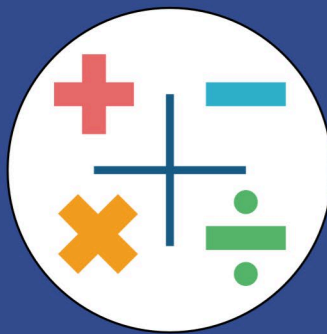


Apps für inklusive Lernen & kreative Medienarbeit



Inhalt

- Einstieg
- Lesen, Schreiben, Sprechen
 - ANTON
 - Besondere Wörter
 - Einführung in die Buchstaben
 - Erfolgreich lesen 1
 - FlashWords AAC
 - Ich schreibe
 - LetterSchool
 - Lexico Kasus
 - Lexico Verstehen
 - Li La Lolle
 - Logopädie App
 - Schreiben DE
 - SpeechCare LRS
 - Wortzauberer
 - Yetis Buchstaben Spielplatz
- Mengen, Zahlen, Rechnen
 - About Numbers
 - Einführung in die Mathematik
 - Einkaufen mit dem Euro
 - Einspluseins
 - Fingerzahlen – Fingermengen
 - König der Mathematik
 - Mathe Verstehen – Addition und Subtraktion
 - Mathe Verstehen – Die Uhr
 - Mathe Verstehen – Einmaleins
 - Math Fight
 - mathildr
 - PreNumbers
 - Rechenfeld
 - Rechnen mit Wendi

Inhalt

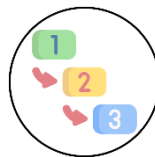
- **Assistive Tools bei Förderbedarf**
 - Claro PDF
 - Claro ScanPen
 - Claro Speak
 - Einfache Rechtschreibhilfe
 - GoTalk Now Plus
 - Keedogo Plus
 - MetaTalk
 - Office Lens
 - Predictable
 - Seeing AI
 - SnapType
 - Vocale
- **Lernspiele für Taster & Touch**
 - Bildermix HokusPokus
 - Bumper Cars
 - Finger Paint with Sounds
 - Little Lost Penguin
 - Smarty Pants
 - Shhhh!
 - SwitchTrainer
 - TouchMe PuzzleKlick
 - TouchMe UnColor
- **Kontakt**

Einstieg

Dieser App-Katalog bietet eine Übersicht über Apps für inklusives Lernen und kreative Medienarbeit. Sie soll außerdem unserer Zielgruppe – pädagogischen Fachkräften aus Berlin-Mitte sowie allen Berliner Fachkräften, die mit Kindern mit Förderbedarf und Behinderung arbeiten – einen Überblick geben über Apps auf iPads, die sie sich für die Förderarbeit bei barrierefrei kommunizieren! ausleihen können. Los geht es mit der Kategorie „Mengen, Zahlen, Rechnen“ – in den nächsten Monaten folgen „Lesen, Schreiben, Sprechen“, „Assistive Apps bei Förderbedarf“, „Lernspiele für Taster & Touch“, „Apps für die kreative Medienarbeit“, „Osmo: Interaktive Lernspiele“, „Coding, Making & Game-Design“. Und das bedeuten die Symbole unter den Apps:



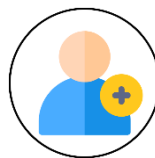
Die App ist **tasterbedienbar** (bei Körperbehinderung).



Man kann den **Schwierigkeitsgrad** einstellen.



Die App hat eine **Vorlesefunktion bzw. Sprachausgabe**.



Es gibt eine **Mehrbenutzerverwaltung**.



Man kann den **Kontrast** ändern.

Lernspiele für Taster & Touch



Auch Kinder mit Körperbehinderungen, die die Hände und Arme betreffen, können Tablets bedienen – insbesondere das iPad bietet hier “von Haus” aus vielfältige Anpassungsmöglichkeiten der Touch-Bedienung (in den Bedienungshilfen des iPads zu finden unter [AssistiveTouch](#)) sowie die Möglichkeit, das iPad mit extern – z. B. über Bluetooth – angeschlossenen [Tasten bzw. Schaltern](#) zu bedienen.

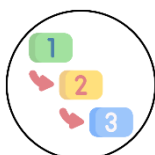
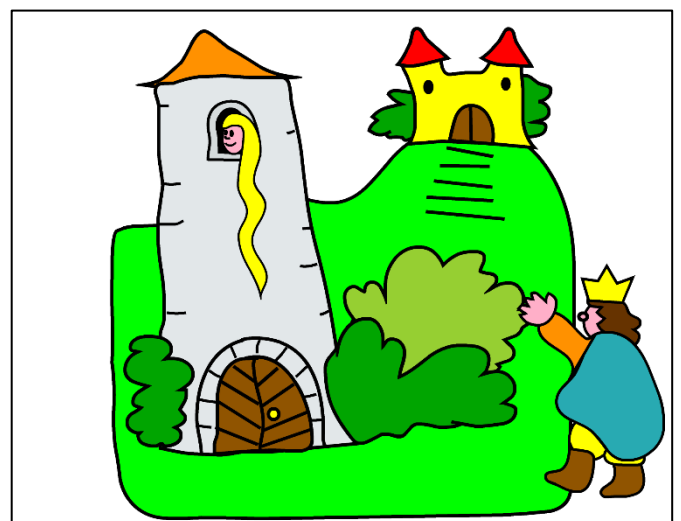
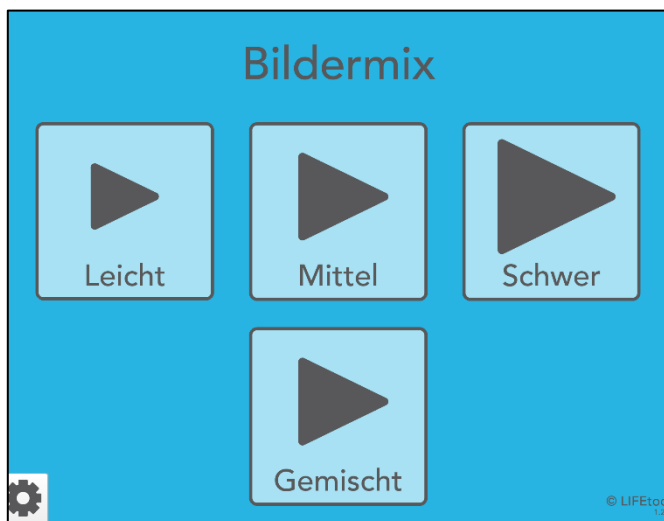
Auch diese Bedienarten müssen natürlich geübt werden – und damit das Spaß macht und die Motivation nicht gleich auf den ersten Metern verloren geht, gibt es einfache Lernspiele, um erste Erfahrungen mit der Touch-Bedienung sowie mit Tastern zu machen!

