

Vetenskapen bakom elevers koncentrationsförmåga

Detta ser över 600 pedagoger
och administratörer i
klassrummen

logitech®



Pedagogerna är överens: edtech-maskinvara kan möjliggöra djupare lärande

Grundskole- och gymnasieelever växer upp i en värld full av snabbt digitalt innehåll. Från en tidig ålder skrollar, sveper och växlar de mellan appar, videor och annan media. Det förändrar hur de fokuserar och deltar i inlärningsupplevelser. **Hur bör skolor och distrikt reagera, och hur passar teknologin in i helhetsbilden?**

För att undersöka den frågan genomförde Logitech och FullScale en undersökning med över 600 pedagoger och administratörer. **Deras svar avslöjar att elevernas koncentrationsförmåga är ett stort hinder för inläringen, då de flesta elever endast kan fokusera på komplexa uppgifter i 6–20 minuter innan de blir distraherade.**

Men forskningen avslöjar också en möjlighet. Digitala upplevelser, inklusive de som tillhandahålls av edtech-maskinvara, förlänger studentengagemanget avsevärt. Fördelen är som tydligast när dessa upplevelser är interaktiva, visuella och multimedialdrivna.

Högkvalitativa, användarvänliga verktyg bidrar till att minska friktion, stödjer personligt lärande och gör det möjligt för pedagoger att fokusera på meningsfulla undervisningsmetoder. I slutändan framhäver forskningen maskinvara som en viktig faktor för engagemang och djupare lärande i moderna klassrum.

91 %

AV PEDAGOGER



anser att integration av teknik är avgörande för djupare lärande.

OM FORSKNINGEN

Logitech och FullScale genomförde en nationell studie med 676 ledare och pedagoger inom grundskola och gymnasium.

Deltagarna inkluderade:

330 klassrumsinstruktörer

290 skoladministratörer

56 distriktsmedarbetare

De svarande representerade skolor och distrikt i 47 amerikanska delstater och fångade en mängd olika roller och perspektiv.

Tid som läggs på uppgiften

Pedagogerna i undersökningen pekar på koncentrationsförmågan som det största hindret för djupare lärande.



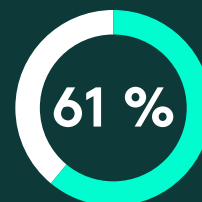
AV PEDAGOGER OCH ADMINISTRATÖRER

säger att försämrad koncentrationsförmåga är deras största utmaning när de ska hålla eleverna engagerade.

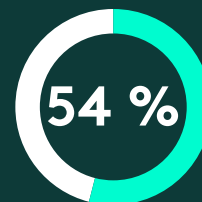
Elever idag kan vanligtvis endast fokusera på komplexa uppgifter i 6 till 20 minuter innan de blir distraherade.

Externa faktorer spelar en stor roll i denna upptäckt. Enligt forskningen är de största störningarna för bibehållet fokus andra elever, personliga enheter som mobiltelefoner och en preferens för mycket stimulerande digitalt innehåll.

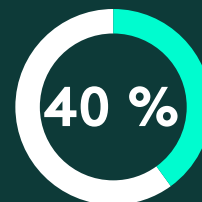
Vilka faktorer bidrar till försämrad koncentrationsförmåga?



Sociala interaktioner



Personliga enheter



Lågt engagemang med icke-digitala material

Dessa externa faktorer gör det svårt för eleverna att förbli engagerade tillräckligt länge för att djupare lärande ska kunna äga rum. För att röra sig bortom ytligt engagemang behöver klassrum verktyg och strategier som är utformade för att bibehålla fokus och stödja meningsfulla interaktioner.

Digitala verktyg förlänger engagemanget

Även om koncentrationsförmågan kan vara begränsad visar forskningen att rätt digitala upplevelser avsevärt kan förlänga hur länge eleverna förblir engagerade och hur djupt de lär sig.

I alla årskurser rapporterar pedagoger konsekvent att eleverna förblir fokuserade längre när inläringen har digitala komponenter. 41 % säger att eleverna förblir engagerade i över 20 minuter med digitala aktiviteter, jämfört med bara 8 % med icke-digitala metoder. Även i gymnasiet, där koncentrationsförmågan vanligtvis är bättre, nästan fördubblar digitala verktyg det bestående engagemanget (37 % kontra 18 %).

Vilka aktiviteter håller eleverna engagerade i mer än 20 minuter?

