Mehr Beteiligung am Unterricht durch besser ausgestattete Lehrkräfte

So kann die richtige EdTech-Lösung Lernprozesse vertiefe

logitech®





Mangelnde Beteiligung

Die Beteiligung der Schüler/Studenten gilt als wichtigster Indikator für den Erfolg von EdTech – aber die meisten Klassenzimmer sind nicht dafür ausgestattet,eine solche Beteiligung dauerhaft zu fördern. Die überwältigende Mehrheit der Führungskräfte an Primar- und Sekundarschulen (81 %) misst den ROI von EdTech anhand der Beteiligung der Schüler/Studenten.[1] Gleichzeitig geben 81 % der Lehrkräfte an, dass die Umsetzung effektiver Praktiken für vertiefte Lernprozesse schwierig ist.[2]

Ein Klassenzimmer, in dem Lehrkräfte dauerhaft vorn im Raum bleiben müssen oder praktische Arbeiten nicht für die gesamte Klasse gut sichtbar sind, kann unbemerkt die Ergebnisse beeinträchtigen, auf die Schulbezirke setzen. Für eine beständige Beteiligung benötigen Schulen zuverlässige, benutzerfreundliche Technologien, damit Lehrkräfte ihre Fachkompetenz voll entfalten können – ganz ohne zusätzlichen IT-Support.

91 %

der Lehrkräfte glauben, dass die Integration von Technologie für vertiefte Lernprozesse entscheidend ist.[3]

Letztendlich ist eine mangelnde Beteiligung im Kern auf den Einfluss der Lehrkräfte zurückzuführen. Die Beteiligung am Unterricht ist davon abhängig, ob Lehrkräfte die Möglichkeit haben, dynamisch zu unterrichten und jeden Schüler/Studenten zu erreichen. Wenn Lehrkräfte einen positiven Einfluss ausüben, folgt die Beteiligung automatisch.

Weniger Hürden für bessere Beteiligung

Anstatt einfach nur weitere Geräte hinzuzufügen, baut zweckmäßige Hardware gezielt Hürden ab – zwischen dem, was eine Lehrkraft umsetzen möchte, und dem, was die räumlichen Gegebenheiten tatsächlich zulassen.

So lässt sich sicherstellen, dass alle Schüler/Studenten vollständig einbezogen werden können – nicht nur jene, die sich in unmittelbarer Nähe des Geschehens befinden. Auf diese Weise verringert sich die Kluft bei der aktiven Beteiligung: Die Interaktionsmöglichkeiten der Lehrkraft werden während des gesamten Unterrichts maximiert, und die Schüker/Studenten können in tiefgreifende Lernerfahrungen eintauchen.



Verstärkter Einfluss der Lehrkräfte

Lehrkräfte haben den größten Einfluss, wenn sie sich physisch dorthin bewegen können, wo sie gebraucht werden, und wenn sie flexible Lernerfahrungen anbieten können, um jeden Schüler/Studenten einzubinden.



Aktives, projektbasiertes Lernen

Schüler/Studenten müssen aktiv an ihrem eigenen Lernprozess teilhaben – mit einem Platz in der ersten Reihe, von dem aus sie Demonstrationen, Unterrichtsinhalte und Gespräche unmittelbar verfolgen können.

Für einen stärkeren Einfluss der Lehrkräfte



66 %

der Lehrkräfte haben Hardware in erheblichem Umfang in den direkten Unterricht integriert.[4]

Lehrkräfte wissen, dass die Beteiligung davon abhängt, inwieweit sie in der Lage sind, sich zu bewegen, zu agieren und in Echtzeit Anpassungen vorzunehmen. In vielen Klassenzimmern sind sie jedoch durch die vorhandene Hardware an den vorderen Teil des Raums gebunden – oder sie verlieren wertvolle Unterrichtszeit, weil die Technik ausgerechnet im ungünstigsten Moment versagt.

Die Antwort ist Hardware, die so konzipiert ist, dass sie im Schulalltag in den Hintergrund tritt, anstatt ihn zu unterbrechen. Von Präsentationen bis hin zu projektbasiertem Lernen, von der Unterstützung von DaZ-Schülern/Studenten bis hin zu Leistungsbeurteilungen – die richtigen Lösungen geben Lehrkräften Selbstvertrauen und eröffnen spannende neue Wege, Schüler/Studenten zu begeistern.

ÜBERLEGEN SIE

Können sich die Lehrkräfte frei im Raum bewegen und dabei den Unterricht für jeden Platz sichtbar und interaktiv gestalten?

Werden Whiteboard- oder Unterrichtsinhalte für jeden Schüler/Studenten klar übertragen, egal ob er im Raum ist oder zugeschaltet wird?

Wie viel Unterrichtszeit geht durch die Fehlersuche an der Hardware verloren – anstatt für den Unterricht genutzt zu werden?