Bildermix HokusPokus

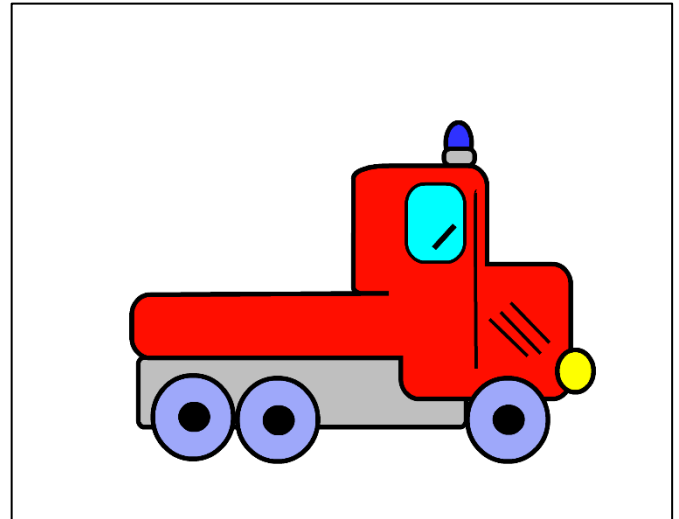
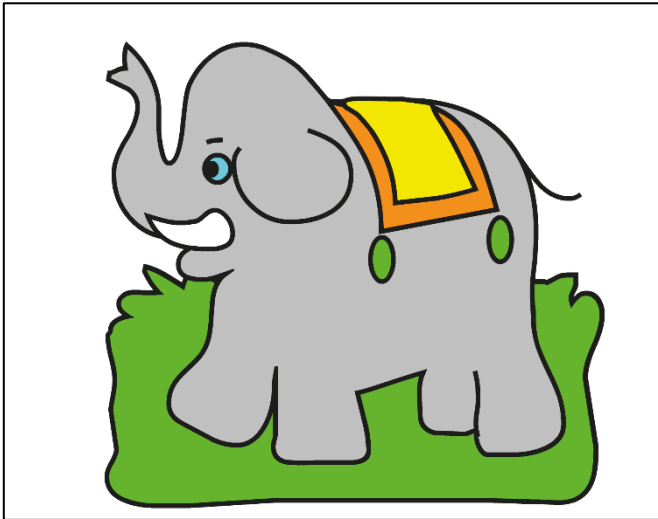


einfaches Spiel zum Erlernen der Touch-Bedienung bzw. der Bedienung des iPads mit einem Taster

Ein Taster kann z. B. über Bluetooth an ein iPad angeschlossen werden und ermöglicht so auch Menschen mit schweren motorischen Beeinträchtigungen (z. B. Spastik), die keine Touch-Oberfläche bedienen können, die Bedienung von Tablets. Durch Drücken auf eine Taste bzw. durch Antippen der Touch-Oberfläche baut sich Schritt für Schritt ein Bild auf (mit einer kleinen Animation am Ende).



Bildermix HokusPokus



Zurück	
Einführung	> Bildermix HokusPokus ist ein einfaches und spannendes Spiel für Kinder.
Steuerung	> Der Spielablauf ist sehr einfach und motivierend. Durch Drücken auf eine externe Taste (separat erhältlich) oder den Bildschirm wird Stück für Stück ein Bild aufgebaut. Sobald die ersten Elemente sichtbar werden, ist die Neugier geweckt: Welches Bild wird denn hier aufgebaut? Was ist denn jetzt dazu gekommen? Wenn das ganze Bild aufgebaut ist, wird eine kleine Animation abgespielt.
Credits	>
System Information	> Die App enthält insgesamt 30 verschiedene Bilder in drei verschiedenen Schwierigkeits-/Detailgraden.
	Ziele: Erste Erfahrungen mit einer Taste/mit dem Touchscreen Spaß und Freude am Spielen Aufmerksamkeits-/Antizipationstraining Ursache-Wirkungstraining

Zurück	
Einführung	> Diese App kann bei motorischen Einschränkungen auch per Scanning benutzt werden. Sie können den Bildschirm als Taste benutzen, aber auch externe Tasten anschließen.
Steuerung	>
Credits	> In diesem Fall benötigen Sie zusätzlich zu einer geeigneten Taste auch ein Tasten-Interface für Ihr Gerät. Hier gibt es mittlerweile mehrere Lösungen, die sich meist über Bluetooth mit dem Gerät verbinden. Ein Fachhändler hilft Ihnen bei der Auswahl der Tasten und des Tasten-Interfaces gerne weiter.
System Information	>
	Hinweis: Eine aktive Bluetooth-Verbindung verbraucht viel Energie und senkt die Akkulaufzeit. Schalten Sie die Option Bluetooth nur ein, solange Sie auch die Taste verwenden. Verwendbare Tastenadapter (ohne Anspruch auf Vollständigkeit): Blue2, NewBlue2, APPLICator, Switch2Scan, iSwitch, SimplyWorks (Enter oder Space)

