

La scienza dell'attenzione degli studenti

**Cosa osservano in classe
oltre 600 educatori e
amministratori**

logitech® |  FullScale



Gli educatori sono concordi: l'hardware edtech può favorire un apprendimento più profondo

Gli studenti della scuola primaria e secondaria crescono immersi in contenuti digitali veloci e in continuo cambiamento. Fin da piccoli scorrono, toccano e passano rapidamente tra app, video e altri media. Questa abitudine modifica il modo in cui si concentrano e partecipano alle esperienze di apprendimento. **Come dovrebbero rispondere scuole e distretti, e quale ruolo gioca la tecnologia in questo scenario?**

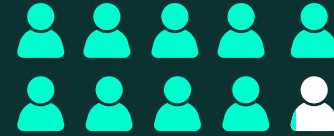
Per approfondire questa domanda, Logitech e FullScale hanno intervistato oltre 600 educatori e amministratori. **Le loro risposte mostrano che la capacità di attenzione degli studenti rappresenta un ostacolo importante all'apprendimento: la maggior parte degli studenti riesce a concentrarsi su attività complesse solo per 6-20 minuti prima di distrarsi.**

Tuttavia, la ricerca evidenzia anche un'opportunità. Le esperienze digitali, incluse quelle supportate da hardware edtech, prolungano significativamente il coinvolgimento degli studenti. Il beneficio è ancora più evidente quando queste esperienze sono interattive, visive e basate su contenuti multimediali.

Strumenti di alta qualità e facili da usare aiutano a ridurre gli ostacoli, supportano l'apprendimento personalizzato e permettono agli educatori di concentrarsi su pratiche didattiche più efficaci. In definitiva, la ricerca posiziona l'hardware come un fattore chiave per favorire il coinvolgimento e risultati di apprendimento più profondi nelle classi moderne.

Il 91%

DEGLI EDUCATORI



ritiene che integrare la tecnologia sia essenziale per un apprendimento più profondo.

INFORMAZIONI SULLA RICERCA

Logitech e FullScale hanno condotto uno studio nazionale coinvolgendo 676 dirigenti ed educatori della scuola primaria e secondaria.

I partecipanti includevano:

330 insegnanti

290 amministratori scolastici

56 membri del personale dei distretti

Gli intervistati rappresentavano scuole e distretti in 47 stati degli Stati Uniti, offrendo una varietà di ruoli e prospettive.

Tempo di attenzione

Gli educatori coinvolti nell'indagine indicano la capacità di attenzione come il principale ostacolo a un apprendimento più profondo.



Il 47%

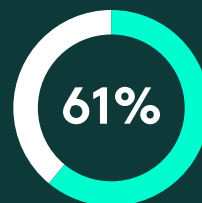
DEGLI EDUCATORI E DEGLI AMMINISTRATORI

afferma che la scarsa capacità di attenzione è la principale difficoltà nel mantenere gli studenti coinvolti.

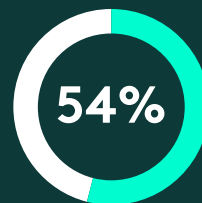
Oggi gli studenti riescono generalmente a rimanere concentrati su attività complesse solo per 6-20 minuti prima di distrarsi.

I fattori esterni giocano un ruolo fondamentale in questo fenomeno. Secondo la ricerca, le principali cause di distrazione sono gli altri studenti, i dispositivi personali come gli smartphone e la preferenza per contenuti digitali altamente stimolanti.

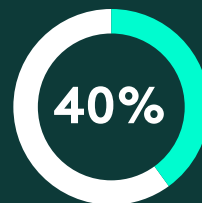
Quali fattori contribuiscono a una scarsa capacità di attenzione?



Interazioni sociali



Dispositivi personali



Basso coinvolgimento con materiali non digitali

Questi fattori rendono difficile per gli studenti mantenere l'attenzione abbastanza a lungo da raggiungere un apprendimento più profondo. Per superare un coinvolgimento superficiale, le classi hanno bisogno di strumenti e strategie progettati per sostenere la concentrazione e favorire un'interazione significativa.