Technische Lösungen



Reach

Verstellbare Inhaltskamera für Unterricht und Demonstrationen

- Die um 360° schwenkbare Kamera macht praktische Arbeiten und Projekte in kleinen Gruppen für die gesamte Klasse gut sichtbar
- Dank der einfachen, einhändigen Flexibilität können Lehrkräfte die Kamera horizontal bewegen, vertikal anpassen und um volle 360° drehen – so lassen sich neue Blickwinkel erschließen und die eigene, ganz spezifische Perspektive mit der Klasse teilen
- Hochwertiges 1080p/60fps-Video mit Glasoptik und intelligentem Autofokus lässt Inhalte scharf und lebensecht erscheinen, anstatt verwaschen oder unscharf zu wirken
- Passt sich jedem Raum an und bietet ein echtes Plug-and-Play-Erlebnis über USB-C mit den Computern sowie Konferenz- oder Streaming-Plattformen, die Schulen bereits verwenden



Spotlight 2

Fortschrittlicher Presenter mit haptischem Feedback und digitalen Highlight-Funktionen

- Gibt Lehrkräften die Freiheit, sich zu bewegen, und hält den Unterricht interaktiv, um die Aufmerksamkeit der Schüler/Studenten aufrechtzuerhalten
- Eine kabellose Reichweite von bis zu 30 Metern bedeutet, dass eine Lehrkraft durch die Reihen gehen, bei Kleingruppen nach dem Rechten sehen oder einen Schritt zurücktreten kann, um den Raum zu überblicken, ohne jemals die Kontrolle über den Unterricht zu verlieren
- Fortschrittliche digitale Highlight-Funktionen sowie ein digitaler Zeiger und Laser sorgen dafür, dass Kernpunkte sowohl bei Präsenz- als auch bei Hybridveranstaltungen effektiv vermittelt werden
- Die anpassbare Aktionstaste mit haptischem Feedback ermöglicht es Lehrkräften, Inhalte hervorzuheben, ohne nach unten blicken zu müssen
- Schnelles Laden, lange Akkulaufzeit und plattformübergreifende Kompatibilität sorgen dafür, dass es immer einsatzbereit ist

Technische Lösungen



Scribe

KI-gestützte Whiteboard-Kamera für immersives Lernen

- Überträgt Whiteboard-Inhalte direkt in den Unterricht, sodass alle Schüler/Studenten visuell mit dem Geschehen im Unterricht verbunden bleiben
- Mit der kabellosen Freigabe-Taste können Inhalte schnell und einfach mit Raumsystemen geteilt werden
- Die integrierte KI sorgt für einen Transparenzeffekt, mit dem die präsentierende Person ausgeblendet wird, sodass Schüler/Studenten durch die Lehrkraft „hindurchsehen“ können und eine ungehinderte Sicht auf das Board haben
- Verbessert automatisch Farbe und Kontrast von Whiteboard-Markern und nutzt Bildsegmentierung, um Haftnotizen sowie andere Inhalte zu erkennen – so bleiben Texte und Skizzen für alle Schüler/Studenten gut lesbar
- Funktioniert mit fast jeder Whiteboard-Oberfläche und lässt sich in alle gängigen Videokonferenzplattformen integrieren
- Die flexible Wandmontage mit durchdachter Kabelführung spart der IT-Abteilung Zeit und sorgt dafür, dass die Installation den Unterricht nicht beeinträchtigt

Förderung von aktivem, projektbasiertem Lernen.



47 %

der Lehrkräfte nennen projektbasiertes Lernen mit Technologieintegration als eine der effektivsten Strategien für vertiefte Lernprozesse.[5]

Lehrkräfte glauben an die Vorteile praktischen, projektbasierten Lernens. Mithilfe gut gewählter Tools kann dieser Lernmodus eine Vielzahl von Aktivitäten – ob im Klassenverband, in Kleingruppen oder individuell – bereichern.

42 %

der Lehrkräfte gaben an, dass Schüler/Studenten Probleme hatten, Bilder und anderes Material von der anderen Seite des Klassenzimmers aus zu erkennen.[6]

Jedes Mal, wenn sich Schüler/Studenten um einen Tisch drängen, einen Gegenstand im Raum herumreichen oder darauf warten müssen, eine Demonstration zu sehen, stellt dies eine kleine Unterbrechung des Lernprozesses dar. Schätzungen zufolge kommt es in einem typischen Klassenzimmer jährlich zu mehr als 2.000 solcher Störungen, wodurch 10 bis 20 Tage Unterrichtszeit verloren gehen.[7]

ÜBERLEGEN SIE

Können alle Schüler die praktischen Arbeiten und Vorführungen gut sehen?

Verwandelt die Technologie in Ihrem Klassenzimmer Projekte von Kleingruppen oder Einzelpersonen in etwas, das die gesamte Klasse sehen kann und aus dem sie lernen kann?

Erstellen und präsentieren Schüler/Studenten Inhalte, oder konsumieren sie diese nur?