[Bildermix HokusPokus](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 8.0

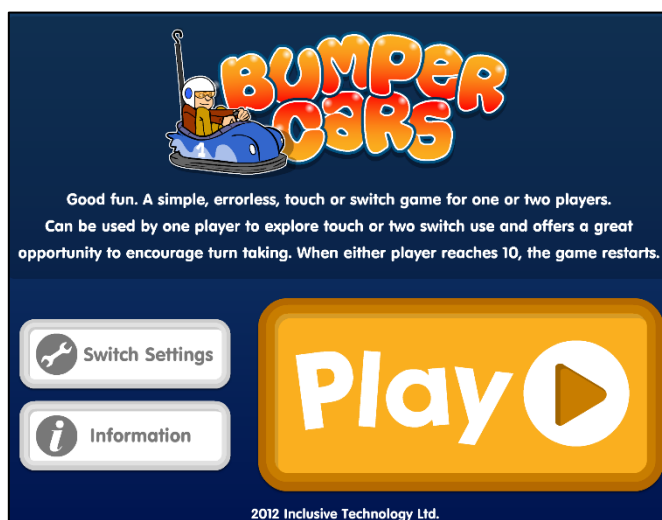
ca. 2 Euro

Bumper Cars



einfaches Spiel zum Lernen der Taster- bzw. Touch-Bedienung für ein oder zwei Spieler*innen

Kinder mit motorischen Behinderungen, die keine Touch-Oberfläche bedienen können, können das iPad durch angeschlossene externe Tasten bedienen. Durch Drücken auf die jeweilige Taste (oder durch Touchen auf den jeweiligen Autoscooter) kickt der eine Autoscooter den anderen aus den Bildschirm. Durch die einfache, kontrastreiche Gestaltung vor schwarzem Hintergrund eignet sich die App auch für Kinder mit Seheinschränkungen.



Bumper Cars



[Bumper Cars](#) und weitere [HelpKidzLearn-Apps](#) auf www.helpkidzlearn.com

ab iOS 6.0

ca. 3,50 Euro

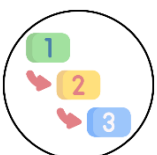
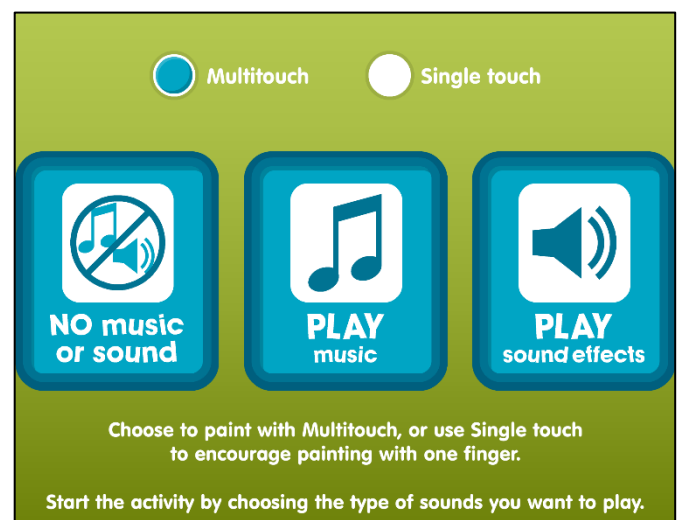
Finger Paint with Sounds



Lernen von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen, erste Erfahrungen mit Touch-Oberflächen machen

Einfach mit dem Finger eine Farbe auswählen und bunte Spuren (mit Klängen) auf der Touch-Oberfläche hinterlassen!

Die Farbe kann mittels Multi-Touch- oder Single-Touch-Gesten aufgetragen werden.



Finger Paint with Sounds



[Finger Paint with Sounds](#) und weitere [Inclusive-Technology-Apps](#) auf www.inclusive.co.uk