Gli strumenti digitali prolungano il coinvolgimento

Sebbene la capacità di attenzione possa essere limitata, la ricerca dimostra che le giuste esperienze digitali possono estendere significativamente il tempo di concentrazione degli studenti e la profondità del loro apprendimento.

In tutti i livelli scolastici, gli educatori riportano costantemente che gli studenti rimangono concentrati più a lungo quando l'apprendimento include componenti digitali. Il 41% afferma che gli studenti rimangono coinvolti per più di 20 minuti con attività digitali, rispetto ad appena l'8% con metodi non digitali. Anche nella scuola superiore, dove la capacità di attenzione è generalmente maggiore, gli strumenti digitali quasi raddoppiano il tempo di coinvolgimento (il 37% contro il 18%).

Quali attività mantengono gli studenti coinvolti per più di 20 minuti?

PreK-2



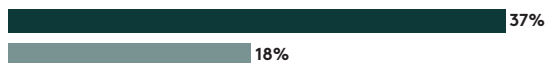
Classi 3-5



Classi 6-8



Classi 9-12



● Digitale ● Non digitale

Divari di accesso e formazione

Gli strumenti digitali offrono una chiara opportunità per coinvolgere gli studenti, ma realizzare questo potenziale dipende dall'accesso a soluzioni edtech in linea con le esigenze e le competenze degli educatori. Quando gli strumenti non sono disponibili, sono poco affidabili, difficili da usare o richiedono una formazione estesa, si creano attriti che interrompono l'insegnamento e spezzano la concentrazione degli studenti.



L'81%

DEGLI EDUCATORI

afferma che implementare strategie di apprendimento più profondo risulta da "piuttosto" a "molto" difficile.

Al contrario, quando gli strumenti sono disponibili e intuitivi da usare e integrare, rendono più semplice adottare pratiche didattiche importanti come la collaborazione, la discussione e l'apprendimento basato su progetti.



“L'apprendimento profondo è più facile quando gli studenti hanno accesso a buone risorse, alla tecnologia e a un'aula che incoraggia curiosità e lavoro di squadra.”

— DOCENTE INTERVISTATO

La ricerca dimostra che gli educatori hanno bisogno di tecnologie con funzionalità che rendano semplice l'integrazione:

1.



Affidabile e di alta qualità

2.



Semplicità di utilizzo

3.



Progettato per potenziare esperienze interattive

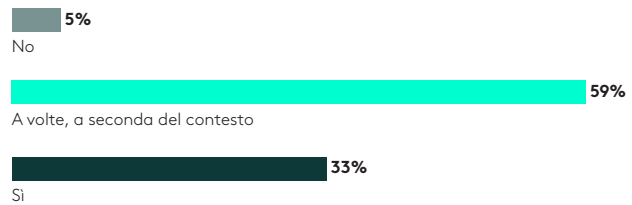
Hardware, software o entrambi?

Mentre il software spesso è al centro dell'attenzione, la ricerca dimostra che anche l'hardware svolge un ruolo altrettanto importante nel favorire esperienze di apprendimento profondo. I partecipanti al sondaggio concordano sul fatto che sia l'hardware sia il software possano coinvolgere gli studenti, a seconda del contesto. Gli strumenti hardware possono offrire un'interazione fisica e sensoriale che aiuta a consolidare l'apprendimento.

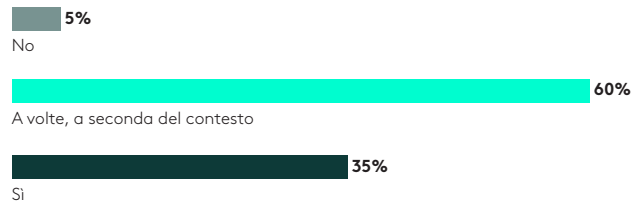
L'hardware o il software hanno il maggiore potenziale per mantenere l'attenzione degli studenti durante attività impegnative?



