Studentenbetrokkenheid verhogen door impact van docent

Hoe de juiste onderwijstechnologie aandacht omzet in betekenisvoller leren

logitech®





De betrokkenheidskloof

De betrokkenheid van studenten is de belangrijkste graadmeter voor het succes van onderwijstechnologie, maar de meeste klaslokalen zijn niet uitgerust om die betrokkenheid consistent te creëren. De overgrote meerderheid van de leidinggevenden in het basis- en voortgezet onderwijs (81%) meet de ROI van onderwijstechnologie aan de hand van de mate van de betrokkenheid van studenten.[1] Tegelijkertijd zegt 81% van de docenten dat het moeilijk is om doeltreffende werkwijzen voor betekenisvol leren te implementeren.[2]

Een klaslokaal waar een docent voorin de klas moet blijven staan, of waar praktisch werk niet duidelijk zichtbaar is voor de hele klas, kan ongemerkt in de weg staan van de resultaten waar scholen op rekenen. Voor een consistente betrokkenheid hebben scholen betrouwbare, gebruiksvriendelijke technologie nodig, zodat docenten hun expertise volledig en zonder extra IT-ondersteuning kunnen inzetten.

91%

van de docenten is van mening dat technologie-integratie cruciaal is voor betekenisvoller leren.[3]

De kern van de betrokkenheidskloof draait om de impact van de docent. De betrokkenheid van studenten hangt af van de mate waarin docenten de mogelijkheid hebben om dynamisch les te geven en iedere leerling te bereiken. Als ze die mogelijkheid hebben, volgt betrokkenheid vanzelf.

Minder wrijving voor meer betrokkenheid

In plaats van alleen maar meer apparaten toe te voegen, wordt met praktische hardware bewust de frictie weggenomen tussen wat een docent wil doen en wat de ruimte toelaat.

Daardoor kunnen docenten ervoor zorgen dat alle leerlingen volledig aan de les kunnen deelnemen, en niet alleen degenen die het dichtstbij zitten. Het verkleint de betrokkenheidskloof door de docent interactief onderwijs te laten geven en leerlingen onder te dompelen in betekenisvolle leerervaringen.



Grotere impact van de docent

Docenten hebben de meeste impact wanneer ze zich op het juiste moment fysiek kunnen verplaatsen naar de plek waar ze nodig zijn en flexibele leerervaringen kunnen aanbieden om alle leerlingen te betrekken.



Actief projectonderwijs

Studenten moeten actief kunnen deelnemen aan het leerproces, met een plek op de eerste rij bij demonstraties, lesinhoud en gesprekken.

Grotere impact van docenten



66%

van de docenten in de klas heeft hardware sterk geïntegreerd in het directe onderwijs.[4]

Docenten weten dat betrokkenheid afhangt van hun vermogen om te bewegen, het voorbeeld te geven en zich in real-time aan te passen. In veel klaslokalen zitten ze echter door de hardware zelf voorin de klas vast, of verliezen ze lestijd door een opstelling die op het slechtste moment hapert.

Het antwoord is hardware die de schooldag ondersteunt in plaats van onderbreekt. Van presentaties tot projectonderwijs en van ondersteuning voor anderstaligen tot toetsen: de juiste oplossingen geven docenten zelfvertrouwen en bieden nieuwe, boeiende manieren om leerlingen te inspireren.

VRAAG UZELF EENS AF

Kunnen docenten zich vrij door de ruimte bewegen terwijl het onderwijs vanaf elke plek zichtbaar en interactief blijft?

Is de inhoud van het whiteboard of de les duidelijk voor alle leerlingen, of ze nu in de klas zitten of op afstand deelnemen?

Hoeveel lestijd gaat er verloren aan het oplossen van hardwareproblemen in plaats van aan lesgeven?

