

De wetenschap van de aandacht van leerlingen

**Wat 600+ leerkrachten
en medewerkers zien in
klaslokalen**

logitech® |  FullScale



Leerkrachten zijn het erover eens: edtech-hardware kan diepgaander leren mogelijk maken

Basisschool- en middelbare scholieren groeien op in een wereld vol dynamische digitale inhoud. Van jongs af aan scrollen, swipen en schakelen ze tussen apps, video en andere media. Dat verandert hoe ze zich concentreren en deelnemen aan leerervaringen. **Hoe moeten scholen reageren en hoe past technologie in het grotere geheel?**

Om die vraag te onderzoeken, hebben Logitech en FullScale meer dan 600 leerkrachten en medewerkers ondervraagd. **Hun antwoorden onthullen dat de aandachtsspanne van leerlingen een belangrijke belemmering voor leren is, waarbij de meeste leerlingen slechts 6–20 minuten op complexe taken kunnen focussen voordat ze afgeleid raken.**

Echter, het onderzoek onthult ook een kans. Digitale ervaringen, waaronder edtech-hardware, verlengen de betrokkenheid van leerlingen aanzienlijk. De voordelen zijn het duidelijkst wanneer die ervaringen interactief, visueel en multimedia-gedreven zijn.

Hoge kwaliteit, gebruiksvriendelijke tools helpen wrijving te verminderen, ondersteunen gepersonaliseerd leren en stellen leerkrachten in staat om zich te concentreren op betekenisvolle onderwijsmethoden. Uiteindelijk wijst het onderzoek uit dat hardware een belangrijke factor is in het bevorderen van betrokkenheid en het behalen van diepgaandere leerresultaten in moderne klaslokalen.

91%

VAN LEERKRACHTEN



geloven dat het integreren van technologie essentieel is voor diepgaander leren.

OVER HET ONDERZOEK

Logitech & FullScale hebben een nationale studie uitgevoerd met 676 leerkrachten en medewerkers van basisscholen en middelbare scholen.

Deelnemers waren onder andere:

330 Docenten

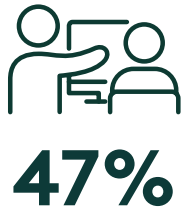
290 Schoolmedewerkers

56 Leidinggevend personeel

Respondenten vertegenwoordigden scholen en districten in 47 Amerikaanse staten, en vingen een verscheidenheid aan rollen en perspectieven.

Tijd voor de taak

De leerkrachten in de enquête wijzen op de aandachtsspanne als de grootste belemmering voor diepgaander leren.



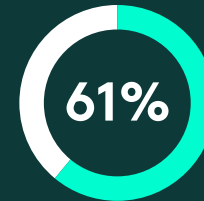
VAN LEERKRACHTEN EN MEDEWERKERS

zeggen dat een korte aandachtsspanne hun grootste uitdaging is om leerlingen betrokken te houden.

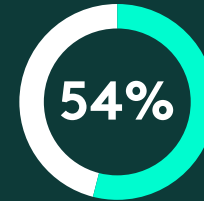
Leerlingen kunnen zich vandaag de dag meestal slechts 6 tot 20 minuten concentreren op complexe taken voordat ze afgeleid raken.

Externe factoren spelen een grote rol in deze bevinding. Volgens het onderzoek zijn de grootste verstoringen van duurzame focus andere leerlingen, persoonlijke apparaten zoals mobiele telefoons, en de voorkeur voor sterk stimulerende digitale inhoud.

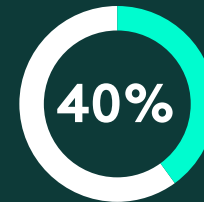
Welke factoren dragen bij aan een korte aandachtsspanne?



Sociale interacties



Persoonlijke apparaten



Lage betrokkenheid bij niet-digitale materialen

Deze externe factoren maken het moeilijk voor leerlingen om lang genoeg betrokken te blijven voor diepgaander leren. Om verder te gaan dan oppervlakkige betrokkenheid, hebben klaslokalen tools en strategieën nodig die zijn ontworpen om de focus te behouden en zinvolle interactie te ondersteunen.

