

Die Aufmerksamkeit von Schülern unter der Lupe

Was über 600 Lehrkräfte
und Administratoren im
Unterricht beobachten

logitech® |  FullScale



Lehrkräfte sind sich einig: EdTech-Hardware kann tiefere Lernprozesse ermöglichen

Schüler der Grund- und Sekundarstufe wachsen in einer Welt auf, die von schnelllebigen digitalen Inhalten geprägt ist. Von klein auf scrollen, wischen und wechseln sie zwischen Apps, Videos und anderen Medien. Das verändert, wie sie sich konzentrieren und an Lernprozessen teilnehmen. **Wie sollten Schulen und Bezirke reagieren, und wie passt Technologie in das große Ganze?**

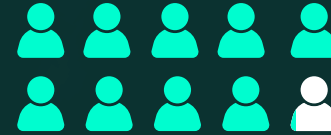
Um diese Frage zu untersuchen, haben Logitech und FullScale mehr als 600 Lehrkräfte und Administratoren befragt. **Ihre Antworten zeigen, dass die Aufmerksamkeitsspanne der Schüler ein großes Hindernis für das Lernen darstellt, da die meisten Schüler nur 6–20 Minuten lang auf komplexe Aufgaben konzentriert bleiben können, bevor sie abgelenkt werden.**

Die Forschung zeigt jedoch auch eine Chance auf. Digitale Erlebnisse, einschließlich solcher, die durch EdTech-Hardware vermittelt werden, steigern die Partizipation der Schüler erheblich. Der Nutzen ist am deutlichsten, wenn diese Erlebnisse interaktiv, visuell und Multimedia-orientiert sind.

Hochwertige, benutzerfreundliche Tools tragen dazu bei, Hindernisse abzubauen, fördern personalisiertes Lernen und ermöglichen den Lehrkräften, sich auf sinnvolle Unterrichtsmethoden zu konzentrieren. Letztendlich zeigt die Forschung, dass Hardware ein entscheidender Faktor für die Partizipation der Schüler und für tiefgreifendere Lernergebnisse im modernen Unterricht ist.

91 %

DER LEHRKRÄFTE



glauben, dass die Integration von Technologie für tiefere Lernprozesse unerlässlich ist.

ÜBER DIE STUDIE

Logitech und FullScale haben eine landesweite Umfrage unter 676 Führungskräften und Lehrkräften an Grund- und weiterführenden Schulen durchgeführt.

Die Teilnehmer umfassten:

330 Lehrkräfte

290 Schuladministratoren

56 Bezirksmitarbeiter

Die Befragten vertraten Schulen und Schulbezirke in 47 US-Bundesstaaten und deckten dabei eine Vielzahl von Funktionen und Perspektiven ab.

Am Stück konzentriert arbeiten

Die befragten Pädagogen nennen die Aufmerksamkeitsspanne als größtes Hindernis für vertieftes Lernen.



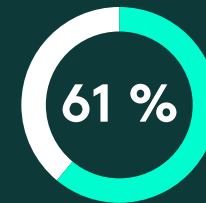
DER LEHRKRÄFTE UND ADMINISTRATOREN

geben an, dass die kurze Aufmerksamkeitsspanne der Schüler ihre größte Herausforderung bei der Aufrechterhaltung des Lerninteresses darstellt.

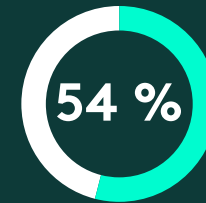
Schüler können sich heute typischerweise nur 6 bis 20 Minuten lang auf komplexe Aufgaben konzentrieren, bevor sie abgelenkt werden.

Äußere Faktoren spielen eine große Rolle bei diesem Ergebnis. Laut der Forschung sind die größten Störfaktoren für eine anhaltende Konzentration andere Schüler, persönliche Geräte wie Handys und die Vorliebe für stark stimulierende digitale Inhalte.

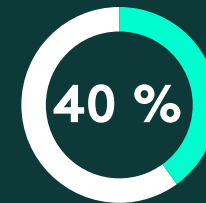
Welche Faktoren tragen zu kurzen Aufmerksamkeitsspannen bei?



Soziale Interaktionen



Persönliche Geräte



Geringes Interesse an nicht-digitalen Materialien

Diese äußeren Faktoren erschweren es den Schülern, lange genug bei der Sache zu bleiben, damit ein tiefergehender Lernprozess stattfinden kann. Um über oberflächliches Lernen hinauszugehen, sind im Unterricht Tools und Strategien erforderlich, die darauf ausgelegt sind, die Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten und eine sinnvolle Interaktion zu fördern.

