og med elever og lærere slik at de gir bedre fokus og utholdenhet, samtidig som vi skaper magi i utdanningen.

Utdanningssektorens behov har forandret seg, noe som har ført til en ny type utdanningsteknologi. Elever trenger teknologiske løsninger som kan brukes i hybridlæring, forbedre digital blandet læring, er robust og enkel å bruke, samt leverer en læringsopplevelse av høy kvalitet.

Vi jobber kontinuerlig for å utvikle verktøy som kan forbedre læringsopplevelsen, og har tre nøkkelverdier som danner grunnlaget for produktinnovasjonen vår. Disse er:



## BRUKERVENNLIGHET OG FLEKSIBILITET

Vi utvikler flotte, brukervennlige og bruksklare løsninger for klasserommet eller der læringen finner sted.

## INNOVASJON OG PÅVIRKNINGSKRAFT

Vi skaper innovasjoner som har en positiv påvirkning på elevenes opplevelse og forbedrer læreresultatene deres.

## TILGANG OG INKLUDERING

Vi fokuserer på å hjelpe alle elever, og konsentrerer oss om alle typer elever i forskjellige utviklingsstadier og med forskjellige læringsstiler.

Vi samarbeider med utdanningsinstitusjoner for å skape levende utdanningsmiljøer, samtidig som vi oppfyller de praktiske behovene i forhold til læreplaner og budsjetter.

Nedenfor finner du fem grunnleggende produkter fra utdanningsporteføljen vår som virkelig viser hvordan Logitech skaper produktverdi og innovasjon, samtidig som de passer perfekt for dagens klasserom:

# VI LEDER INNOVASJONSARBEI- DET INNEN UTDANNINGSTEK- NOLOGI FOR SKOLER OG HØYE- RE UTDANNING



## Rugged Combo 3

Et slankt og beskyttende iPad-tastatur som lar elevene skrive, skape og lære. Forseglede, manipuleringsbestandige taster og et etui som overgår militærets standarder for fallbeskyttelse gjør dette til det perfekte undervisningsredskapet – i klasserommet, hjemme og når elevene er på farten.



## Rugged Combo 3 Touch

Et beskyttende tastaturetui med et integrert Multi-Touch-styrefelt som effektivt forvandler en iPad til en liten bærbar datamaskin: En rimelig mulighet for å oppmuntre til samarbeid og læring i og utenfor klasserommet.



## Logitech Crayon

Logitech Crayon er utviklet for Apple iPad og gir elevene kontrollen de trenger for å notere, tegne, løse matteproblemer med mer – helt uten sammenkobling.



## Logitech Pen

Logitech Pen er utviklet for populære Chromebook og er en pikselnøyaktig USB-aktivert penn som lar elevene skrive like enkelt som med penn og papir. Logitech Pen gir elevene kontrollen de trenger for å formidle, engasjere og samarbeide – på egen hånd eller med medelever og lærere.



## Logitech Scribe

Logitech Scribe er et tavlekamera som drives av kunstig intelligens til å sende tavleinnhold i videomøter.

Det viktigste er å utstyre hver elev med den rette teknologien, men dette skaper også spørsmål om hvordan utviklingen av ytterligere teknologi kan påvirke miljøet. Dette er et spørsmål som Logitech fokuserer på gjennom hele produktutviklingsprosessen.

**«Logitech støtter digital akselerasjon innen utdanning med en robust og innovativ portefølje bestående av produkter som er perfekte for dagens klasserom. Logitech Pen, som ble lansert i januar i år (2022) som del av porteføljen vår for utdanningsprodukter, vil gjøre det mulig for partnerne våre å forbedre læringsopplevelsen til flere elever over hele verden.»**

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



# VI UTVIKLER PÅ EN BÆREKRAFTIG MÅTE

Logitech utstyres elever med løsninger som forbereder dem på fremtiden både på arbeidsplassen og i privatlivet, samtidig som vi ønsker at den neste generasjonen kan overta en planet og et miljø som gir dem muligheten til å leve livet fullt ut.



Selskapet forplikter seg til å utvikle på en bærekraftig måte – fra innkjøp av råmaterialer til produktene når sin livssykluslutt. Vi vet at vi har de beste forutsetningene til å redusere miljøpåvirkningen vår tidlig i designprosessen, der de viktigste avgjørelsene om produkter treffes.