Digitale tools verlengen de betrokkenheid

Hoewel de aandachtsspanne beperkt kan zijn, onthult het onderzoek dat de juiste digitale ervaringen aanzienlijk kunnen verlengen hoe lang leerlingen betrokken blijven en hoe diep ze leren.

Over alle leerjaren heen melden leerkrachten consequent dat leerlingen langer gefocust blijven wanneer leren digitale componenten heeft. 41% zegt dat leerlingen meer dan 20 minuten betrokken blijven bij digitale activiteiten, vergeleken met slechts 8% bij niet-digitale methoden. Zelfs in de middelbare school, waar de aandachtsspanne doorgaans langer is, verdubbelen digitale tools bijna de duurzame betrokkenheid (37% vs. 18%).

Welke activiteiten houden leerlingen langer dan 20 minuten betrokken?

PreK-2



Groep 5-7



Groep 8 - 2e klas middelbaar onderwijs



Bovenbouw middelbaar onderwijs



● Digitaal ● Niet-digitaal

Tekortkomingen op het gebied van toegang en opleiding

Digitale tools bieden een duidelijke kans om leerlingen te betrekken, maar het realiseren van dat potentieel hangt af van de toegang tot edtech die aansluit bij de behoeften en vaardigheden van docenten. Wanneer tools niet beschikbaar, onbetrouwbaar, moeilijk te gebruiken zijn of uitgebreide training vereisen, ontstaat er wrijving die de instructie verstoort en de focus van de leerling verbreekt.



81%

VAN LEERKRACHTEN

zegt dat het implementeren van diepgaandere leerstrategieën enigszins tot zeer moeilijk is.

Omgekeerd, wanneer tools beschikbaar en intuïtief te gebruiken en te integreren zijn, maken ze het gemakkelijker om belangrijke klaspraktijken zoals samenwerking, discussie en projectmatig leren te implementeren.



"Diepgaander leren is gemakkelijker wanneer leerlingen niet alleen toegang hebben tot goede middelen en technologie, maar ook een klaslokaal hebben dat nieuwsgierigheid en werken in teamverband stimuleert."

– ONDERVRAAGDE DOCENT

Het onderzoek toont aan dat docenten technologie nodig hebben met functies die integratie gemakkelijk maken:

1.



Betrouwbaar en van hoge kwaliteit

2.



Gemakkelijk te gebruiken

3.



**Ontworpen om interactieve
ervaringen te verbeteren**

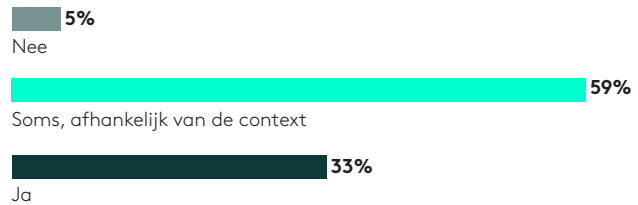
Hardware, software of beide?

Terwijl software vaak de aandacht trekt, toont het onderzoek aan dat hardware een even belangrijke rol speelt in het mogelijk maken van diepe leerervaringen. De respondenten van de enquête waren het erover eens dat hardware en software beide het potentieel hebben om leerlingen te betrekken, afhankelijk van de context. Hardwaretools kunnen fysieke en sensorische interactie bieden die helpt om het leren te verankeren.

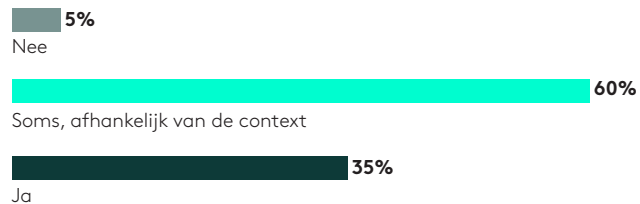
Heeft hardware of software het grootste potentieel om de aandacht van leerlingen vast te houden tijdens veeleisende taken?