Technologische oplossingen



Reach

Aanpasbare contentcamera voor lessen en presentaties

- Volledig draaibare camera brengt praktisch werk en kleine groepsprojecten volledig in beeld voor de hele klas
- Docenten kunnen de camera met één hand horizontaal verplaatsen, verticaal aanpassen en volledig draaien, waardoor ze een ander perspectief kunnen bieden en hun eigen gezichtspunt met de klas kunnen delen
- Hoogwaardige 1080p/60fps-videotechnologie met glazen lenzen en slimme autofocus zorgt ervoor dat inhoud er scherp en levensecht uitziet in plaats van flets of wazig
- Aanpasbaar aan elke ruimte en biedt een echte plug-and-play-ervaring via USB-C met de computers en vergader- of streamingplatforms die scholen al gebruiken



Spotlight 2

Geavanceerde presenter met haptische feedback en digitale markeerfunctie

- Geeft docenten bewegingsvrijheid en houdt de les interactief om de aandacht van leerlingen vast te houden
- Door het draadloze bereik van 30 meter kan de docent door de gangpaden lopen, bij kleine groepen kijken of van een afstand de sfeer in de klas peilen zonder ooit de controle over de les te verliezen
- De geavanceerde digitale markeerfunctie en de digitale aanwijzer en laser zorgen ervoor dat kernpunten duidelijk overkomen, zowel bij fysieke als hybride lessen
- Aanpasbare actieknop met haptische feedback laat docenten inhoud markeren zonder naar beneden te kijken
- Door de snelle oplaadmogelijkheid, de lange batterijduur en de platformonafhankelijkheid is hij altijd klaar voor gebruik

Technologische oplossingen



Scribe

Door AI aangestuurde whiteboardcamera voor meeslepend onderwijs

- Streamt whiteboardinhoud rechtstreeks in de les, zodat alle leerlingen visueel verbonden blijven met de lesstof
- Draadloze deelknop om inhoud snel en gemakkelijk naar ruimtesystemen te delen
- Ingebouwde AI zorgt voor een transparantie-effect waarbij de presentator wordt verwijderd, zodat leerlingen 'door de docent heen kunnen kijken' voor een onbelemmerd zicht op het bord
- Verbetert automatisch de kleur en het contrast van whiteboardstiften en gebruikt beeldsegmentatie om plaknotities en andere inhoud te detecteren, zodat tekst en schetsen voor iedere leerling gemakkelijk leesbaar blijven
- Werkt met bijna elk whiteboardoppervlak en integreert met alle bekende videoconferentieplatforms
- De flexibele installatie aan de muur met een doordacht kabelbeheer bespaart IT tijd en zit tijdens de les niet in de weg

Actief projectonderwijs



47%

van de docenten noemt projectonderwijs met technologische integratie als een van de doeltreffendste strategieën voor betekenisvol leren.[5]

Docenten geloven in de kracht van praktisch projectonderwijs. Met goed gekozen tools kan die lesvorm een verscheidenheid aan activiteiten voor de hele klas, kleine groepen en individuele leerlingen kracht bijzetten.

42%

van de docenten geeft aan dat leerlingen moeite hebben om het beeld en ander materiaal vanaf de andere kant van het klaslokaal te zien.[6]

Elke keer dat leerlingen rond een bureau moeten dringen, een voorwerp door de klas moeten doorgeven of op hun beurt moeten wachten om een demonstratie te zien, is dat een kleine onderbreking van het leerproces. Naar schatting zijn er in het gemiddelde klaslokaal meer dan 2.000 van deze onderbrekingen per jaar, wat 10 tot 20 dagen aan lestijd kost.[7]

VRAAG UZELF EENS AF

Kan iedere leerling het werk en de demonstraties goed zien?

Verandert uw klaslokaaltechnologie kleinschalige groepsprojecten of individuele projecten in iets wat de hele klas kan zien en waarvan ze kunnen leren?

Maken en presenteren studenten inhoud, of consumeren ze die alleen?