Digitale Tools fördern die Partizipation

Auch wenn die Aufmerksamkeitsspanne begrenzt sein mag, zeigen Forschungsergebnisse, dass die richtigen digitalen Erlebnisse die Dauer der Konzentration der Schüler sowie die Tiefe ihres Lernens erheblich steigern können.

Pädagogen aller Klassenstufen berichten übereinstimmend, dass die Schüler länger konzentriert bleiben, wenn der Unterricht digitale Elemente enthält. 41 % geben an, dass Schüler bei digitalen Aktivitäten länger als 20 Minuten aufmerksam bleiben, während dies bei nicht-digitalen Methoden nur bei 8 % der Fall ist. Selbst in der Oberstufe, wo die Aufmerksamkeitsspanne in der Regel länger ist, sorgen digitale Tools dafür, dass die anhaltende Beteiligung fast doppelt so hoch ist (37 % im Vergleich zu 18 %).

Bei welchen Aktivitäten bleiben die Schüler länger als 20 Minuten konzentriert bei der Sache?

Vorschule bis 2. Klasse



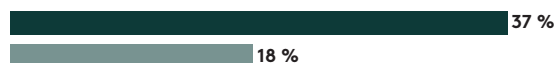
Klassenstufen 3–5



Klassenstufen 6–8



Klassenstufen 9–12



● Digital ● Nicht-digital

Zugangs- und Schulungslücken

Digitale Tools bieten eine klare Chance, Schüler zu motivieren, doch die Ausschöpfung dieses Potenzials hängt vom Zugang zu EdTech ab, die den Bedürfnissen und Fähigkeiten der Lehrkräfte entspricht. Wenn Tools nicht verfügbar, unzuverlässig oder schwer zu bedienen sind oder umfangreiche Schulungen erfordern, entstehen Reibungsverluste, die den Unterricht stören und die Konzentration der Schüler beeinträchtigen.



81 %

DER LEHRKRÄFTE

sagen, dass die Umsetzung von Strategien für vertieftes Lernen etwas bis sehr schwierig ist.

Umgekehrt erleichtern Tools, die verfügbar und intuitiv zu bedienen sowie zu integrieren sind, die Umsetzung wichtiger Unterrichtsmethoden wie Zusammenarbeit, Diskussion und projektbasiertes Lernen.



„Tieferes Lernen ist einfacher, wenn Schüler Zugang zu guten Ressourcen, Technologie und einem Unterricht haben, der Wissbegier und Teamarbeit fördert.“

– BEFRAGTER PÄDAGOG

Die Untersuchung zeigt, dass Pädagogen Technologien benötigen, deren Funktionen eine einfache Integration ermöglichen:

1.



Zuverlässig und hochwertig

2.



Leicht zu bedienen

3.



Zur Förderung interaktiver
Erlebnisse entwickelt

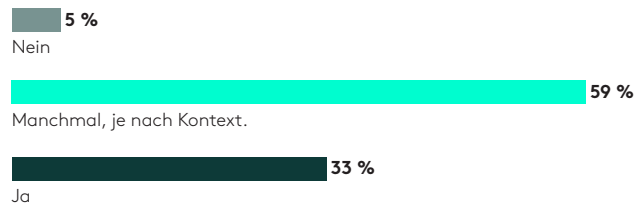
Hardware, Software oder beides?

Auch wenn Software oft im Rampenlicht steht, zeigen die Forschungsergebnisse, dass Hardware eine ebenso wichtige Rolle bei der Ermöglichung von tiefgreifenden Lernprozessen spielt. Die Umfrageteilnehmer waren sich einig, dass sowohl Hardware als auch Software das Potenzial haben, Schüler zu motivieren – je nach Kontext. Hardware-Tools können eine physische und sensorische Interaktion ermöglichen, die dazu beiträgt, dass das Gelernte besser im Gedächtnis haften bleibt.

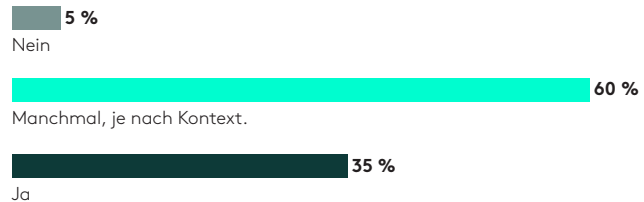
Was hat das größere Potenzial, die Aufmerksamkeit der Lernenden bei anspruchsvollen Aufgaben aufrechtzuerhalten: Hardware oder Software?



