

# La science de l'attention des élèves

Ce que plus de  
600 enseignants et  
membres du personnel  
administratif observent  
dans les salles de classe

logitech® |  FullScale



## Les enseignants s'accordent à le dire : le matériel edtech favorise un apprentissage approfondi

Les élèves du primaire et du secondaire grandissent dans un environnement où les contenus numériques évoluent à un rythme effréné. Dès leur jeune âge, ils « scrollent », « swipent » et naviguent entre les applications, les vidéos et d'autres contenus multimédias. Cela change leur façon de se concentrer et de participer aux expériences d'apprentissage. **Comment les écoles et les académies devraient-ils réagir, et quelle place occupe la technologie dans ce contexte général ?**

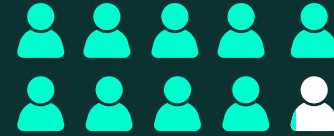
Pour enquêter sur cette question, Logitech et FullScale ont interrogé plus de 600 enseignants et membres du personnel administratif. **Leurs réponses révèlent que la durée d'attention des élèves est un obstacle majeur à l'apprentissage, la plupart des élèves n'étant capables de se concentrer sur des tâches complexes que pendant 6 à 20 minutes avant de se laisser distraire.**

Cependant, l'étude révèle également une opportunité. Les expériences numériques, y compris celles qui passent par du matériel edtech, prolongent considérablement l'attention des élèves. C'est lorsque ces expériences sont interactives, visuelles et axées sur le multimédia que cet avantage est le plus évident.

Des outils de grande qualité et faciles à utiliser contribuent à réduire la friction, favorisent un apprentissage personnalisé et permettent aux enseignants de se concentrer sur des pratiques pédagogiques pertinentes. En fin de compte, l'étude montre que le matériel est un élément clé pour favoriser l'attention et un apprentissage approfondi dans les salles de classe modernes.

# 91 %

DES ENSEIGNANTS



sont convaincus que l'intégration de la technologie est essentielle pour un apprentissage approfondi.

## À PROPOS DE CETTE ÉTUDE

Logitech et FullScale ont mené une étude auprès de 676 responsables et enseignants du primaire et du secondaire partout aux États-Unis.

Les participants comprenaient :

**330** enseignants

**290** membres du personnel d'administration scolaire

**56** membres du personnel des académies

Les personnes interrogées représentaient des écoles et des académies de 47 États américains, reflétant ainsi une grande diversité de fonctions et de points de vue.

## Temps consacré à la tâche

Les enseignants interrogés dans le cadre de cette enquête considèrent que la capacité d'attention constitue le principal obstacle à un apprentissage approfondi.



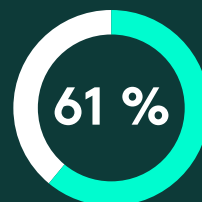
DES ENSEIGNANTS ET DES MEMBRES DU  
PERSONNEL ADMINISTRATIF

affirment que le manque de concentration  
constitue leur principal défi pour maintenir  
l'intérêt des élèves.

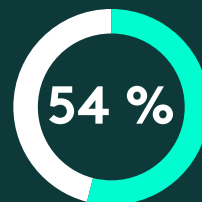
Les élèves d'aujourd'hui peuvent généralement rester concentrés sur des tâches complexes pendant seulement 6 à 20 minutes avant de se laisser distraire.

Les facteurs externes jouent un rôle majeur dans cette constatation. D'après cette étude, les principaux facteurs qui nuisent à une concentration durable sont les autres élèves, les appareils personnels tels que les téléphones portables, et la préférence pour les contenus numériques fortement stimulants.

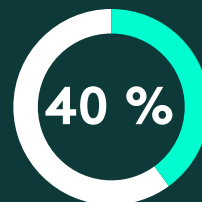
## Quels sont les facteurs qui contribuent à une capacité d'attention réduite ?



Interactions  
sociales



Appareils personnels



Faible engagement  
avec les supports non  
numériques

Ces facteurs externes empêchent les élèves de rester suffisamment concentrés pour permettre un apprentissage approfondi. Pour aller au-delà d'un engagement superficiel, les classes ont besoin d'outils et de stratégies conçus pour maintenir l'attention et favoriser des interactions constructives.