Technologische oplossingen



Mevo Start

Compacte, mobiele HD-camera voor het opnemen en streamen van video

- Breidt de les uit door leerlingen hun eigen podcasts of documentaires, labexperimenten en vertelopdrachten te laten regisseren
- Dankzij de 1080p HD-video en de batterijduur van zes uur kunnen docenten bibliotheken met hoogwaardige lessen, conceptbeoordelingen en bronnen voor examentraining aanleggen
- Legt klasprojecten, labexperimenten en presentaties vast en streamt ze live om studenten betrokken te houden



Yeti

USB-microfoon van studiokwaliteit voor het opnemen en streamen van lessen

- Kan een college, een groepsdiscussie of een opname van een hele ruimte aan met vier detectiepatronen
- Laat studenten hun eigen podcasts, presentaties en video-inhoud opnemen voor projectlessen
- Plug-and-play-configuratie met USB zonder installatie van drivers, zodat IT-teams de oplossing binnen enkele minuten in klaslokalen kunnen inzetten
- Stevige bureaustandaard is bestand tegen dagelijks gebruik en is gemakkelijk te verplaatsen tussen ruimtes



Yeti Orb

Compacte USB-microfoon voor heldere, gerichte audio

- Richt zich op de stem van de spreker en filtert toetsenbordklikken en ander achtergrondgeluid weg
- Eenvoudige plug-and-play-verbinding via USB-C vergemakkelijkt de configuratie
- Compacte bureaustandaard neemt weinig ruimte in beslag op drukke bureaus en karren
- Door de LIGHTSYNC RGB-verlichting en de G HUB-software kunnen docenten in één oogopslag de status van de microfoon zien en instellingen beheren



De budgetrealiteit

83%

van de docenten zegt dat budgetbeperkingen meewegen bij elke beslissing over de aanschaf van hardware.[8]

Geen enkele IT-manager kiest hardwareoplossingen in een vacuüm. Uit onderzoek blijkt echter dat docenten zelfs met een beperkt of verlaagd budget kiezen voor de tools die zij als het belangrijkste beschouwen voor het langetermijnsucces van hun studenten.[9]

71%

Interactieve panelen

43%

Content- of documentcamera's

32%

Draadloze camera's om content op te nemen en te streamen

Die consistentie is een kans. In plaats van elke behoefte in de klas als een afzonderlijke aankoop te zien, kunnen scholen op zoek gaan naar een set degelijke tools die lang meegaan en eenvoudig te gebruiken en te ondersteunen zijn.

Logitech is gemaakt voor het onderwijs

- Plug-and-play-oplossingen vereenvoudigen de implementatie en training
- Hoge duurzaamheid en verwisselbare onderdelen zorgen voor minder vervangingen en minder uitvaltijd
- Gebouwd met de behoeften van leerlingen en docenten in gedachten



De volgende stap ▶

Het dichten van de betrokkenheidskloof draait om het versterken van de capaciteiten die docenten al hebben. Wanneer ze de vrijheid krijgen om optimaal les te geven en iedere leerling te bereiken, is betrokkenheid het natuurlijke resultaat.

Logitech is een vertrouwde partner voor het dichten van betrokkenheidskloven: het bedrijf heeft meer dan 40 jaar ervaring met het in samenwerking met docenten ontwikkelen van oplossingen en het testen ervan in echte klaslokalen.

Bezoek logitech.com/education voor meer informatie over de onderwijsoplossingen van Logitech.

logitech® for education

[1,3]Onder docenten gehouden enquête van Logitech en FullScale uit 2025
[2,8]Onder docenten gehouden enquête van Logitech en THE Journal uit 2025
[4,5,7, 9] Ibid.
[6]Logitech and EdWeek Research Center, 2022

© 2026 Logitech. Logitech, Logi en de bijbehorende logo's zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Logitech Europe S.A. of zijn dochterondernemingen in de VS en/of andere landen. Alle andere handelsmerken zijn het eigendom van hun respectieve eigenaren. Logitech aanvaardt geen aansprakelijkheid voor eventuele fouten in deze publicatie. Product-, prijs- en functie-informatie is onderhevig aan verandering zonder kennisgeving. Gepubliceerd in 2026.