Hardware



Software



Die Meinungen der Pädagogen zur Rolle von EdTech im Allgemeinen waren eindeutig: Über 90 % von ihnen gaben an, dass Technologie notwendig sei, um die Konzentration zu wahren und den Lernerfolg zu vertiefen.

91 % DER LEHRKRÄFTE

glauben, dass die Integration von Technologie für tiefere Lernprozesse unerlässlich ist.



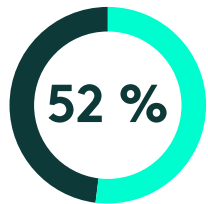
Die richtigen Tools für den jeweiligen Kontext

Wenn digitale Hilfsmittel dazu beitragen, die Aufmerksamkeitsspanne zu verlängern, stellt sich als Nächstes die Frage: In welchen Unterrichtssituationen? Pädagogen betonen immer wieder, dass interaktive, schülerzentrierte Lernerfahrungen der wirksamste Weg sind, um über eine oberflächliche Beteiligung am Unterricht hinauszugehen. Auf die Frage, welche Strategien am besten zu vertieftem Lernen beitragen, nannten Pädagogen individualisierte oder adaptive Lernpfade, interaktive und visuelle Lernhilfen, gamifizierte Lernerfahrungen sowie projektbasiertes Lernen mit technologischer Integration.

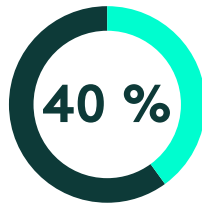
Wichtige Aktivitäten und Lösungen für den Unterricht

Elemente der digitalen Kultur halten Einzug in den Unterricht, da Pädagogen kreative Wege finden, um auf die Schüler zuzugehen und ihre Aufmerksamkeit zu wecken.

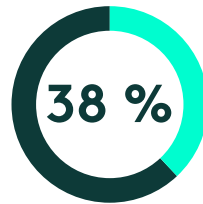
Wichtige Aktivitäten sind unter anderem:



Digitale Spiele



Memes und
visuelles
Storytelling



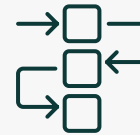
Kurzvideo-
Inhalte

Diese Ansätze sind höchstwahrscheinlich erfolgreich, weil sie die Art und Weise widerspiegeln, wie Schüler sich außerhalb des Klassenzimmers ganz natürlich mit Informationen auseinandersetzen: durch visuelle Elemente, Interaktivität und kurzen Austausch.

Visuelles Lernen auf dem Vormarsch

Die Umfrage von Fullscale und Logitech zeigt, dass Pädagogen zunehmend Video, Kameras und visuelle Tools nutzen, um tiefgreifende Lernprozesse zu fördern. Sie berichten, dass sie neue Kompetenzen in den Bereichen Erstellung von Kurzvideos, Aufbau von Inhaltsbibliotheken, Einsatz von Kameras im Unterricht und Gestaltung multimedialer Lernerfahrungen erworben haben, um die Schüler besser einzubinden.

Visuelle Tools können Pädagogen helfen:



Komplexe Konzepte Schritt für Schritt zu demonstrieren



Unterrichtseinheiten zur späteren Wiederholung aufzuzeichnen



Das Lernen über das physische Klassenzimmer hinaus zu erweitern



Verschiedene Lernstile durch visuelle Klarheit zu unterstützen

Logitech Videolösungen wie [Reach](#), [Mevo](#) und [Scribe](#) unterstützen die interaktiven, multimedialen und demonstrationsbasierten Lernformate, die Lehrkräfte als hilfreich empfinden.

4 wichtige Methoden

Die befragten Pädagogen nannten vier Unterrichtsmethoden, die sich als besonders wirksam für die Förderung eines vertieften Lernens erwiesen haben:

1.  Individualisierte Lernpfade

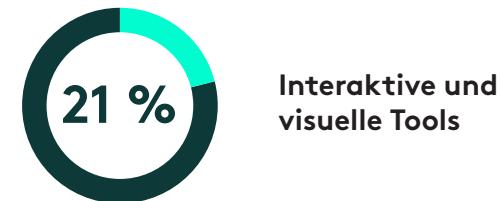
2.  Interaktive oder visuelle Aktivitäten

3.  Gamifizierte Erfahrungen

4.  Projektbasiertes Lernen

Logitech unterstützt die Umsetzung dieser Methoden mit intuitiven, schülerzentrierten Lösungen, die sich mühelos in den Unterricht integrieren lassen.

