



Donner vie au contenu analogique avec Logitech Reach

4 façons amusantes et flexibles de transformer le partage de contenu en classe avec Reach



Conçue pour répondre aux exigences dynamiques des salles de classe modernes, Logitech Reach redéfinit la façon pour les enseignants de partager des contenus de manière inédite. Des objets physiques aux expériences, en passant par les matériaux 3D complexes, Logitech Reach ouvre de nouvelles possibilités pour un enseignement stimulant et des découvertes collaboratives. Avec sa conception flexible, son amplitude de mouvements inégalée et ses commandes intuitives, elle donne vie aux objets et permet aux enseignants de se concentrer sur l'enseignement et de maintenir l'attention des élèves.

1.

Présentez des objets 3D sous tous les angles

Contrairement aux caméras pour documents traditionnelles, Logitech Reach utilise des commandes intuitives pour le panoramique, l'inclinaison et le zoom, avec des curseurs verticaux et horizontaux, ainsi qu'une caméra pivotante. Cela permet aux enseignants de concevoir des cours dynamiques avec du contenu physique, et pas uniquement des documents plats. Plutôt que d'ajuster le contenu, les utilisateurs règlent la caméra, ce qui rend les cours plus fluides et naturels.

Les fonctionnalités clés, telles que le point jaune et l'anneau de saisie sur la caméra pivotante, fournissent une indication constante de son orientation, ce qui permet aux enseignants de maintenir le contenu au même niveau pour faciliter le suivi par les élèves.

EXEMPLE DE CAS D'UTILISATION

Leçons de géographie: donnez vie à vos cartes ou globes terrestres en passant d'une région à l'autre, et zoomez sur les chaînes de montagnes, les côtes ou les villes, tout en maintenant la dynamique du cours.

2.

Apprenez au fur et à mesure grâce à une compatibilité transparente avec les outils d'IA

Logitech Reach offre une expérience USB véritablement prête à l'emploi, qui élimine le besoin d'installations logicielles supplémentaires ou propriétaires. Elle fonctionne comme une caméra avec des outils d'IA basés sur la vidéo, et est compatible avec un large éventail de dispositifs, y compris les iPad, Chromebooks et la plupart des ordinateurs.

EXEMPLE DE CAS D'UTILISATION

Comprendre les étapes de la vie: les enseignants peuvent utiliser Logitech Reach avec un outil d'IA tel que Google Gemini Live pour explorer les cycles de vie des animaux pendant les cours de biologie. En faisant le point avec la caméra sur une chenille ou une chrysalide, l'IA est capable d'en identifier l'espèce, d'expliquer ses stades de métamorphose et de fournir des informations sur son habitat et son comportement, ce qui permet aux élèves de mieux comprendre les transformations dans la nature.



3.

Offrez aux élèves une place de choix, où qu'ils se trouvent dans la salle de classe

Basée sur Logitech StreamCam, Logitech Reach offre une qualité vidéo atteignant 1080p/60 ips, améliorée par une optique en verre et une mise au point automatique intelligente, ce qui garantit des images d'une netteté exceptionnelle, même dans les moindres détails. Contrairement aux caméras pour documents traditionnelles reposant sur des commandes de zoom peu intuitives et chronophages, Logitech Reach permet aux enseignants d'ajuster intuitivement et rapidement la caméra plus près de n'importe quel objet ou leçon, pour voir des détails minuscules ou complexes avec une clarté étonnante.

EXEMPLE DE CAS D'UTILISATION

Leçon de biologie: mettez instantanément en valeur les détails complexes de l'anatomie d'une fleur en zoomant sur les pétales, l'étamine et le pistil. Les enseignants peuvent régler la caméra pour mettre en avant chaque partie de la fleur avec une clarté extraordinaire. De cette manière, les élèves peuvent en comprendre la structure et la fonction sans faire circuler la fleur, ce qui permet de préserver ce spécimen délicat.