Technische Lösungen



Mevo Start

Kompakte, mobile HD-Kamera für Videoaufnahmen und Streaming

- Erweitert den Unterricht, indem Schüler ihre eigenen Podcasts oder Projekte im Dokumentarstil, Laborexperimente und Storytelling-Aufgaben gestalten können
- Dank 1080p-HD-Video und sechs Stunden Akkulaufzeit können Lehrkräfte Bibliotheken mit hochwertigen Lektionen, Wiederholungen von Lerninhalten sowie Materialien zur Prüfungsvorbereitung erstellen
- Erfasst und überträgt Klassenprojekte, Laborexperimente und Präsentationen live, um die Schüler einzubinden



Yeti

USB-Mikrofon in Studioqualität für die Aufnahme und das Streaming von Unterrichtsstunden

- Eignet sich für Einzelvorträge, Diskussionen in kleinen Gruppen oder Aufnahmen in einem voll besetzten Raum – dank vier wählbarer Richtcharakteristiken
- Ermöglicht Schülern die Aufnahme eigener Podcasts, Präsentationen und Videoinhalte für projektbasierten Unterricht
- Plug-and-Play-Einrichtung per USB ohne erforderliche Treiberinstallation – so können IT-Teams es innerhalb weniger Minuten in Unterrichtsräumen bereitstellen
- Das robuste Tischstativ hält der täglichen Beanspruchung stand und lässt sich leicht von Raum zu Raum bewegen



Yeti Orb

Kompaktes USB-Mikrofon für klaren, fokussierten Klang

- Konzentriert sich auf die Stimme des Sprechers und blendet Tastaturklicks sowie andere Hintergrundgeräusche aus
- Die einfache USB-C-Plug-and-Play-Verbindung macht die Einrichtung zum Kinderspiel
- Das kompakte Tischstativ benötigt nur wenig Platz auf überfüllten Schreibtischen und Wagen
- LIGHTSYNC RGB-Beleuchtung und G HUB-Software bieten Lehrkräften eine einfache Möglichkeit, den Mikrofonstatus auf einen Blick zu sehen und Einstellungen zu verwalten



Die Realität des Budgets

83 %

der Lehrkräfte geben an, dass Budgetbeschränkungen bei jeder Entscheidung für Hardware-Anschaffungen eine Rolle spielen.[8]

IT-Verantwortliche wählen Hardwarelösungen anhand diverser Faktoren. Doch selbst bei begrenztem oder gekürztem Budget zeigt sich laut Untersuchungen, dass sich Lehrkräfte auf jene Hilfsmittel konzentrieren, die sie für den langfristigen Erfolg der Schüler/Studenten als am wichtigsten erachten.[9]

71 %

interaktive Panels

43 %

Content- oder Dokumentenkameras

32 %

kabellose Kameras für Aufzeichnung und Streaming

Diese Konsistenz ist eine Chance. Anstatt jeden Bedarf im Klassenzimmer als separate Anschaffung zu behandeln, können Bezirke nach einer Reihe gut gebauter Tools suchen, die langlebig sind und sich einfach bedienen und warten lassen.

Logitech ist für den Bildungsbereich gemacht

- Plug-and-Play-Lösungen reduzieren den Aufwand für Bereitstellung und Schulung
- Hohe Langlebigkeit und austauschbare Teile für weniger Ersatzbeschaffungen und geringere Ausfallzeiten
- Entwickelt mit Blick auf die Bedürfnisse von Schülern/Studenten und Lehrkräften



Nächste Schritte ▶

Zum Schließen der Kluft bei der Beteiligung sollte das gefördert werden, wozu Lehrkräfte bereits fähig sind. Wenn sie die Freiheit erhalten, ihr volles pädagogisches Können einzusetzen und jeden Schüler/Studenten zu erreichen, stellt sich die Beteiligung ganz von selbst ein.

Logitech ist ein verlässlicher Partner, um diese Kluft zu schließen – mit mehr als 40 Jahren Erfahrung in der Entwicklung von Lösungen, die in enger Zusammenarbeit mit Lehrkräften entstehen und in echten Unterrichtsumgebungen erprobt werden.

Um mehr über die Suite von Bildungslösungen von Logitech zu erfahren, besuchen Sie logitech.com/education.

logitech® for education

[1,3]Logitech & FullScale 2025 Umfrage unter Lehrkräften

[2,8]Logitech und THE Journal 2025 Umfrage unter Lehrkräften

[4,5,7,9] Ebd.

[6]Logitech und EdWeek Research Center, 2022

© 2026 Logitech. Logitech, Logi und deren Logos sind Marken oder eingetragene Marken von Logitech Europe S.A. oder deren Tochtergesellschaften in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Rechteinhaber. Logitech übernimmt keine Verantwortung für eventuelle Fehler in dieser Publikation. Informationen zu Produkten, Preisen und Funktionen in diesem Dokument können ohne Vorankündigung geändert werden. Veröffentlicht 2026.