# VI UTVIKLER PÅ EN BÆREKRAFTIG MÅTE

Logitech forplikter seg til bransjens høyeste rammeverk for global bærekraft.<sup>3</sup> Deriblant:

100 % 

## SERTIFISERT KARBONNØYTRAL

100 % av produktporteføljen og driften er karbonnøytral på tvers av hele verdikjeden (område 1, 2 og 3)

65 % 

## PROGRAM FOR RESIRKULERT PLAST

65 % av datamuser og tastaturer lages av resirkulert plast etter forbruker (PCR), +15 % foran det opprinnelige målet

5,6 MILLIONER 

## ANSVARLIG EMBALLASJE

5,6 millioner fraktposer av plast eliminert eller unngått

OPPTIL 71 % 

## EMBALLASJEREDUKSJON

Emballasjestørrelse, -vekt og materialbruk ble redusert med opptil 71% avhengig av produktlinje

## UTDANNINGSEMBALLASJE

Utviklet for å raskt kunne pakkes ut og skannes

Logitech forsøker å gi sluttbrukere enkle og smarte muligheter til å redusere avfall og forlenge enheters, delers og materialers levetid.

Vi forstår at utdanningsteknologi utsettes for mye slitasje, siden den brukes av forskjellige elever og på tvers av klasserom. Derfor sikrer vi at produktene våre er robuste, samtidig som de er enkle å reparere – slik at de kan inspirere generasjon etter generasjon av elever uavhengig av hvordan utstyret ble behandlet av sine tidligere brukere.

«Logitech har signert FNs Global Compact. Bærekraftsprogrammene våre er i tråd med FNs mål for bærekraftig utvikling, deriblant mål 4 om god utdanning. Vårt mål er å utvikle opplevelser der det er mulig for å forbedre tilgangen til inkluderende utdanning av høy kvalitet, og det betyr at vi må utvikle verktøy som gir alle muligheten til å utnytte potensialet sitt.»

– Robert O'Mahony  
Head of Sustainability i Logitech

<sup>3</sup> <https://www.logitech.com/en-gb/sustainability.html>

# LANGVARIGE SAMARBEID SOM UTGANGSPUNKT FOR UTDAN- NINGSTEKNOLOGI

Teknologi kan forbedre læring og inkludering for alle elever, men løsningene vil ikke i seg selv kunne forandre sektoren. Dette krever lærere og pedagoger med digital kompetanse, samt ferdighetene og opplæringen som kreves for å skape innovative metoder for undervisning og læring. Denne forståelsen er årsaken til at Logitech samarbeider med utdanningsinstitusjoner for å vise hvordan teknologi kan forbedre undervisning og læring over hele Europa.

Logitech har fra starten av 2022 inngått et samarbeid med [European Schoolnet<sup>4</sup>](#), et nettverk bestående av 33 europeiske utdanningsdepartementer, for å støtte [Future Classroom Lab<sup>5</sup>](#), et inspirerende læringsmiljø i Brussel som inviterer besøkende til å tenke nytt når det gjelder teknologiens og designets rolle i klasserommet.

European Schoolnet forsøker å hjelpe utdanningsinstitusjoner i Europa med transformasjonen av utdanningsprosesser for det 21. århundrets digitaliserte samfunn.

Organisasjonen fokuserer på læreres ferdigheter og roller, forskjellige læringsstiler, miljødesign, IT-løsninger og sosiale trender som påvirker utdanning. Logitech leverer videokonferansesystemer og verktøy av høy kvalitet som er spesielt utdannet for bruk i utdanning for Future Classroom Lab for å vise hvordan utdanningsmiljøer kan utformes når de tar i bruk teknologi spesielt utviklet for deres behov.



«European Schoolnet har siden 2012 gjort det mulig for leverandører av utdanningsteknologi å presentere ideene sine for nye læringsmiljøer og forklare hvordan deres teknologi kan bidra til det 21. århundrets innovative pedagogiske tilnærminger. Vi gleder oss derfor over å kunne hilse Logitech velkommen til Future Classroom Lab-fellesskapet. Vi ser frem til å samarbeide om en mer innovativ og inkluderende utdanning i Europa og resten av verden.»