## Les outils numériques prolongent l'attention

Bien que la capacité d'attention puisse être limitée, l'étude montre que des expériences numériques appropriées peuvent considérablement prolonger le temps d'attention des élèves et approfondir leur apprentissage.

Quel que soit le niveau scolaire, les enseignants constatent systématiquement que les élèves restent concentrés plus longtemps lorsque l'apprentissage intègre des éléments numériques. 41 % des enseignants indiquent que les élèves restent concentrés pendant plus de 20 minutes lorsqu'ils participent à des activités numériques, contre seulement 8 % avec des méthodes non numériques. Même au lycée, où la capacité d'attention est généralement plus longue, les outils numériques permettent de pratiquement multiplier par deux l'attention durable (37 % contre 18 %).

### Quelles activités permettent de retenir l'attention des élèves pendant plus de 20 minutes ?

#### Maternelle



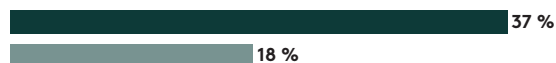
#### CP au CM



#### 6è à 3è



#### 2nde à terminale



● Numérique ● Non numérique

## Lacunes d'accès et de formation

Les outils numériques offrent une occasion évidente de susciter l'intérêt des élèves, mais la concrétisation de ce potentiel dépend de l'accès à des technologies éducatives adaptées aux besoins et aux compétences des enseignants. Lorsque les outils sont indisponibles, peu fiables, difficiles à utiliser ou nécessitent une formation approfondie, cela crée des frictions qui perturbent l'enseignement et nuisent à la concentration des élèves.



# 81 %

DES ENSEIGNANTS

**affirment que la mise en œuvre de stratégies d'apprentissage approfondi est plutôt difficile à très difficile.**

À l'inverse, lorsque les outils sont disponibles et intuitifs à utiliser et à intégrer, ils facilitent la mise en œuvre de pratiques pédagogiques importantes telles que la collaboration, la discussion et l'apprentissage basé sur des projets.



« Un apprentissage approfondi est plus facile lorsque les élèves ont accès à de bonnes ressources, à la technologie et à une salle de classe qui encourage la curiosité et le travail d'équipe. »

— UN ENSEIGNANT INTERROGÉ

L'étude montre que les enseignants ont besoin de technologies avec des fonctionnalités qui facilitent l'intégration :

1.



Fiables et de haute qualité

2.



Faciles à utiliser

3.



Conçues pour améliorer les expériences interactives

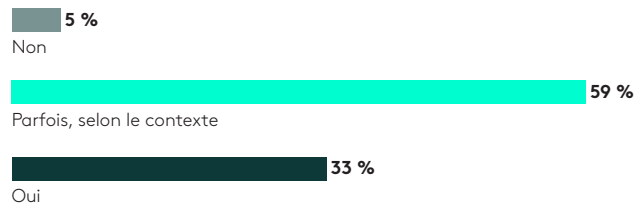
## Matériel, logiciel ou les deux ?

Si le logiciel occupe souvent le devant de la scène, l'étude montre que le matériel joue un rôle tout aussi important dans la mise en œuvre d'expériences d'apprentissage approfondi. Les répondants à l'enquête ont convenu que le matériel et le logiciel ont tous deux le potentiel de susciter l'attention des élèves, selon le contexte. Les outils matériels permettent une interaction physique et sensorielle qui favorise la mémorisation des connaissances.

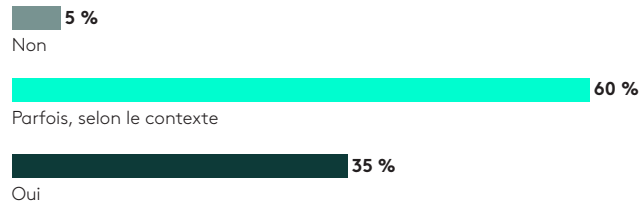
### Qu'est-ce qui, du matériel ou du logiciel, contribue le plus à retenir l'attention des apprenants lors de tâches exigeantes ?