Was hat sich Ihrer Erfahrung nach am besten bewährt, um bei den Lernenden von heute ein tieferes Lernen zu fördern?



All diesen vier Methoden ist gemeinsam, dass sie von den Schülern verlangen, sich aktiv einzubringen, anstatt Informationen nur passiv aufzunehmen.

Die Lösungen im Überblick

Logitech Zone Learn Headset



PERFEKT GEEIGNET FÜR:



Individualisiertes Lernen

Zone Learn wurde speziell für konzentriertes Lernen in belebten Lernumgebungen entwickelt und hilft dabei, Hintergrundgeräusche und Ablenkungen zu reduzieren. Dadurch können die Schüler weiterhin individuell lernen, was eine Vielzahl von Unterrichtsaktivitäten unterstützt – von digitalen Spielen über sprachbasierte Sprach-Apps bis hin zu gemeinsamen Diskussionen.

- Robustes, lernfreundliches Design
- Komfortable, verstellbare Passform
- Optimiert für Sprach-Audio
- Austauschbare Kabel und Ohrmuscheln für verringerten Ersatzbedarf

Logitech Reach Content-Kamera



PERFEKT GEEIGNET FÜR:



Interaktive & visuelle Erfahrungen

Reach ermöglicht präzise, anschauliche Demonstrationen, indem sie klare Nahaufnahmen von nicht-digitalen Materialien, Werkzeugen und Prozessen aufzeichnet. Ob es sich nun um ein Experiment in Naturkunde oder ein Kunstprojekt handelt – alle Schüler haben einen Platz in der ersten Reihe.

- Flexibles Design zur einfachen Ausrichtung
- Hohe Kameraqualität
- Positionierung und Stabilität mit einem Handgriff
- Plug-and-Play-Einrichtung

Die Lösungen im Überblick

Logitech Crayon



PERFEKT GEEIGNET FÜR:



Gamifiziertes Lernen

Der **Crayon** verwandelt Touchscreens bei Übungen mit digitalen Spielen oder Storytelling in kreative Lernwerkzeuge. Die Schüler können Texte mit Anmerkungen versehen, Ideen skizzieren, Probleme Schritt für Schritt lösen und ihr Verständnis visuell darstellen. Dies unterstützt verschiedene Lernstile und eröffnet Anwendungsmöglichkeiten in verschiedenen Fächern.

- Pixelgenaue Eingabe
- Nahtlose Kompatibilität mit iPad-Geräten
- Lange Akkulaufzeit mit schneller Aufladung
- Robustes Design für intensive Nutzung

Logitech Mevo Webcam



PERFEKT GEEIGNET FÜR:



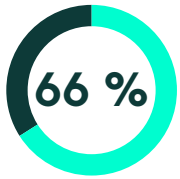
Projektbasiertes Lernen

Mevo unterstützt die flexible Erstellung und das Streaming von Videos und erleichtert so die Aufzeichnung hochwertiger Unterrichtseinheiten, Schülerpräsentationen und Gemeinschaftsprojekte. Auf diese Weise können Lehrkräfte eine Sammlung wiederverwendbarer Inhalte aufbauen und die Schüler dazu anregen, kreativ zu werden.

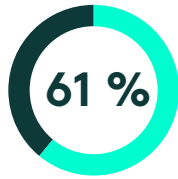
- Einfache Einrichtung, Aufnahme und Streaming von Mobilgeräten
- Professionelle Grafiken für den Unterricht und für Projekte
- Flexible Montage und Mobilität
- Multi-Kamera-Streaming-Funktionen für dynamische, fesselnde Erlebnisse

Best Practices für Aufmerksamkeit

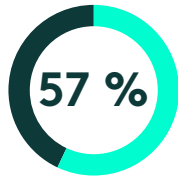
Die befragten Pädagogen gaben zudem Aufschluss darüber, in welchen Lernformaten EdTech seine Stärken unter Beweis stellen kann. Die Untersuchung zeigt, dass sie Technologien bereits in zentrale Unterrichtsformate integrieren, die aktives Lernen fördern. Hardware wird am effektivsten in Situationen eingesetzt, die Mitwirkung, Interaktion und kritisches Denken erfordern.