– Marc Durando  
Executive Director for European Schoolnet

<sup>4</sup> <https://www.eun.org>

<sup>5</sup> [https://fcl.eun.org/logitechdigcompedu\\_en](https://fcl.eun.org/logitechdigcompedu_en)

# SAMARBEID OG LÆRING MED ANDRE BRANSJEAKTØRER

Logitech gleder seg over å kunne presentere løsningene sine på bransjens ledende arrangementer og vise frem sin fullstendige portefølje bestående av innovative løsninger, samtidig som vi får muligheten til å samarbeide med aktører på tvers av forskjellige sektorer.



Ved å blant annet delta på Bett 2022, Europas største begivenhet for utdanningsteknologi, kan Logitech delta i de viktigste samtalene i utdanningssektoren i dag. Dette gir oss en plattform for å vise frem løsningene som forvandler dagens klasserom, samtidig som vi kan presentere innovasjoner fra hele Logitechs portefølje for å inspirere til nytenkning og nye undervisningsmetoder. Lærere kan la seg inspirere av løsninger for videokonferanser for strømmere, spesialverktøy for innholdsskapere og robust utstyr for e-sport til å skape nye digitale utdanningsmetoder for individuell undervisning, undervisning i små grupper og undervisning på klassenivå for lavere og høyere utdanning.

«Bett og andre viktige begivenheter er en flott mulighet til å samle bransjeaktører. Når vi møtes ansikt-til-ansikt, kan vi dele erfaringer og presentere de nyeste innovative løsningene for utdanningssektoren – fra sikkerhet på nettet til forberedelser for fremtidens læring. Vi gleder oss over å kunne hjelpe kunder fra alle deler av utdanningssektoren og kunne presentere hele løsningsserien vår.»

– Yalcin Yilmaz  
Vice President Europe Region i Logitech

# LOGITECHS KONTINUERLIGE MÅLSETTING

**Lærere, elever, foreldre, foresatte, bransjeorganisasjoner, beslutningstakere, kanalpartnere, teknologileverandører og andre har spilt en viktig rolle i å forme den nye og raske digitale transformasjonen i utdanningssektoren.**

Endringene som følge av pandemien kommer sannsynligvis til å prege sektoren i lang tid, og vi vet at kanalen fortsetter det harde arbeidet med å hjelpe skoler med den digitale transformasjonen.

Selv om Logitechs arbeid for å hjelpe lærere i deres nåværende digitale reise er omfattende, ser vi likevel frem til hvordan sektoren kommer til å bli i fremtiden.

Utdanningsinstitusjoner forsøker i økende grad å holde tritt med de digitale forandringene i verden rundt dem, og det er enkelt å forstå at nye og spennende innovasjoner som virtuell virkelighet (VR) og utvidet virkelighet (AR) kommer til å spille en viktig rolle i sektorene de neste årene. Utover dette vil innovasjoner som kunstig intelligens (KI) i utdanningen kunne skape en personlig læringsopplevelse for hver elev og ytterligere forvandle klasserommet i årene som kommer.

Når digitale løsninger av høy kvalitet kontinuerlig tas i bruk, kommer vi til å se at sektoren blir mer og mer inkluderende når det gjelder forskjellige læringsstiler. Og Logitech vil – med hjelp fra partnerne sine – spille en viktig rolle i denne digitale transformasjonen.



«Vi vil bruke Logitech-kanalen til å bli det ny ansiktet utad for kundene våre via et omfattende nettverk av forhandlere av utdanningsløsninger og spesialiserte små og mellomstore bedrifter i Europa, slik at vi bedre kan imøtekomme skolers, elevers og læreres behov i forbindelse med digital transformasjon.»

– Sandro Fulgheri  
Head of Education Europe

# OM LOGITECH

---

Logitech gjør det mulig for alle å følge drømmene sine ved å utvikle opplevelser som lar alle skape, oppnå og oppleve mer. Logitech utvikler og skaper produkter som samler mennesker gjennom datamaskiner, spill, videostrømming, skaping og musikk.

Logitechs merker inkluderer Logitech, Logitech G, ASTRO Gaming, Streamlabs, Blue Microphones og Ultimate Ears. Logitech International ble grunnlagt i 1981 med hovedkontor i Lausanne i Sveits, og er et sveitsisk aksjeselskap som er børsregistrert på SIX Swiss Exchange (LOGN) og Nasdaq Global Select Market (LOGI). Du finner Logitech på [www.logitech.com](http://www.logitech.com), selskapets blogg eller via @Logitech

Du kan ta kontakt med Logitech for utdanning på: [education@logitech.com](mailto:education@logitech.com)