Insegnanti efficaci per studenti più coinvolti

Con gli strumenti didattici giusti, l'attenzione diventa apprendimento approfondito

logitech®





La carenza di coinvolgimento

Il coinvolgimento degli studenti è il principale indicatore di successo per le tecnologie didattiche, ma gran parte delle aule non dispone degli strumenti necessari per favorirlo costantemente. La grande maggioranza dei dirigenti delle scuole primarie e secondarie (81%) misura il ritorno sull'investimento in tecnologia didattica basandosi sui livelli di coinvolgimento degli studenti.[1] Allo stesso tempo, secondo l'81% dei docenti è difficile attuare pratiche efficaci per un apprendimento più approfondito.[2]

Un'aula in cui il docente deve rimanere in cattedra o in cui le attività pratiche non sono chiaramente visibili a tutta la classe può ostacolare, senza che sia evidente, il raggiungimento dei risultati attesi dagli istituti scolastici. Per favorire un coinvolgimento continuo, le scuole hanno bisogno di dispositivi affidabili e facili da usare, che consentano ai docenti di esprimere appieno le proprie competenze senza dover richiedere assistenza.

91%

Docenti che ritengono fondamentale l'integrazione della tecnologia per un apprendimento più approfondito.[3]

Al centro della carenza di coinvolgimento c'è l'efficacia dei docenti. Il coinvolgimento degli studenti dipende dalla capacità dei docenti di insegnare con dinamicità e di rivolgersi a ogni studente. Se ci riescono, il coinvolgimento diventa automatico.

Meno ostacoli, più coinvolgimento

Più che ad aggiungere semplicemente altri dispositivi, un hardware funzionale mira a eliminare gli ostacoli tra ciò che il docente vuole e ciò che l'aula gli consente di fare.

In questo modo, i docenti possono garantire la piena partecipazione di tutti gli studenti, anche di quelli fisicamente più lontani dalle attività. La carenza di coinvolgimento si riduce, perché i docenti possono interagire meglio durante ogni lezione e gli studenti possono calarsi in esperienze di apprendimento approfondito.



Insegnanti più efficaci

L'efficacia dei docenti è più evidente quando possono spostarsi dove e quando serve, offrendo esperienze di apprendimento flessibili che coinvolgano ogni studente.



Apprendimento attivo per progetti

Gli studenti devono poter partecipare attivamente al proprio apprendimento, con un posto in prima fila per seguire dimostrazioni, lezioni e conversazioni.

Aumentare l'efficacia dei docenti



66%

Docenti che hanno integrato l'hardware nell'insegnamento frontale in misura significativa.[4]

Gli insegnanti sanno che per coinvolgere devono potersi muovere, dare dimostrazioni e adattarsi in tempo reale. In molte aule, però, sono proprio i dispositivi a costringerli a restare in cattedra, oppure a far perdere tempo prezioso con problemi tecnici nel momento meno opportuno.

La risposta è un hardware progettato per integrarsi con naturalezza nella giornata scolastica, senza interromperla. Dalle presentazioni all'apprendimento per progetti, dall'insegnamento delle lingue alle valutazioni, le soluzioni giuste aiutano i docenti e aprono nuove, stimolanti possibilità per ispirare gli studenti.

DOMANDE DA PORSI

Gli insegnanti possono muoversi liberamente in aula e mantenere le istruzioni visibili e interattive per tutti?

I contenuti della lavagna o della lezione sono chiaramente fruibili da ogni studente, sia in aula sia da remoto?

Quanto tempo viene sottratto all'insegnamento per risolvere i problemi hardware?

Soluzioni tecnologiche



Reach

Videocamera per contenuti regolabile per l'insegnamento e le dimostrazioni

- La videocamera orientabile a 360° rende le attività pratiche e i progetti in piccoli gruppi pienamente visibili a tutta la classe
- La semplicità di regolazione con una mano consente ai docenti di spostarla sul piano orizzontale, regolarla in verticale e ruotarla di 360°, creando nuovi punti di osservazione e condividendo con la classe la propria visuale
- Il video di alta qualità a 1080p e 60 fps, con ottiche in vetro e messa a fuoco automatica intelligente, offre immagini dei contenuti nitide e realistiche, senza colori sbiaditi o sfocature
- Si adatta a qualsiasi spazio e offre un'esperienza plug and play tramite USB-C con i computer e le piattaforme per videoconferenze o streaming già utilizzate dalle scuole



Spotlight 2

Dispositivo per presentazioni avanzato con feedback tattile ed evidenziazione digitale

- Consente ai docenti di muoversi liberamente e mantenere interattive le lezioni per stimolare l'attenzione degli studenti
- La portata wireless fino a 30 metri consente di spostarsi tra i banchi, seguire i gruppi o allontanarsi per osservare l'intera classe, mantenendo sempre il controllo della lezione
- L'evidenziazione digitale avanzata, insieme al puntatore digitale e al laser, aiuta a dare risalto ai punti chiave sia nelle lezioni in presenza sia in quelle ibride
- Il pulsante di azione personalizzabile con feedback tattile consente ai docenti di evidenziare i contenuti senza abbassare lo sguardo
- La ricarica rapida, la lunga autonomia e la compatibilità multipiattaforma assicurano che sia sempre pronto all'uso

Soluzioni tecnologiche



Scribe

Videocamera per lavagne con IA per un apprendimento coinvolgente

- Trasmette i contenuti direttamente dalla lavagna alla lezione, così ogni studente può seguire visivamente ciò che sta spiegando il docente
- Pulsante di condivisione wireless per inviare i contenuti ai dispositivi in aula in modo semplice e veloce
- L'IA integrata rende trasparente la figura del docente, consentendo agli studenti di vedere la lavagna senza ostacoli
- Migliora automaticamente il colore e il contrasto dei tratti dei pennarelli cancellabili e utilizza la segmentazione delle immagini per rilevare foglietti e altri contenuti, mantenendo testi e disegni facilmente leggibili
- Funziona con quasi tutte le superfici e si integra con tutte le principali piattaforme di videoconferenza
- L'installazione flessibile a parete, con un sistema di gestione dei cavi ben studiato, fa risparmiare tempo al personale tecnico e non intralcia l'attività didattica