Förskoleklass-årskurs 2



Årskurs 3-5



Årskurs 6-8



Årskurs 9-12



● Digitala ● Icke-digitala

Åtkomst och utbildningsluckor

Digitala verktyg erbjuder en tydlig möjlighet att engagera eleverna, men möjligheten att förverkliga den potentialen beror på åtkomsten till edtech som matchar pedagogernas behov och färdigheter. När verktyg inte är tillgängliga, är opålitliga, svåra att använda eller kräver omfattande utbildning, uppstår friktion som stör undervisningen och bryter elevernas fokus.



81 %

AV PEDAGOGER

säger att implementeringen av strategier för djupare lärande är något svårt till mycket svårt.

Men när verktyg är tillgängliga och intuitiva att använda och integrera gör de det lättare att implementera viktiga klassrumsrutiner som samarbete, diskussion och projektbaserat lärande.



“Djupare inläring är lättare när eleverna har tillgång till bra resurser, teknik och ett klassrum som uppmuntrar till nyfikenhet och grupparbete.”

– EN TILLFRÅGAD LÄRARE

Forskningen visar att pedagoger behöver teknik med funktioner som gör integrationen enkel:

1.



Pålitlig och av hög kvalitet

2.



Användarvänlig

3.



Utformad för att öka interaktiva upplevelser

Maskinvara, programvara eller både och?

Programvara hamnar ofta i strålkastarljuset, men forskningen visar att maskinvara spelar en lika viktig roll i att möjliggöra djupare lärande. De svarande i undersökningen höll med om att både maskinvara och programvara har potential att engagera elever – beroende på sammanhanget. Maskinvaruverktyg kan ge fysisk och sensorisk interaktion som hjälper kunskaperna att fastna.

Har maskinvara eller programvara den största potentialen att hålla elevernas uppmärksamhet under krävande uppgifter?



Maskinvara

5 %

Nej

59 %

Ibland, beroende på sammanhang

33 %

Ja



Programvara

5 %

Nej

60 %

Ibland, beroende på sammanhang

35 %

Ja

Pedagogernas åsikter om edtechs roll överlag var samstämmiga: Över 90 % av dem sade att bibehållandet av engagemang och fördjupningen av lärande kräver teknik.

91 % AV PEDAGOGER

anser att integration av teknik är avgörande för djupare lärande.



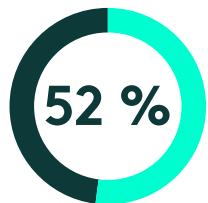
Matcha verktyg med sammanhanget

Om digitala verktyg hjälper till att öka koncentrationsförmågan blir nästa fråga: i vilka klassrumssammanhang? Pedagoger pekar konsekvent på interaktiva, elevfokuserade upplevelser som det mest effektiva sättet att röra sig bortom ytligt engagemang. När de tillfrågades vilka strategier som bäst främjar djupare lärande, lyfte pedagogerna fram individualiserade eller adaptiva inlärningsmetoder, interaktiva och visuella inlärningsverktyg, spelbaserade upplevelser och projektbaserat lärande med teknikintegration.

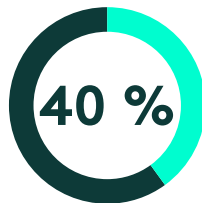
Viktiga aktiviteter och lösningar i klassrummet

Delar av den digitala kulturen tar sig in i klassrumsundervisningen när pedagoger hittar kreativa sätt att möta eleverna där de är och behålla deras uppmärksamhet.

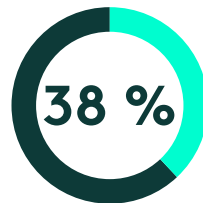
Toppaktiviteter inkluderar:



Digitala spel



Memes och visuellt berättande



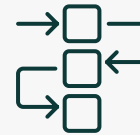
Kort videoinnehåll

Dessa metoder fungerar troligen bäst eftersom de speglar hur eleverna engagerar sig i information utanför klassrummet: genom visuella element, interaktivitet och snabba växlingar.

Kraften hos det visuella

FullScales och Logitechs undersökning visar att pedagoger i allt högre grad använder videor, kameror och visuella verktyg för att stödja djupare lärande. De rapporterar att de formar nya färdigheter kring att skapa kort videoinnehåll, bygga innehållsbibliotek, använda kameror för undervisning och designa multimediaupplevelser för att bättre engagera eleverna.