ab iOS 6.0

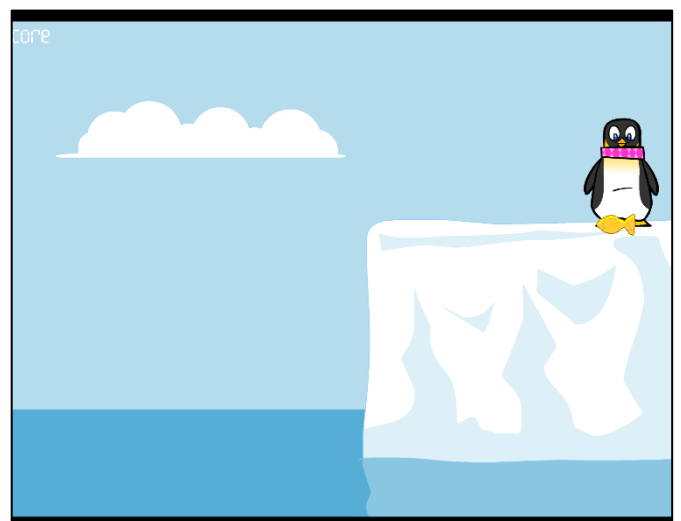
kostenfrei

Little Lost Penguin

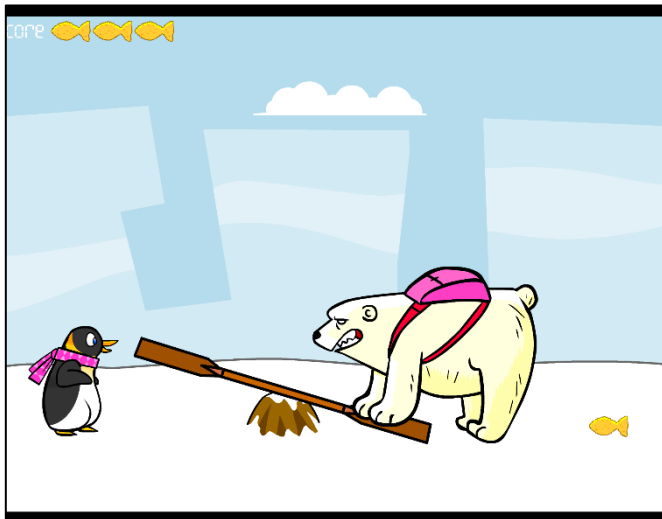
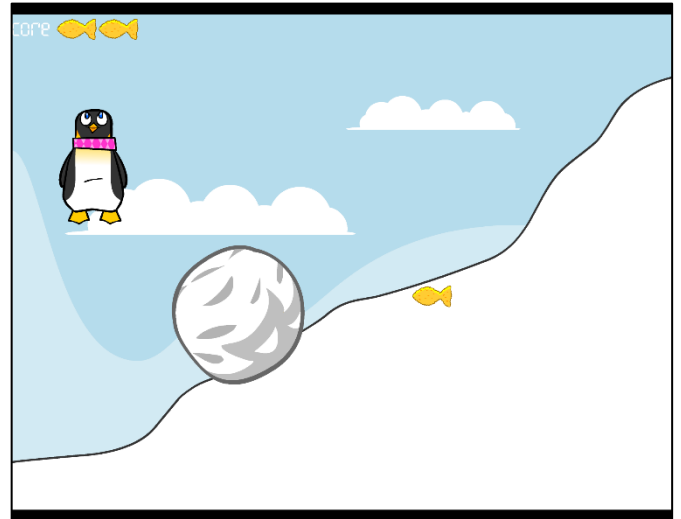
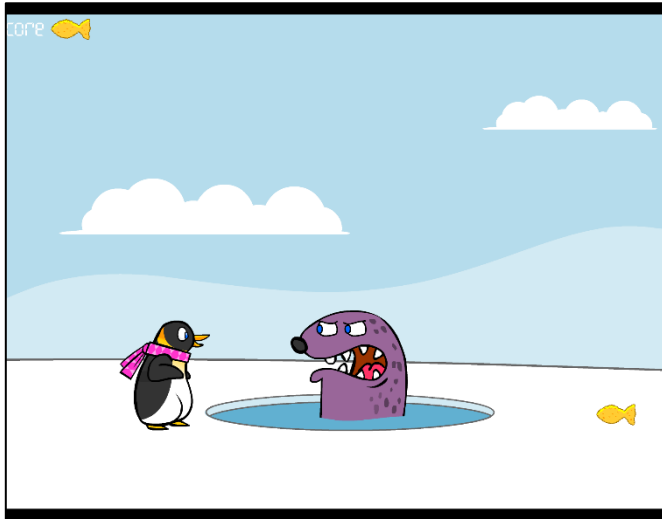


einfaches Spiel, das mit einem Taster oder mittels Touch-Bedienung gespielt werden kann

Kinder mit motorischen Einschränkungen, die Tablets nicht mittels Touch bedienen können, können mit dem Spiel die Tablet-Bedienung mit einem externen, z. B. über Bluetooth angeschlossenen Taster üben. Ein kleiner Pinguin läuft durch eine eisige Welt, muss dabei Hindernisse überwinden und alle Fische auffressen.



Little Lost Penguin



[Little Lost Penguin](#) und weitere [HelpKidzLearn-Apps](#) auf www.helpkidzlearn.com

ab iOS 6.0

ca. 4,50 Euro

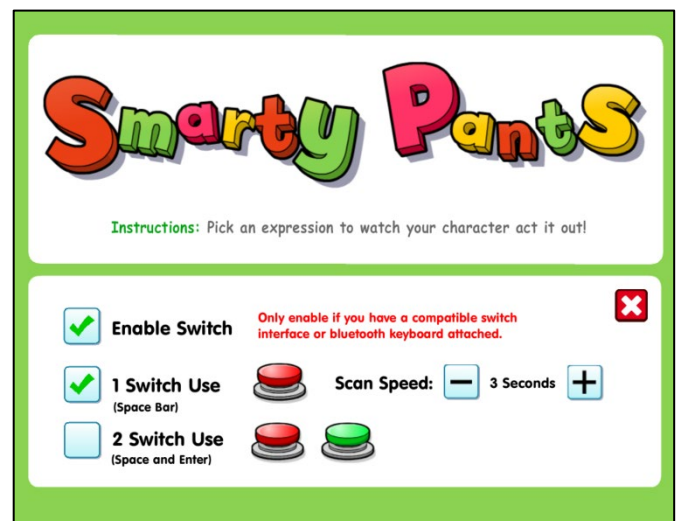
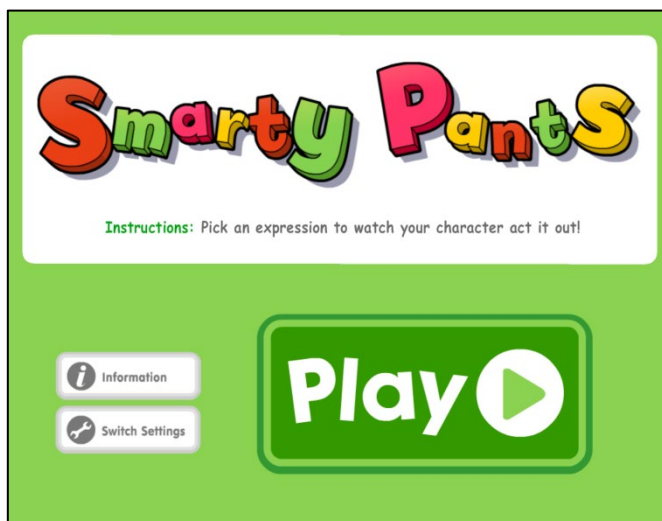
Smarty Pants



