Einleitung

Hilfsmittel und Geräte sind seit mehreren Jahrhunderten fester Bestandteil von Lehr- und Lernprozessen. Bereits mit der Verbreitung von Schulbüchern im späten 17. Jahrhundert begann die systematische Unterstützung von Unterricht durch technische und mediale Mittel. Seither hat sich das Spektrum kontinuierlich erweitert und reicht heute von klassischen analogen Werkzeugen bis hin zu digitalen Endgeräten.

Dieses Kapitel konzentriert sich auf ausgewählte Geräte, die gegenwärtig in Bildungsräumen verbreitet sind. Dazu zählen sowohl traditionelle Medien wie die Schultafel als auch moderne Technologien wie Projektoren, Laptops und Tablets. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf Präsentationsmedien, die zur Vermittlung von Inhalten im Unterricht eingesetzt werden, etwa Whiteboards und interaktive Displays.

Ergänzend werden aktuelle Entwicklungen skizziert, darunter mobile und digitale Werkzeuge sowie neue Ansätze, die durch Anwendungen wie ChatGPT geprägt sind. Der Fokus liegt dabei auf den technischen und funktionalen Eigenschaften der Geräte, während Softwarelösungen und didaktische Einsatzszenarien nur am Rande berücksichtigt werden.

> “
>
> !
>
> Weiterführende Links zum Kapitel finden Sie in der L3T-Gruppe bei Diigo unter Verwendung der Hashtags #l3t und #ipad.

> “
>
> ?
>
> Ordnen Sie die verschiedenen Endgeräte (TV, Laptop, Kreidetafel, Tablet, Diaprojektor, Smartphone) in historischer Reihenfolge beginnend mit dem Ältesten!

Revision #3
Created 2025-02-28 21:09:57 UTC by Bernd Grabner
Updated 2026-06-27 10:43:32 UTC by Github Admin