Hardware



Software



De meningen van leerkrachten over de rol van edtech in het algemeen waren resoluut: Meer dan 90% van hen zei dat het behouden van betrokkenheid en het verdiepen van leren technologie vereist.

91% VAN LEERKRACHTEN

geloven dat het integreren van technologie essentieel is voor diepgaander leren.



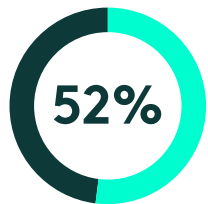
Hulpmiddelen afstemmen op de context

Als digitale hulpmiddelen helpen om de aandacht te verlengen, is de volgende vraag: in welke klascontexten? Leerkrachten wijzen consequent op interactieve, leerlinggerichte ervaringen als de meest effectieve manier om verder te gaan dan oppervlakkige betrokkenheid. Wanneer hen werd gevraagd welke strategieën het beste diepgaand leren bevorderen, benadrukten leerkrachten geïndividualiseerde of adaptieve leerpaden, interactieve en visuele leermiddelen, gamified ervaringen en projectmatig leren met technologie-integratie.

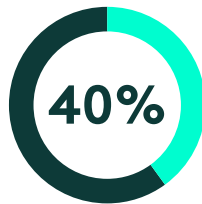
Belangrijke klasactiviteiten & oplossingen

Elementen van digitale cultuur vinden hun weg in het klaslokaal, terwijl leerkrachten creatieve manieren vinden om leerlingen te bereiken waar ze zijn en hun aandacht vast te houden.

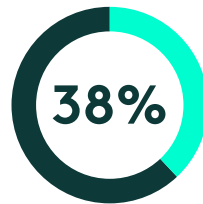
Topactiviteiten zijn onder andere:



Digitale spellen



Memes en visueel vertellen



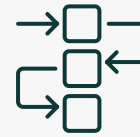
Korte video-inhoud

Deze benaderingen werken waarschijnlijk het beste omdat ze de manier waarop leerlingen buiten het klaslokaal met informatie omgaan weerspiegelen: via visuals, interactiviteit en snelle uitwisselingen.

De kracht van zichtbaarheid

De Fullscale en Logitech-enquête toont aan dat leerkrachten steeds vaker video, camera's en visuele hulpmiddelen gebruiken om diepgaand leren te ondersteunen. Zij rapporteren dat ze nieuwe vaardigheden ontwikkelen rond het maken van korte video-inhoud, het opbouwen van contentbibliotheken, het gebruik van camera's voor instructie en het ontwerpen van multimedia-leerervaringen om leerlingen beter te betrekken.

Visuele hulpmiddelen kunnen leerkrachten helpen:



Complexe concepten stap voor stap demonstreren



Lesmateriaal vastleggen en delen voor latere beoordeling



Leren uitbreiden buiten het fysieke klaslokaal



Meerdere leerstijlen ondersteunen door visuele helderheid

Logitech video-oplossingen zoals [Reach](#), [Mevo](#), en [Scribe](#) ondersteunen de interactieve, multimedia- en demonstratie-gebaseerde leerformaten die docenten nuttig vinden.

4 belangrijke praktijken

Docenten in de enquête identificeerden vier onderwijsmethoden als de meest effectief voor het bevorderen van diepgaander leren:

1.  Geïndividualiseerde leerpaden

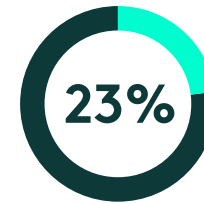
2.  Interactieve of visuele activiteiten

3.  Gamified ervaringen

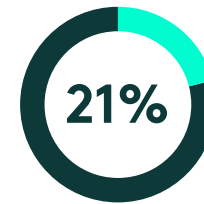
4.  Projectonderwijs

Logitech helpt deze praktijken tot leven te brengen met intuïtieve, leerlinggerichte oplossingen die zijn ontworpen voor gemakkelijke integratie in de klas.