Visuella verktyg kan hjälpa utbildare att:



Demonstrera komplexa koncept steg för steg



Spela in och dela lektioner för genomgång senare



Expandera lärandet bortom det fysiska klassrummet



Stödja flera inlärningsstilar genom visuell tydlighet

Logitech-videolösningar som [Reach](#), [Mevo](#) och [Scribe](#) stödjer de interaktiva, multimediebaserade och demonstrationsbaserade lärandeformat som pedagoger finner hjälpsamma.

Fyra viktiga metoder

Pedagogerna i undersökningen identifierade fyra undervisningsmetoder som mest effektiva för att främja djupare lärande:

1.  Individualiserade inlärningsmetoder

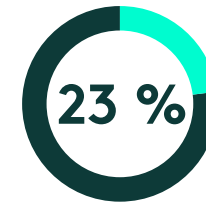
2.  Interaktiva eller visuella aktiviteter

3.  Spelbaserade upplevelser

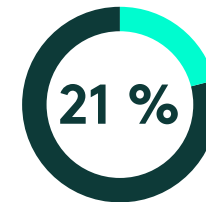
4.  Projektbaserat lärande

Logitech hjälper till att förverkliga dessa metoder med intuitiva, elevfokuserade lösningar som är utformade för enkel integration i klassrummet.

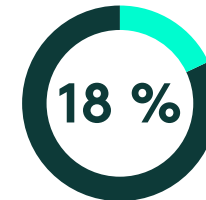
Vad har du funnit mest effektivt för att främja djupare lärande bland dagens elever?



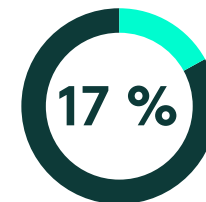
Individualiserade eller anpassade inlärningsmetoder



Interaktiva och visuella inlärningsverktyg



Spelbaserade inlärningsupplevelser



Projektbaserat lärande

Den gemensamma nämnaren i dessa fyra metoder är att de kräver att eleverna aktivt deltar snarare än passivt konsumerar information.

Spotlight på lösningar

Headsetet Logitech Zone Learn



PERFEKT FÖR:

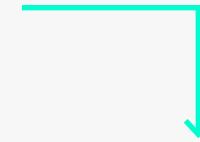


Individualiserad inläring

Zone Learn är utformad för fokus i stimmiga inlärningsmiljöer och hjälper till att minska bakgrundsljud och distraktioner. Detta gör att eleverna kan förbli engagerade i individualiserad inläring, vilket stödjer en mängd klassrumsaktiviteter från digitala spel till röstbaserade språkappar och samarbetsdiskussioner.

- Hållbar, inlärningsvänlig design
- Bekväm, justerbar passform
- Optimerat för röstljud
- Bytbara sladdar och öronkåpor för att minska ersättningar

Innehållskameran Logitech Reach



PERFEKT FÖR:



Interaktiva och visuella upplevelser

Reach möjliggör precisa, praktiska demonstrationer genom att ta tydliga, nära bilder av icke-digitala material, verktyg och processer. Oavsett om det är ett vetenskapligt experiment eller ett konstprojekt får alla elever en vy från första parkett.

- Flexibel, lättplacerad design
- Högkvalitativ kameraskärpa
- Positionering och stabilitet med en tryckning
- Enkel anslutning och konfiguration

Spotlight på lösningar

Logitech Crayon



PERFEKT FÖR:



Spelbaserad inläring

Crayon förvandlar pekskärmar till kreativa inlärningsverktyg under digitala spel eller berättelseövningar. Eleverna kan kommentera texter, skissa på idéer, lösa problem steg för steg och uttrycka sin förståelse på ett visuellt sätt. Detta stödjer flera inlärningsstilar och öppnar upp användningsområden i flera ämnen.

- Pixelprecis inmatning
- Smidig kompatibilitet med iPad-enheter
- Lång batteritid med snabb laddning
- Hållbar design som klarar av tung användning

Logitech Mevo Webcam



PERFEKT FÖR:



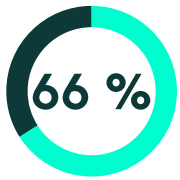
Projektbaserat lärande

Mevo stödjer flexibel videoproduktion och streaming, vilket gör det enkelt att spela in lektioner, studentpresentationer och samarbetsprojekt i hög kvalitet. Detta gör det möjligt för pedagogerna att skapa ett bibliotek med återanvändbart innehåll och uppmuntra eleverna att vara kreativa.