Hardware



Software



Le opinioni degli educatori sul ruolo complessivo della tecnologia educativa sono chiare: Oltre il 90% afferma che mantenere il coinvolgimento e favorire un apprendimento più profondo richiede l'uso della tecnologia.

Il 91% DEGLI EDUCATORI

ritiene che integrare la tecnologia sia essenziale per un apprendimento più profondo.



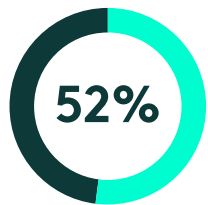
Abbinare gli strumenti al contesto

Se gli strumenti digitali aiutano a prolungare l'attenzione, la domanda successiva è: in quali contesti di classe? Gli educatori indicano costantemente nelle esperienze interattive e centrate sugli studenti il modo più efficace per superare un coinvolgimento superficiale. Alla domanda su quali strategie promuovano meglio un apprendimento più profondo, gli educatori hanno evidenziato percorsi di apprendimento personalizzati o adattivi, strumenti interattivi e visivi, esperienze gamificate e apprendimento basato su progetti con integrazione della tecnologia.

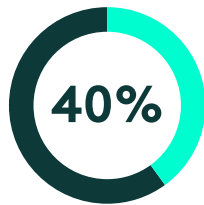
Attività e soluzioni chiave in aula

Elementi della cultura digitale stanno entrando sempre più nella didattica, mentre gli educatori trovano modi creativi per incontrare gli studenti dove si trovano e mantenerne l'attenzione.

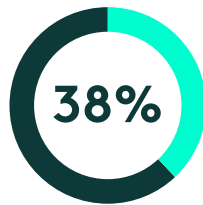
Le attività principali includono:



Giochi digitali



Meme e
storytelling visivo



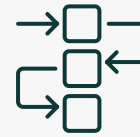
Contenuti video
brevi

Questi approcci funzionano probabilmente perché rispecchiano il modo in cui gli studenti interagiscono naturalmente con le informazioni al di fuori della scuola: attraverso contenuti visivi, interattività e scambi rapidi.

Il potere della visibilità

Il sondaggio condotto da FullScale e Logitech mostra che gli educatori utilizzano sempre più video, videocamere e strumenti visivi per supportare un apprendimento più profondo. Segnalano inoltre lo sviluppo di nuove competenze nella creazione di contenuti video brevi, nella costruzione di librerie di contenuti, nell'uso delle videocamere per la didattica e nella progettazione di esperienze di apprendimento multimediale per coinvolgere meglio gli studenti.

Gli strumenti visivi possono aiutare gli educatori a:



Dimostrare concetti complessi passo dopo passo



Registrazione e condivisione delle lezioni per una revisione successiva



Estendere l'apprendimento oltre l'aula fisica



Supportare diversi stili di apprendimento grazie alla chiarezza visiva

Le soluzioni video Logitech come [Reach](#), [Mevo](#) e [Scribe](#) supportano formati didattici interattivi, multimediali e basati sulla dimostrazione che gli educatori trovano particolarmente efficaci.

4 pratiche chiave

Gli educatori coinvolti nell'indagine hanno individuato quattro pratiche didattiche come le più efficaci per promuovere un apprendimento più profondo:

1.  Percorsi di apprendimento personalizzati

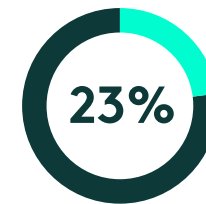
2.  Attività interattive o visive

3.  Esperienze gamificate

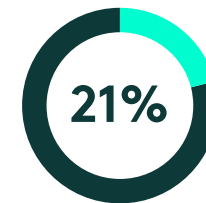
4.  Apprendimento basato su progetti

Logitech contribuisce a rendere concrete queste pratiche con soluzioni intuitive e incentrate sugli studenti, progettate per un'integrazione semplice in classe.