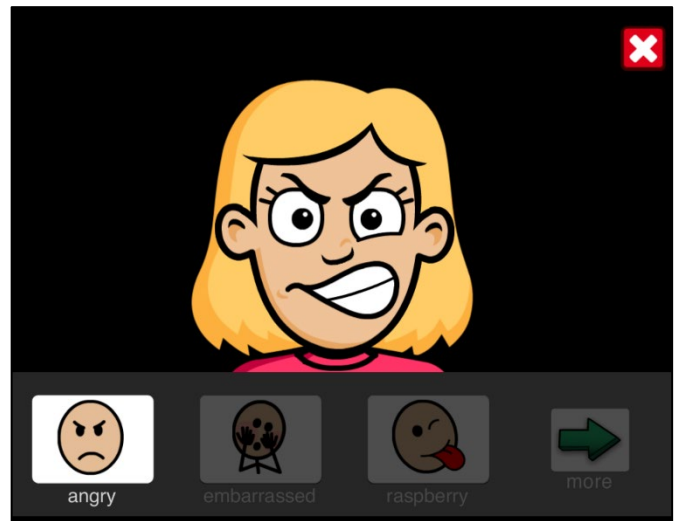
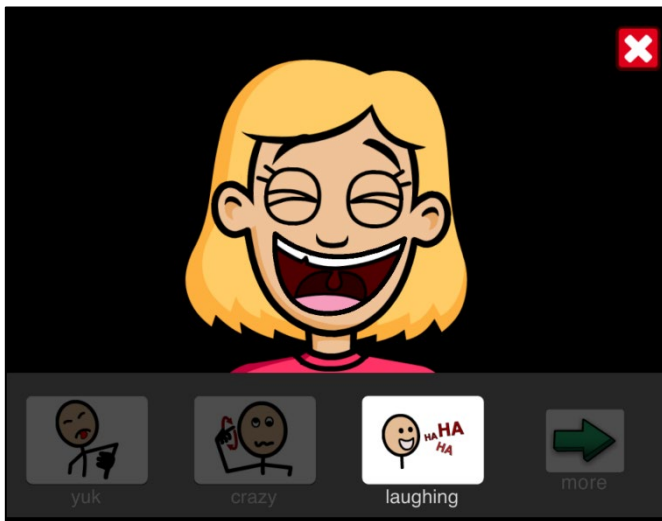
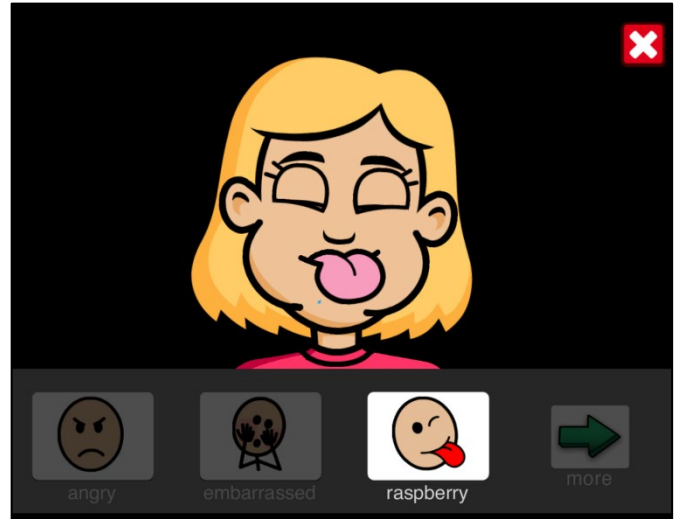
Lernen von Emotionen (z. B. für Kinder mit Autismus), mit (einem oder zwei) Tastern oder mit Touch bedienbar

Man kann zwischen vier Charakteren (zwei Jungen, zwei Mädchen) und pro Seiten zwischen drei Emotionen wählen, die vom Kind dargestellt werden.

Die Emotionen werden auf Symbolkarten (mit englischer Beschriftung) zur Auswahl gestellt. Aufgrund der einfachen, kontrastreichen Gestaltung eignet sich die App auch für Kinder mit Wahrnehmungseinschränkungen.



Smarty Pants



[Smarty Pants](#) und weitere [Inclusive-Technology-Apps](#) auf www.inclusive.co.uk

ab iOS 6.0

ca. 3,50 Euro

Shhhh!

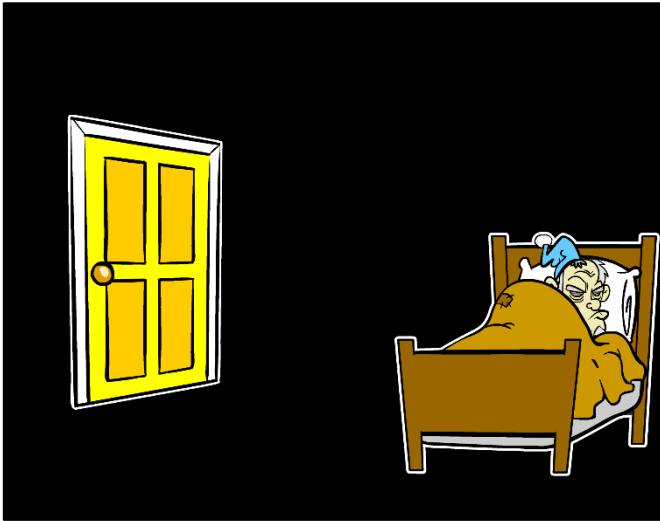


einfaches Spiel zum Erlernen des Umgangs mit zwei Tastern zur Bedienung des iPads

Taster können an iPads angeschlossen werden und ermöglichen die Tablet-Bedienung auch für Menschen mit schweren motorischen Beeinträchtigungen (z. B. Spastiken), die keine Touch-Oberfläche bedienen können. Ein alter Mann schläft in seinem Zimmer, drückt man auf eine Taste erscheint in der Tür ein Musikant und weckt den alten Mann auf mit verschiedenen Instrumenten. Drückt man die zweite Taste, verscheucht der alte Mann mit einem "Shhhhh!" den Musikanten. Durch die große, kontrastreiche Gestaltung eignet sich das Spiel auch für Kinder mit Sehbehinderung und Wahrnehmungseinschränkungen.