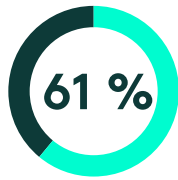
- Enkel konfiguration, inspelning och streaming från mobila enheter
- Bild med professionell kvalitet för lektioner och projekt
- Flexibel montering och bärbarhet
- Streamingmöjligheter med flera kameror för dynamiska, engagerande upplevelser

Bästa praxis för koncentration

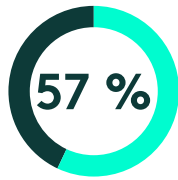
Pedagoger i undersökningen lyfte också fram de inlärningsformat där edtech utmärker sig. Forskningen visar att de redan integrerar teknik i grundläggande instruktionsformat som främjar aktivt lärande. Maskinvara används mest effektivt på sätt som kräver deltagande, interaktion och kritiskt tänkande.



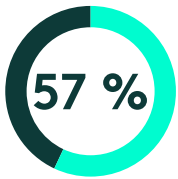
Föreläsning



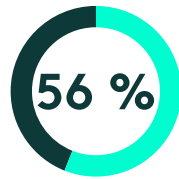
Diskussion i helklass



Projektbaserat lärande



Personligt anpassat lärande



Samarbetsbaserat lärande

Istället för att passivt ta emot information uppmanas eleverna i dessa klassrum att bidra med idéer och visa förståelse på mer dynamiska sätt.

De lösningar som pedagoger identifierar som mest viktiga för dessa format inkluderar headset, digitala pennor, webb- och innehållskameror samt presentationsverktyg.

DIGITALA PENNOR



Skapande, anteckningar och komfort

HEADSET



Fokus och kommunikation

KAMEROR



Visuell och delad förståelse



Whiteboardkameran Logitech Scribe

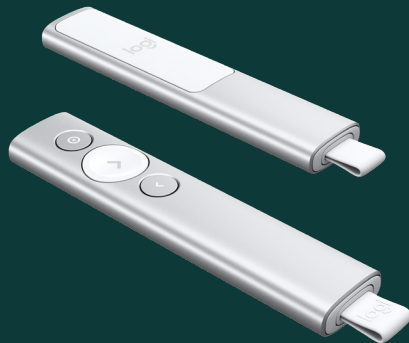
Scribe flyttar innehåll från whiteboardtavlan till digitala utrymmen i realtid och säkerställer att varje elev kan följa med. Genom att göra skriftliga instruktioner synliga och delbara för hela klassen förstärker det förståelsen för alla.

- Fångar post-it-lappar
- Den genomskinliga AI-effekten ger en fri sikt över whiteboardtavlan
- Enkel anslutning
- Kristallklar videokvalitet

PRESENTATIONSVERKTYG



Lektionsflöde och tydlighet



Logitech Spotlight

Spotlight hjälper pedagoger att förbättra dynamiska presentationer med memes och emoji som fångar elevernas uppmärksamhet. Genom att lyfta fram viktig information, zooma in på detaljer eller betona viktiga koncept kan pedagogerna hålla eleverna fokuserade under lektionerna.

- Avancerad pekning och markering (lägen för spotlight, förstoring och digital laser)
- Muspekarkontroll från var som helst i rummet
- Intuitiv bildnavigering
- Lång trådlös räckvidd och pålitlig anslutning



”Genom att använda maskinvara som ett verktyg för att personanpassa lärandet kan man bibehålla elevernas fokus och fördjupa inläringen. När lärarna får stöd att effektivt kombinera maskinvara, programvara och kreativa undervisningsmetoder kan tekniken verkligen inspirera till elevengagemang.”



Madeleine Mortimore

Global Education Innovation and Research Lead, Logitech

Omvandla engagemang till djupare lärande

Dagens elever kämpar med ständiga distraktioner och sämre koncentrationsförmåga, men forskning från Logitech och Fullscale visar att dessa utmaningar kan bli möjligheter med rätt tillvägagångssätt.

Nyckeln är att röra sig bort från teknik för teknikens skull och fokusera på meningsfull integration. Maskinvaruverktyg måste anpassas till hur eleverna lär sig bäst: genom interaktion, samarbete och skapande. Och lika viktigt är att de måste vara pålitliga och lätta att använda, så att pedagogerna kan använda sin kreativitet och erfarenhet.

Mer information finns på logitech.com/education.

Läs hela rapporten [här](#).

logitech for education

© 2026 Logitech. Logitech, Logi och deras logotyper är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Logitech Europe S.A. eller dess dotterbolag i USA och/eller andra länder. Alla andra varumärken tillhör sina respektive ägare. Logitech tar inget ansvar för eventuella fel som kan förekomma i den här publikationen. Information om produkter, priser och funktioner i det här dokumentet kan komma att ändras utan föregående meddelande.