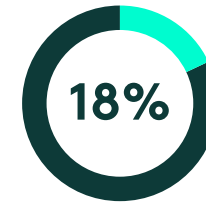
Cosa avete trovato più efficace nel promuovere un apprendimento più profondo tra gli studenti di oggi?



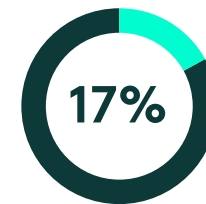
Percorsi di apprendimento personalizzati o adattivi



Strumenti di apprendimento interattivi e visivi



Esperienze di apprendimento gamificate



Apprendimento basato su progetti

Il filo conduttore di queste quattro pratiche è che richiedono agli studenti di partecipare attivamente, anziché limitarsi a consumare passivamente le informazioni.

Focus sulle soluzioni

Cuffia con microfono Logitech Zone Learn



IDEALE PER:



Apprendimento personalizzato

Progettato per favorire la concentrazione in ambienti di apprendimento dinamici, **Zone Learn** aiuta a ridurre il rumore di fondo e le distrazioni. Questo consente agli studenti di rimanere coinvolti nell'apprendimento personalizzato, supportando una vasta gamma di attività in classe, dai giochi digitali alle app linguistiche basate sulla voce fino alle discussioni collaborative.

- Design resistente, pensato per l'apprendimento
- Vestibilità comoda e regolabile
- Audio ottimizzato per la voce
- Cavi e padiglioni sostituibili per ridurre le sostituzioni

Videocamera per contenuti Logitech Reach



IDEALE PER:



Esperienze interattive e visive

Reach consente dimostrazioni pratiche e precise, catturando immagini nitide e ravvicinate di materiali, strumenti e processi non digitali. Che si tratti di un esperimento scientifico o di un progetto artistico, tutti gli studenti possono avere una visione in prima fila.

- Design flessibile e facile da posizionare
- Qualità video ad alta definizione
- Posizionamento e stabilità con un solo tocco
- Configurazione plug-and-play

Focus sulle soluzioni

Logitech Crayon



IDEALE PER:



Apprendimento gamificato

Crayon trasforma i touchscreen in strumenti creativi durante giochi digitali o attività di storytelling. Gli studenti possono annotare testi, disegnare idee, risolvere problemi passo dopo passo ed esprimere visivamente la propria comprensione. Questo supporta diversi stili di apprendimento e amplia le possibilità di utilizzo in varie materie.

- Input preciso al pixel
- Compatibilità perfetta con dispositivi iPad
- Lunga durata della batteria con ricarica rapida
- Design resistente per un uso intensivo

Logitech Mevo Webcam



IDEALE PER:



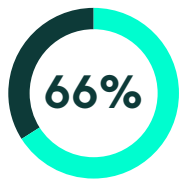
Apprendimento basato su progetti

Mevo supporta la creazione e lo streaming video in modo flessibile, facilitando la registrazione di lezioni di alta qualità, presentazioni degli studenti e progetti collaborativi. Ciò consente agli educatori di costruire una libreria di contenuti riutilizzabili e di incoraggiare la creatività degli studenti.

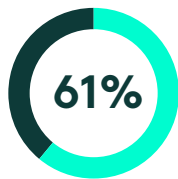
- Configurazione, registrazione e streaming semplici da dispositivi mobili
- Qualità visiva professionale per lezioni e progetti
- Montaggio flessibile e portabilità
- Funzionalità di streaming multi-camera per esperienze dinamiche e coinvolgenti

Buone pratiche per l'attenzione

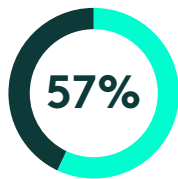
Gli educatori coinvolti nell'indagine hanno anche evidenziato i formati didattici in cui la tecnologia educativa dà il meglio. La ricerca mostra che stanno già integrando la tecnologia nei principali formati di insegnamento che promuovono l'apprendimento attivo. L'hardware viene utilizzato nel modo più efficace quando richiede partecipazione, interazione e pensiero critico.