Shhhh!



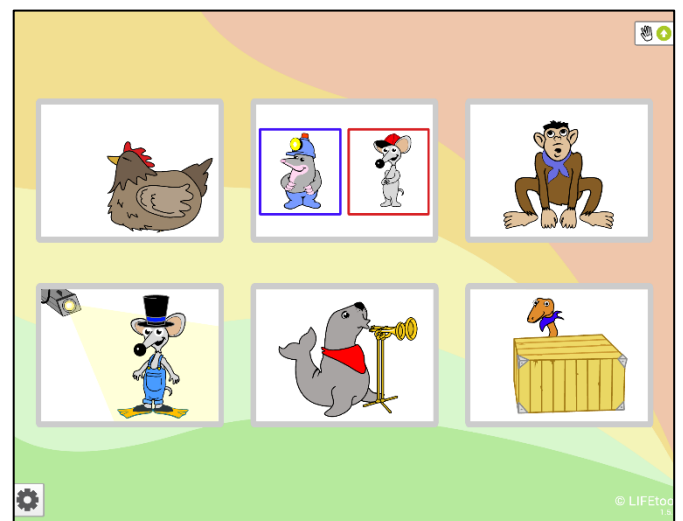
[Shhhh!](#) und weitere [HelpKidzLearn-Apps](#) auf www.helpkidzlearn.com

ab iOS 6.0

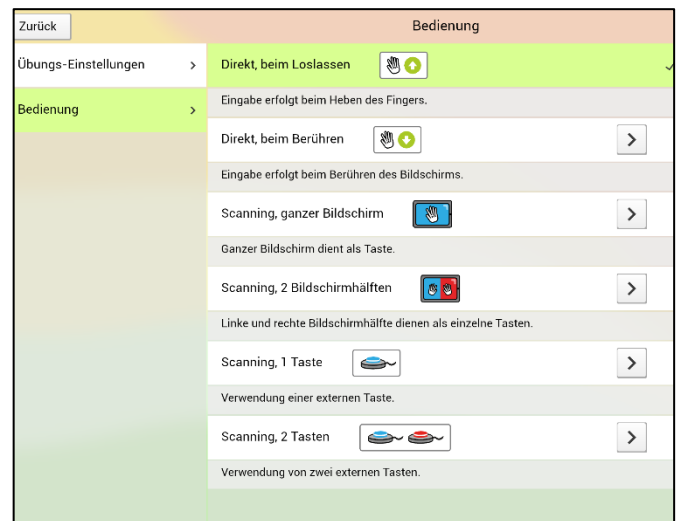
ca. 3,50 Euro

App zum Erlernen der Tasterbedienung sowie zum Treffen einer Auswahl

Mit einem extern angeschlossenen Taster können auch Menschen mit schweren motorischen Beeinträchtigungen (z. B. Spastik), die keine Touch-Oberfläche bedienen können, iPads bedienen. Switch Trainer bietet verschiedene kleine Mini-Spiele an, bei denen durch Drücken von einen oder zwei Tastern (bzw. durch Tippen der Touch-Oberfläche) eine Aktion ausgelöst wird bzw. eine Auswahl zwischen verschiedenen Aktionen und Optionen getroffen werden muss. Die App kann sehr differenziert an motorische Voraussetzungen angepasst werden (z. B. Steuerung mit einem oder zwei Tastern, Umwandlung der Touch-Oberfläche zu einem oder zwei Tastern, Auslösen bei Berührung oder Loslassen usw.).



SwitchTrainer



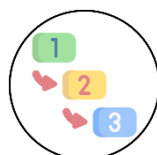
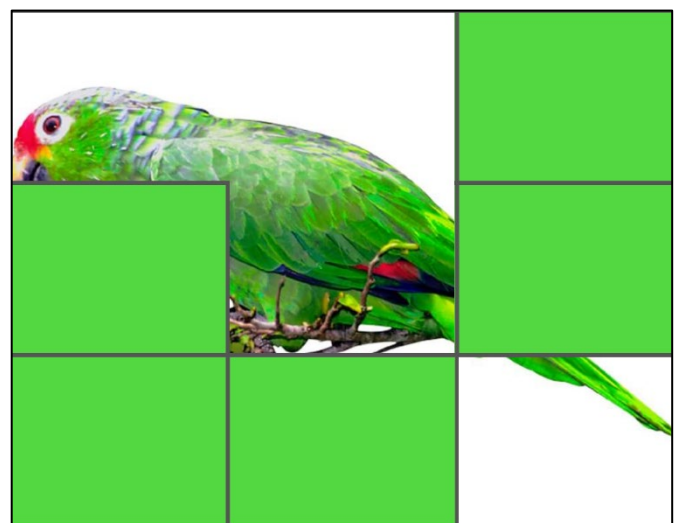
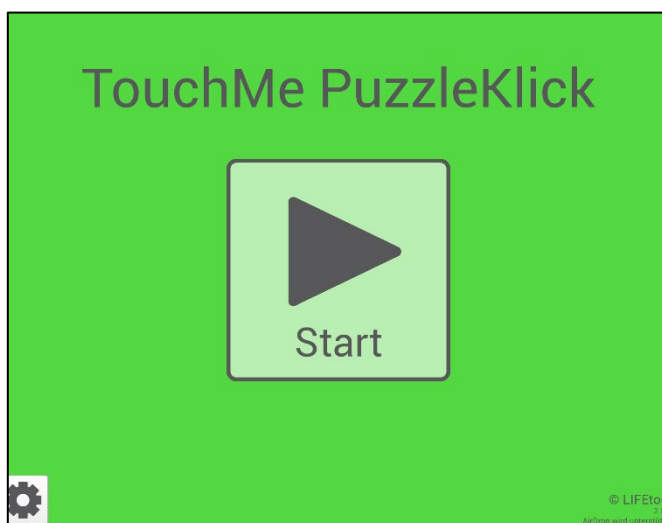
[Switch Trainer](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 9.0, Windows