Favorire l'apprendimento attivo per progetti



47%

Docenti secondo cui una delle strategie di apprendimento più efficaci sfrutta progetti in classe coadiuvate da una tecnologia consona.[5]

I docenti credono nel potenziale dell'apprendimento pratico tramite progetti. Grazie a strumenti selezionati, questa modalità di apprendimento può arricchire numerose attività individuali, in piccoli gruppi e con l'intera classe.

42%

Docenti che lamentano difficoltà per gli studenti nel vedere immagini e altri materiali dall'altro lato dell'aula.[6]

Ogni volta che gli studenti devono accalcarsi alla cattedra, passarsi un oggetto o aspettare il proprio turno per vedere una dimostrazione, l'apprendimento rallenta. Si stima che in genere in ogni classe si verificano oltre 2000 interruzioni di questo tipo all'anno, con una perdita di tempo di insegnamento equivalente a 10-20 giorni.[7]

DOMANDE DA PORSI

Tutti gli studenti vedono chiaramente le attività pratiche e le dimostrazioni?

I dispositivi in aula consentono di mostrare a tutta la classe i progetti individuali o di gruppo, trasformandoli in occasioni di apprendimento condiviso?

Gli studenti creano e presentano contenuti o si limitano a fruirne?

Soluzioni tecnologiche



Mevo Start

Videocamera HD compatta e portatile per la registrazione e lo streaming

- Amplia le possibilità educative consentendo agli studenti di realizzare in autonomia podcast, progetti documentaristici, esperimenti e attività di narrazione
- Il video HD a 1080p e le sei ore di autonomia consentono ai docenti di creare raccolte di lezioni, materiali di ripasso e risorse per la preparazione alle verifiche di alta qualità
- Riprende e trasmette in diretta streaming progetti di classe, esperimenti di laboratorio e presentazioni per mantenere vivo l'interesse degli studenti



Yeti

Microfono USB con qualità da studio per la registrazione e lo streaming delle lezioni

- È adatto a esposizioni individuali, discussioni in piccoli gruppi o la registrazione dell'intera aula grazie a quattro modalità di rilevamento
- Consente agli studenti di registrare podcast, presentazioni e contenuti video per le lezioni tramite progetti
- La configurazione USB plug and play, senza driver da installare, consente al reparto IT di renderlo operativo in aula in pochi minuti
- Il robusto supporto da tavolo resiste all'uso quotidiano e può essere spostato facilmente da un'aula all'altra



Yeti Orb

Microfono USB compatto per un audio nitido e focalizzato sulla voce

- Si concentra sulla voce di chi parla, escludendo i clic della tastiera e altri rumori di fondo
- La semplice connessione USB-C plug and play elimina le incertezze durante la configurazione
- Il supporto da tavolo compatto occupa poco spazio su banchi e carrelli affollati
- L'illuminazione RGB LIGHTSYNC e il software G HUB consentono ai docenti di controllare a colpo d'occhio lo stato del microfono e gestirne facilmente le impostazioni



La realtà dei vincoli di budget

83%

Docenti per i quali i vincoli di budget incidono su ogni decisione di acquisto di hardware.[8]

I responsabili dell'IT scelgono le soluzioni hardware tenendo conto di molteplici fattori. Eppure, anche con un budget limitato o ridotto, le ricerche mostrano che i docenti concordano su quali siano gli strumenti essenziali per il successo degli studenti nel lungo periodo.[9]

71%

Schermi interattivi

43%

Videocamere per contenuti o documenti

32%

Videocamere wireless per la registrazione e lo streaming

Questa convergenza rappresenta un'opportunità. Anziché considerare ogni esigenza dell'aula come un acquisto a sé, gli istituti scolastici possono puntare su un insieme di strumenti di qualità, durevoli, facili da usare e da gestire.

Logitech pensa all'istruzione

- Soluzioni plug and play per ridurre l'impegno richiesto per l'installazione e la formazione
- Elevata resistenza e componenti sostituibili per ridurre gli acquisti e i tempi di inattività
- Un occhio di riguardo alle esigenze di studenti e docenti

I prossimi passi ▶

Ridurre la carenza di coinvolgimento significa valorizzare le capacità che i docenti già possiedono. Quando possono esprimere appieno il proprio potenziale didattico e rivolgersi a ogni studente, il coinvolgimento viene da sé.

Logitech è un partner di fiducia per ridurre le carenze di coinvolgimento, con oltre 40 anni di esperienza nello sviluppo di soluzioni al fianco dei docenti e nella loro sperimentazione in aule reali.

Per saperne di più sulla gamma di soluzioni Logitech per l'istruzione, visita logitech.com/education.



logitech® for education

[1,3] Sondaggio Logitech e FullScale tra i docenti, 2025
[2,8] Sondaggio Logitech e THE Journal tra i docenti, 2025
[4,5,7, 9] Ibid.
[6] Logitech ed EdWeek Research Center, 2022

© 2026 Logitech. Logitech, Logi e i rispettivi loghi sono marchi o marchi registrati di Logitech Europe S.A. o delle sue affiliate negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari. Logitech non si assume alcuna responsabilità per errori eventualmente contenuti nel presente documento. Le informazioni su prodotto, prezzo e funzionalità contenute nel presente documento sono soggette a modifiche senza preavviso. Pubblicazione: 2026.