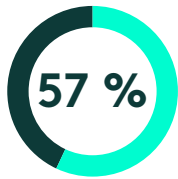
Direkte Anweisungen



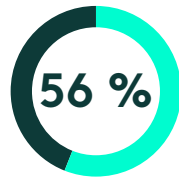
Klassendiskussionen



Projektbasiertes Lernen



Personalisiertes Lernen



Kollaboratives Lernen

Anstatt Informationen nur passiv aufzunehmen, werden die Schüler in diesen Klassen dazu aufgefordert, eigene Ideen einzubringen und ihr Verständnis auf dynamischere Weise zu demonstrieren.

Zu den Lösungen, die Pädagogen für diese Formate als besonders wichtig erachten, gehören Headsets, Stylus-Stifte, Webcams und Kameras zur Aufnahme von Inhalten sowie Präsentationswerkzeuge.

EINGABESTIFTE



Kreation,
Kommentieren
und Komfort

HEADSETS



Konzentration
und
Kommunikation

KAMERAS



Visualisierung
und
gemeinsames
Verständnis



Logitech Scribe Whiteboard-Kamera

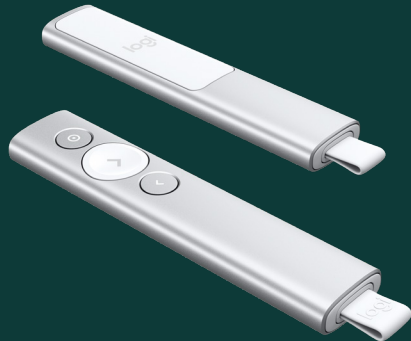
Scribe überträgt Inhalte vom Whiteboard in Echtzeit in digitale Räume und sorgt so dafür, dass jeder Schüler dem Unterricht problemlos folgen kann. Indem schriftliche Anweisungen für die ganze Klasse sichtbar und gemeinsam nutzbar gemacht werden, können alle dem Unterricht besser folgen.

- Erkennt Haftnotizen
- Der Transparenzeffekt der KI bietet einen ungehinderten Blick auf das Whiteboard
- Plug-and-Play-Funktionalität
- Kristallklare Videoqualität

PRÄSENTATIONS-TOOLS



Unterrichtsfluss und
Klarheit



Logitech Spotlight

Mit Spotlight können Lehrkräfte ihre Präsentationen mit Memes und Emojis aufpeppen, um die Aufmerksamkeit der Schüler zu wecken. Indem sie wichtige Informationen hervorheben, Details näher beleuchten oder wichtige Konzepte betonen, können Lehrkräfte dafür sorgen, dass die Schüler im Unterricht aufmerksam bleiben.

- Erweiterte Zeigefunktionen und Highlights (Spotlight, Vergrößern und digitale Lasermodi)
- Cursor-Steuerung von überall im Raum
- Intuitive Foliennavigation
- Lange kabellose Reichweite und zuverlässige Konnektivität



„Die Verwendung von Hardware als Tool zur Personalisierung des Lernens kann die Konzentration der Schüler aufrecht halten und das Lernen vertiefen. Wenn Pädagogen unterstützt werden, um Hardware, Software und kreative Lehrpraktiken in Einklang zu bringen, wird Technologie zu einem Katalysator für das Engagement der Schüler.“



Madeleine Mortimore

Global Education Innovation and
Research Lead, Logitech

Tiefgreifende Lernprozesse durch mehr Konzentration

Die Lernenden von heute sind ständigen Ablenkungen und einer kürzeren Aufmerksamkeitsspanne ausgesetzt, doch die Studie von Logitech und FullScale zeigt, dass sich diese Herausforderungen mit dem richtigen Ansatz in Chancen verwandeln lassen.

Entscheidend ist, über die Technologie als Selbstzweck hinauszugehen und den Fokus auf eine sinnvolle Integration zu legen. Hardware-Tools müssen mit der Art und Weise übereinstimmen, wie Schüler am besten lernen: durch Interaktion, Zusammenarbeit und Kreativität. Und ebenso wichtig ist, dass sie zuverlässig und einfach zu bedienen sind, damit Lehrkräfte ihre Kreativität und Erfahrung einbringen können.

Weitere Informationen finden Sie unter logitech.com/education.
Lesen Sie den vollständigen Bericht [hier](#).

logitech for education

© 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.