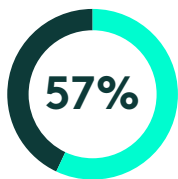
Didattica frontale



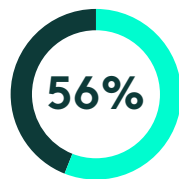
Discussione con l'intera classe



Apprendimento per progetti



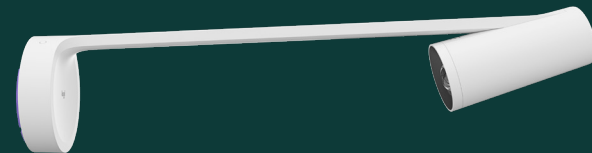
Apprendimento personalizzato



Apprendimento collaborativo

In queste classi, gli studenti non ricevono più informazioni in modo passivo, ma sono coinvolti attivamente nel proporre idee e dimostrare la propria comprensione in modi più dinamici.

Le soluzioni ritenute più importanti per questi formati includono cuffie con microfono, penne digitali, webcam e content camera, oltre agli strumenti di presentazione.



Videocamera per lavagna digitale Logitech Scribe

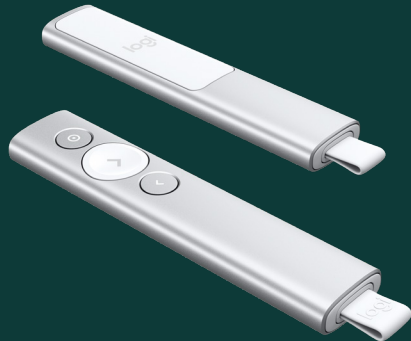
Scribe porta i contenuti della lavagna negli spazi digitali in tempo reale, garantendo a ogni studente di seguire chiaramente. Rendendo le spiegazioni scritte visibili e condivisibili con tutta la classe, rafforza la comprensione per tutti.

- Acquisizione di post-it
- Effetto di trasparenza IA per una visuale della lavagna digitale senza ostacoli
- Funzionalità plug-and-play
- Qualità video cristallina

STRUMENTI DI PRESENTAZIONE



Flusso e chiarezza della lezione



Logitech Spotlight

Spotlight aiuta gli educatori a rendere le presentazioni più dinamiche, integrando meme ed emoji che catturano l'attenzione degli studenti. Evidenziando informazioni chiave, ingrandendo dettagli o mettendo in risalto concetti importanti, consente di mantenere alta la concentrazione durante la lezione.

- Funzioni avanzate di puntamento ed evidenziazione (modalità spotlight, ingrandimento e puntatore laser digitale)
- Controllo del cursore da qualsiasi punto dell'aula
- Navigazione intuitiva delle slide
- Ampia portata wireless e connettività affidabile



“Personalizzando l'insegnamento tramite l'hardware, si può mantenere alta l'attenzione degli studenti e favorire un apprendimento più profondo. Se si permette agli insegnanti di ottimizzare hardware, software e pratiche didattiche creative, la tecnologia diventa un catalizzatore del coinvolgimento degli studenti.”



Madeleine Mortimore

Global Education Innovation and Research Lead, Logitech

Trasformare il coinvolgimento in un apprendimento più profondo

Gli studenti di oggi affrontano distrazioni costanti e una capacità di attenzione ridotta, ma la ricerca di Logitech e FullScale dimostra che, con il giusto approccio, queste sfide possono trasformarsi in opportunità.

La chiave è andare oltre l'uso della tecnologia fine a sé stessa e puntare su un'integrazione consapevole. Gli strumenti hardware devono essere in linea con il modo in cui gli studenti apprendono meglio: attraverso interazione, collaborazione e creazione. E, altrettanto importante, devono essere affidabili e facili da usare, così che gli educatori possano mettere in pratica la propria creatività ed esperienza.

Per ulteriori informazioni, visita logitech.com/education.

Leggi il report completo [qui](#).

logitech for education

© 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.