#### Matériel



#### Logiciels



Les enseignants ont exprimé sans ambiguïté leur opinion sur le rôle global des technologies éducatives : plus de 90 % d'entre eux ont déclaré que la technologie était nécessaire pour maintenir l'attention et approfondir l'apprentissage.

**91 %** DES ENSEIGNANTS

sont convaincus que l'intégration de la technologie est essentielle pour un apprentissage approfondi.



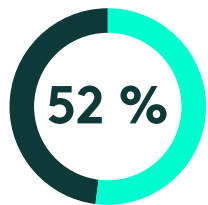
## Adapter les outils au contexte

Si les outils numériques aident à prolonger l'attention, la prochaine question est : dans quels contextes de classe ? Les enseignants soulignent régulièrement que les expériences interactives et centrées sur l'élève constituent le moyen le plus efficace d'aller au-delà d'un engagement superficiel. Lorsqu'on leur a demandé quelles stratégies favorisaient le mieux un apprentissage approfondi, les enseignants ont mis en avant les parcours d'apprentissage personnalisés ou adaptatifs, les outils pédagogiques interactifs et visuels, les expériences ludiques et l'apprentissage basé sur des projets intégrant les technologies.

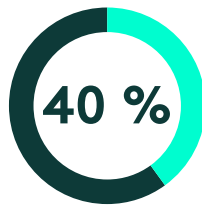
### Principales activités et solutions en classe

Les éléments de la culture numérique font leur apparition dans l'enseignement en classe, à mesure que les enseignants trouvent des moyens créatifs de s'adapter au niveau des élèves et de retenir leur attention.

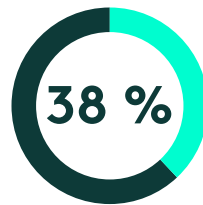
Les principales activités comprennent :



Jeux numériques



Mèmes et narration visuelle



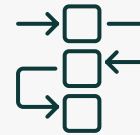
Contenu vidéo court

Ces méthodes sont sans doute efficaces parce qu'elles reflètent la manière dont les élèves interagissent naturellement avec l'information en dehors de la salle de classe : par le biais d'éléments visuels, d'interactions et d'échanges rapides.

## Le pouvoir de la visibilité

L'enquête Fullscale et Logitech montre que les enseignants utilisent de plus en plus la vidéo, les caméras et les outils visuels pour faciliter un apprentissage approfondi. Ils indiquent avoir acquis de nouvelles compétences dans la création de contenus vidéo courts, la constitution de bibliothèques de contenus, l'utilisation de caméras à des fins pédagogiques et la conception d'expériences d'apprentissage multimédia afin de mieux impliquer les élèves.

Les outils visuels peuvent aider les enseignants :



À démontrer des concepts complexes étape par étape



À capturer et partager des leçons pour consultation ultérieure



À prolonger l'apprentissage au-delà de la classe physique



À prendre en charge plusieurs styles d'apprentissage grâce à la clarté visuelle

Les solutions vidéo Logitech comme [Reach](#), [Mevo](#), et [Scribe](#) prennent en charge les formats d'apprentissage interactifs, multimédias et basés sur la démonstration que les enseignants trouvent utiles.

## 4 pratiques clés

Les enseignants ayant participé à l'enquête ont identifié quatre pratiques pédagogiques comme étant les plus efficaces pour favoriser un apprentissage approfondi :

1.



Parcours d'apprentissage individualisés

2.



Activités interactives ou visuelles

3.



Expériences ludiques

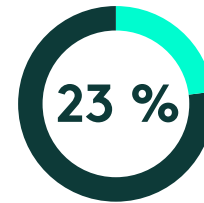
4.



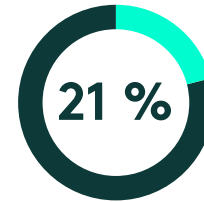
Apprentissage basé sur des projets

Logitech contribue à la mise en œuvre de ces pratiques grâce à des solutions intuitives et centrées sur l'élève, conçues pour s'intégrer facilement en classe.