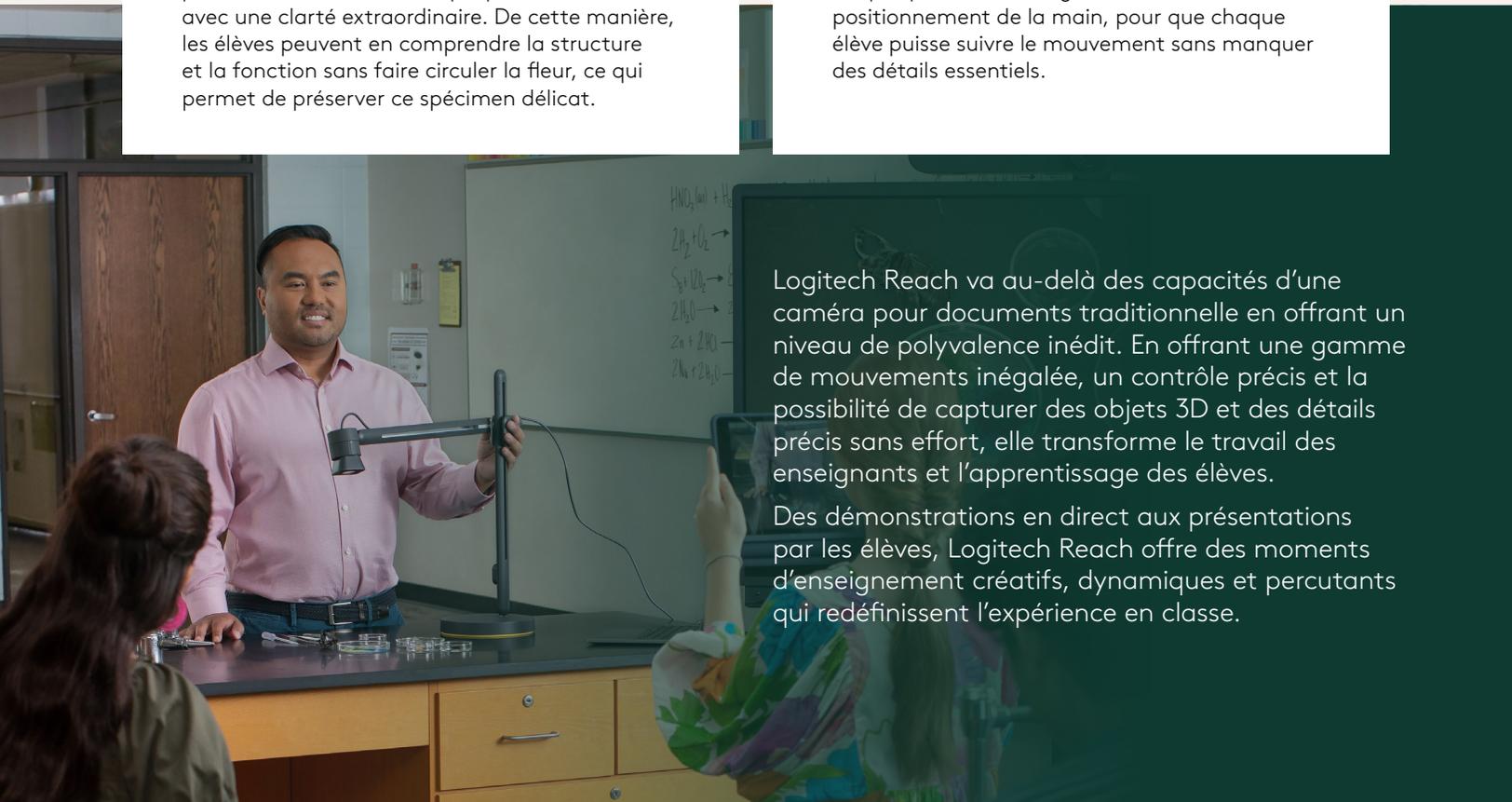
4.

Réalisez des démonstrations pratiques

Grâce à ses capacités de point de vue flexibles, Logitech Reach fait passer les cours pratiques au niveau supérieur en offrant aux élèves une perspective rapprochée et immersive que les outils standard ne peuvent tout simplement pas égaler. Sa conception flexible et ses commandes précises permettent aux enseignants de présenter des tâches ou des processus complexes sous des angles qui garantissent à chaque élève une vue claire et détaillée, qu'il soit au premier rang dans la salle ou à distance.

EXEMPLE DE CAS D'UTILISATION

Enseignement en arts culinaires: démontrez des techniques de découpe avec un point de vue clair et des mouvements de caméra fluides. Logitech Reach met en évidence les coupes précises, les angles des couteaux et le positionnement de la main, pour que chaque élève puisse suivre le mouvement sans manquer des détails essentiels.



Logitech Reach va au-delà des capacités d'une caméra pour documents traditionnelle en offrant un niveau de polyvalence inédit. En offrant une gamme de mouvements inégalée, un contrôle précis et la possibilité de capturer des objets 3D et des détails précis sans effort, elle transforme le travail des enseignants et l'apprentissage des élèves.

Des démonstrations en direct aux présentations par les élèves, Logitech Reach offre des moments d'enseignement créatifs, dynamiques et percutants qui redéfinissent l'expérience en classe.