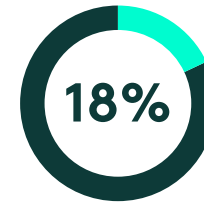
Wat heb je het meest effectief gevonden in het bevorderen van diepgaander leren onder de huidige leerlingen?



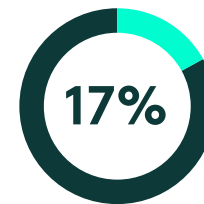
Geïndividualiseerde of adaptieve leerpaden



Interactieve en visuele leermiddelen



Gamified leerervaringen



Projectonderwijs

De gemeenschappelijke draad in deze vier praktijken is dat ze vereisen dat leerlingen actief deelnemen in plaats van passief informatie te consumeren.

Oplossing in de spotlights

Logitech Zone Learn-headset



IDEAAL VOOR:



Individueel leren

Gemaakt voor focus in drukke leeromgevingen, **Zone Learn** helpt achtergrondgeluiden en afleidingen te verminderen. Dit stelt leerlingen in staat om betrokken te blijven bij geïndividualiseerd leren, ter ondersteuning van een verscheidenheid aan klasactiviteiten van digitale spellen tot op spraak gebaseerde taaltoepassingen en samenwerkingsdiscussies.

- Duurzaam, leer-vriendelijk ontwerp
- Comfortabele, verstelbare pasvorm
- Geoptimaliseerd voor spraakgeluid
- Vervangbare snoeren en oorstukken om vervangingen te verminderen

Logitech Reach Content Camera



IDEAAL VOOR:



Interactieve en visuele ervaringen

Bereik maakt nauwkeurige, praktische demonstraties mogelijk door duidelijke, close-up beelden van niet-digitale materialen, gereedschappen en processen vast te leggen. Of het nu een wetenschappelijk experiment of een kunstproject is, alle leerlingen krijgen een plek op de eerste rij.

- Flexibel, eenvoudig te positioneren ontwerp
- Hoge camerahelderheid
- Eén-klik positionering en stabiliteit
- Plug-and-play installatie

Oplossing in de spotlights

Logitech Crayon



IDEAAL VOOR:



Gamified leren

Krijt transformeert touchscreens in creatieve leermiddelen tijdens digitale spellen of vertel-oefeningen. Leerlingen kunnen teksten annoteren, ideeën schetsen, problemen stap voor stap oplossen en hun begrip visueel uitdrukken. Dit ondersteunt meerdere leerstijlen en opent gebruiksmogelijkheden in verschillende vakken.

- Pixelprecieze invoer
- Naadloze compatibiliteit met iPad-apparaten
- Lange batterijduur met snelle oplading
- Duurzaam ontwerp om intensief gebruik te weerstaan

Logitech Mevo Webcam



IDEAAL VOOR:



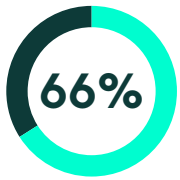
Projectonderwijs

Mevo ondersteunt flexibele video-creatie en streaming, waardoor het eenvoudig is om hoogwaardige lessen, presentaties van leerlingen en samenwerkingsprojecten op te nemen. Dit stelt docenten in staat om een bibliotheek van herbruikbare inhoud op te bouwen en leerlingen aan te moedigen creatief te zijn.

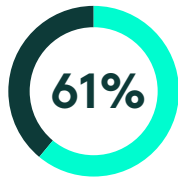
- Eenvoudige installatie, opname en streaming van mobiele apparaten
- Professionele visuals voor lessen en projecten
- Flexibele montage en draagbaarheid
- Multi-camera streaming mogelijkheden voor dynamische, boeiende ervaringen

Beste praktijken voor aandacht

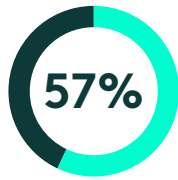
Onderwijsprofessionals in de enquête belichten ook de leerformaten waarin edtech uitblinkt. Het onderzoek toont aan dat zij technologie al integreren in kernonderwijsformaten die actief leren bevorderen. Hardware wordt het meest effectief gebruikt op manieren die deelname, interactie en kritisch denken vereisen.