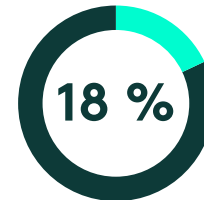
Qu'avez-vous trouvé de plus efficace pour promouvoir un apprentissage approfondi chez les apprenants d'aujourd'hui ?



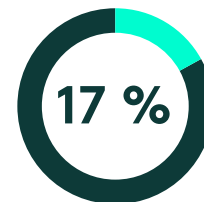
Parcours d'apprentissage individualisés ou adaptatifs



Outils d'apprentissage interactifs et visuels



Expériences d'apprentissage ludiques



Apprentissage basé sur des projets

Le point commun entre ces quatre pratiques est qu'elles exigent des élèves qu'ils participent activement plutôt que de se contenter de consommer passivement des informations.

# Zoom sur les solutions

## Casque Logitech Zone Learn



PARFAIT POUR :



Apprentissage individualisé

Conçu pour faciliter la concentration dans des environnements d'apprentissage animés, **Zone Learn** aide à réduire le bruit de fond et les distractions. Cela permet aux élèves de rester attentifs dans un scénario d'apprentissage personnalisé prenant en charge diverses activités en classe, allant des jeux numériques aux applications linguistiques vocales, en passant par les discussions collaboratives.

- Conception durable et adaptée à l'apprentissage
- Ajustement confortable et réglable
- Optimisé pour l'audio vocal
- Câbles et oreillettes interchangeables pour réduire les remplacements

## Caméra de contenu Logitech Reach



PARFAIT POUR :



Expériences interactives et visuelles

**Reach** permet de réaliser des démonstrations précises et concrètes en capturant des images nettes et en gros plan de supports, d'outils et de processus non numériques. Qu'il s'agisse d'une expérience scientifique ou d'un projet artistique, tous les élèves sont aux premières loges.

- Conception flexible et facile à positionner
- Qualité d'image exceptionnelle
- Positionnement en un geste et stabilité
- Prêt à l'emploi

# Zoom sur les solutions

## Logitech Crayon



PARFAIT POUR :



**Apprentissage ludique**

**Crayon** transforme les écrans tactiles en outils d'apprentissage créatifs lors de jeux numériques ou d'exercices de narration. Les élèves peuvent annoter des textes, esquisser des idées, résoudre des problèmes étape par étape et exprimer leur réflexion de manière visuelle. Cela permet différents styles d'apprentissage et offre des possibilités d'application dans toutes les matières.

- Entrée précise au pixel près
- Compatibilité totale avec iPad
- Longue autonomie de batterie avec charge rapide
- Conception durable pour résister à une utilisation intensive

## Logitech Mevo Webcam



PARFAIT POUR :



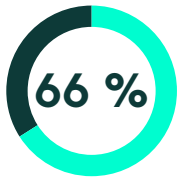
**Apprentissage basé sur des projets**

**Mevo** prend en charge la création et le streaming vidéo flexibles, facilitant l'enregistrement de leçons de haute qualité, de présentations d'élèves et de projets collaboratifs. Cela permet aux enseignants de constituer une bibliothèque de contenus réutilisables et d'encourager les élèves à faire preuve de créativité.

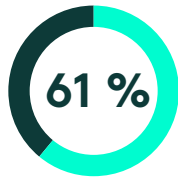
- Configuration, enregistrement et streaming faciles depuis des appareils mobiles
- Visuels de qualité professionnelle pour les leçons et projets
- Montage flexible et portabilité
- Fonctionnalités de streaming multi-caméras pour des expériences dynamiques et engageantes

## Bonnes pratiques pour capter l'attention

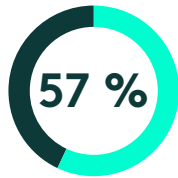
Les enseignants interrogés ont également identifié les formats d'apprentissage dans lesquels les technologies éducatives se distinguent. L'étude montre qu'ils intègrent déjà la technologie dans des formats d'enseignement fondamentaux qui favorisent l'apprentissage actif. Le matériel est utilisé de manière la plus efficace dans des contextes qui nécessitent participation, interaction et pensée critique.