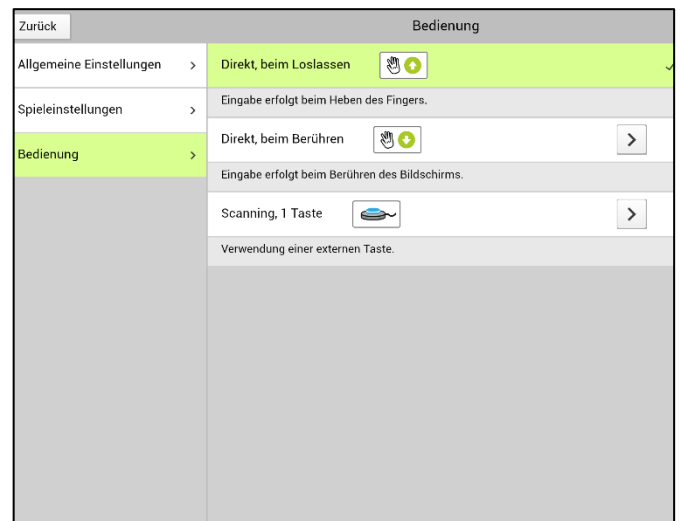
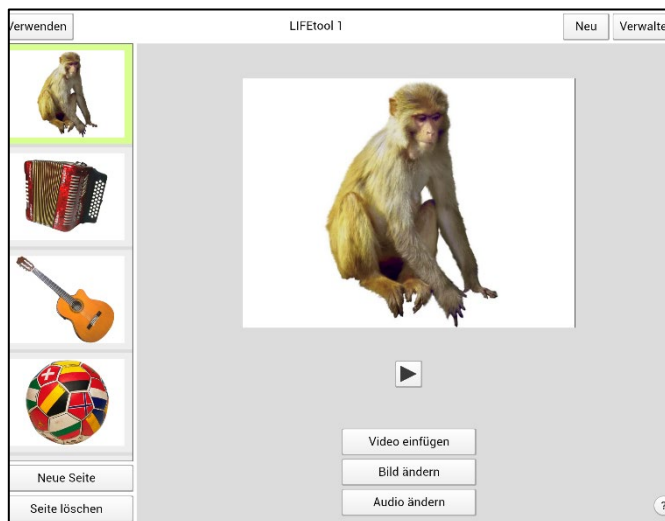
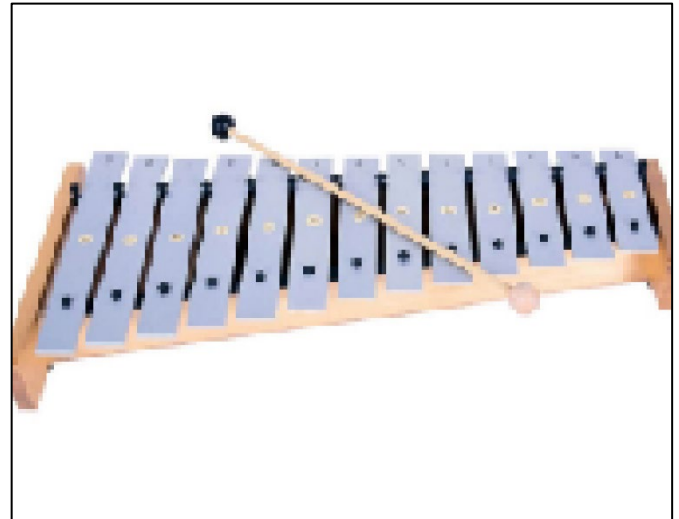
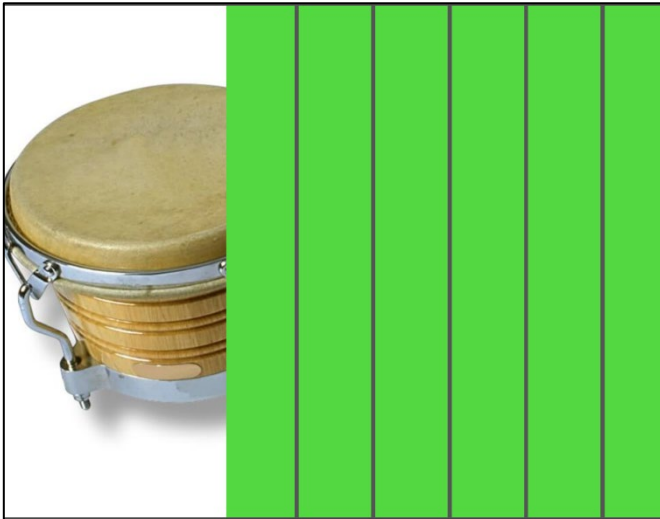
ca. 20 Euro

Lernen der Taster- bzw. Touch-Bedienung

Durch „Touchen“ auf den Bildschirm oder über Drücken auf eine externe, z. B. über Bluetooth angeschlossene, Taste werden nach und nach - nach einer individuell einstellbaren Frequenz - Puzzlebilder aufgedeckt. Auf diese Weise kann die Touch- bzw. Tasterbedienung geübt oder einfach Spaß gehabt werden. Bei der kostenfreien Version sind zwei Bilderlisten integriert, in der kostenpflichtigen Pro-Version können Listen mit eigenen Fotos, Audio- und Videoaufnahmen hinzugefügt werden.