Rechtstreeks onderwijs



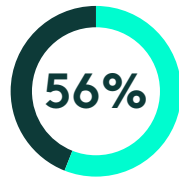
Klassikale behandeling



Projectonderwijs



Gepersonaliseerd leren



Samenwerkend leren

In plaats van passief informatie te ontvangen, worden leerlingen in deze klaslokalen gevraagd om ideeën bij te dragen en begrip op meer dynamische manieren aan te tonen.

De oplossingen die onderwijsprofessionals als het belangrijkste voor deze formaten identificeren, omvatten headsets, stylussen, webcams en contentcamera's, en presentatietools.

STYLUSSEN



Creatie, annotatie en comfort

HEADSETS



Focus en communicatie

CAMERA'S



Zichtbaarheid en gedeeld begrip



Logitech Scribe-whiteboardcamera

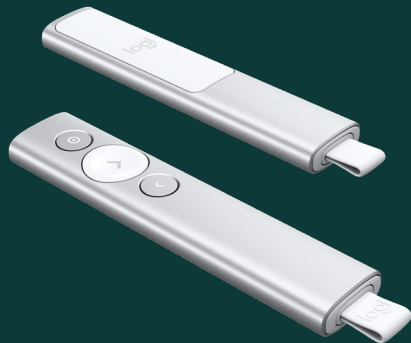
Scribe brengt whiteboardinhoud in realtime naar digitale ruimtes, zodat elke leerling duidelijk kan volgen. Door schriftelijke instructies zichtbaar en deelbaar te maken voor de hele klas, versterkt dit het begrip voor iedereen.

- Vastleggen van post-its
- AI-transparantie-effect biedt een onbelemmerd zicht op het whiteboard
- Plug-and-play functionaliteit
- Kristalheldere video kwaliteit

PRESENTATIETOOLS



Lesflow en duidelijkheid



Logitech Spotlight

Spotlight helpt onderwijsprofessionals dynamische presentaties te verbeteren vol met memes en emoji's die de aandacht van leerlingen vasthouden. Door belangrijke informatie te benadrukken, in te zoomen op details of belangrijke concepten te benadrukken, kunnen onderwijsprofessionals leerlingen gefocust houden tijdens lessen.

- Geavanceerd aanwijzen en markeren (spotlight, vergroten en digitale laserstanden)
- Cursorbesturing vanuit elke plek in de kamer
- Intuïtief navigeren door slides
- Grote draadloze reikwijdte en betrouwbare connectiviteit



"Het gebruik van hardware om leren te personaliseren kan de aandacht van leerlingen beter vasthouden en het leren verdiepen. Wanneer docenten hardware, software en creatieve onderwijsmethoden op elkaar kunnen afstemmen, wordt technologie een katalysator voor de betrokkenheid van leerlingen."



Madeleine Mortimore

Global Education Innovation and Research Lead, Logitech

Betrokkenheid omzetten in diepgaander leren

De leerlingen van vandaag worden voortdurend afgeleid en hebben een kortere aandachtsspanne, maar het onderzoek van Logitech en Fullscale toont aan dat, met de juiste aanpak, deze uitdagingen kansen kunnen worden.

De sleutel is om verder te kijken dan technologie omwille van de technologie en te focussen op doelgerichte integratie. Hardwaretools moeten aansluiten bij de manier waarop leerlingen het beste leren: door interactie, samenwerking en creatie. En even belangrijk is dat ze betrouwbaar en eenvoudig te gebruiken moeten zijn, zodat docenten hun creativiteit en ervaring kunnen inzetten.

Voor meer informatie, bezoek logitech.com/education.
Lees het volledige rapport [hier](#).

logitech for education

© 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.