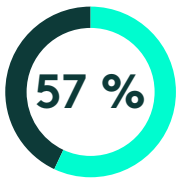
Enseignement direct



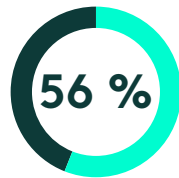
Discussion en classe entière



Apprentissage basé sur des projets



Apprentissage personnalisé



Apprentissage collaboratif

Au lieu de recevoir passivement des informations, les élèves de ces classes sont invités à proposer des idées et à démontrer leur compréhension de manière plus dynamique.

Les solutions que les enseignants identifient comme les plus importantes pour ces formats sont les casques, les stylets, les webcams et les caméras de contenu, ainsi que les outils de présentation.

STYLETS



Création, annotation et confort

CASQUES



Concentration et communication

CAMÉRAS



Visibilité et compréhension partagée



### Caméra pour tableau blanc Logitech Scribe

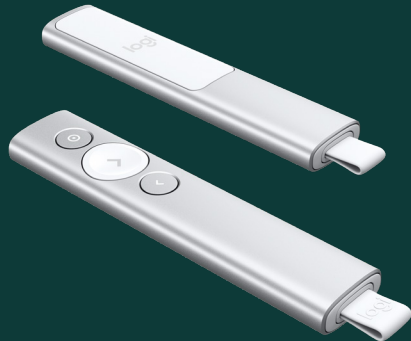
Scribe transpose en temps réel le contenu du tableau blanc vers les espaces numériques, permettant ainsi à chaque élève de suivre clairement le cours. En rendant le cours écrit visible et partageable avec toute la classe, il renforce la compréhension pour tous.

- Capture des mémos
- L'effet de transparence par IA offre une vue dégagée du tableau blanc
- Fonctionnalité prête à l'emploi
- Qualité vidéo exceptionnelle

## OUTILS DE PRÉSENTATION



Déroulement et clarté du cours



### Logitech Spotlight

Spotlight aide les enseignants à créer des présentations dynamiques, agrémentées de mèmes et d'émojis qui captent l'attention des élèves. En mettant en évidence les informations essentielles, en zoomant sur certains détails ou en soulignant les concepts importants, les enseignants peuvent aider les élèves à rester concentrés pendant les cours.

- Pointage et mise en lumière avancés (modes spotlight, agrandissement et laser numérique)
- Contrôle du curseur de partout dans la salle
- Navigation intuitive dans les diapositives
- Longue portée sans fil et connectivité fiable



« Utiliser le matériel comme un outil pour personnaliser l'apprentissage peut maintenir l'attention des étudiants et approfondir l'apprentissage. Lorsque les enseignants sont assistés pour aligner le matériel, les logiciels et les pratiques d'enseignement créatives, la technologie devient un catalyseur pour l'engagement des étudiants. »



#### Madeleine Mortimore

Responsable de l'innovation et de la recherche en éducation mondiale, Logitech

## Transformer l'attention en apprentissage approfondi

Les apprenants d'aujourd'hui sont confrontés à des distractions constantes et à une capacité d'attention réduite, mais l'étude menée par Logitech et Fullscale montre qu'avec la bonne approche, ces défis peuvent se transformer en opportunités.

L'essentiel est de ne pas se contenter de la technologie pour elle-même, mais de privilégier une intégration utile. Les outils matériels doivent s'adapter à la manière dont les élèves apprennent le mieux : par l'interaction, la collaboration et la création. Et, tout aussi important, ils doivent être fiables et faciles à utiliser, afin que les enseignants puissent mettre leur créativité et leur expérience à profit.

Pour en savoir plus, consultez [logitech.com/education](https://www.logitech.com/education).

Lisez l'intégralité du rapport [ici](#).

**logitech** for education

© 2026 Logitech. Logitech, Logi et leurs logos sont des marques commerciales ou déposées de Logitech Europe S.A. ou de ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété exclusive de leurs détenteurs respectifs. Logitech décline toute responsabilité en cas d'erreurs dans cette publication. Les informations énoncées dans ce document peuvent faire l'objet de modifications sans avis préalable.