TouchMe PuzzleKlick



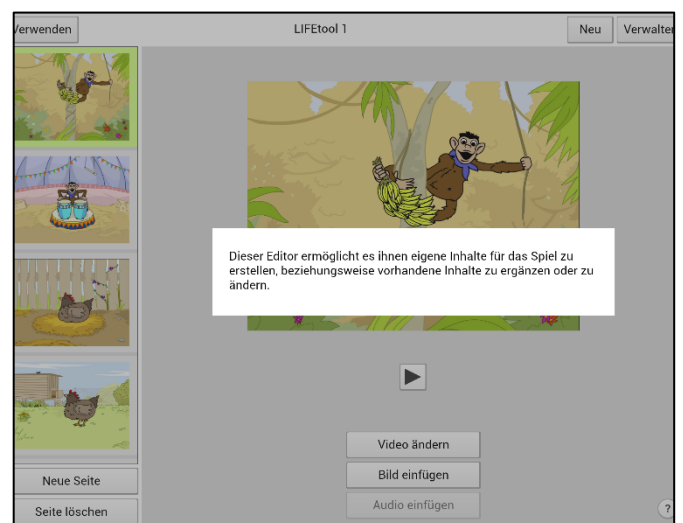
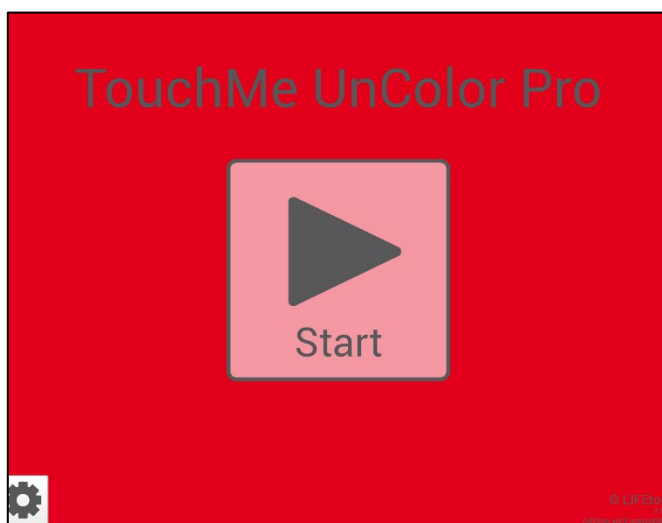
[TouchMe PuzzleKlick](#) und weitere [LIFetool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 9.0

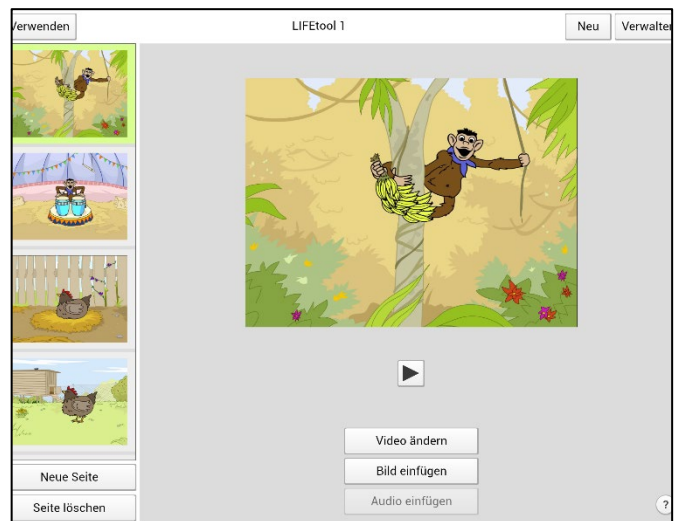
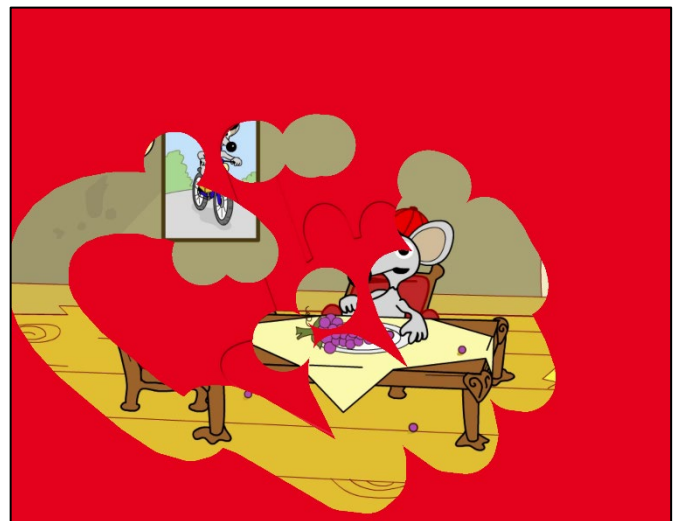
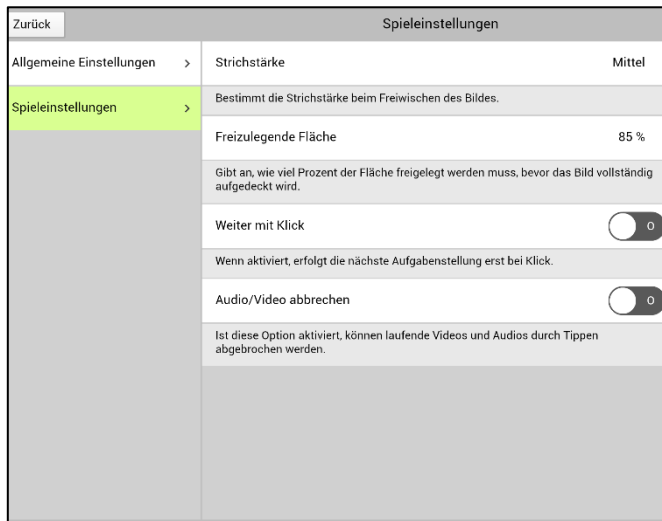
ca. 20 Euro

erste Interaktion mit einer Touch-Oberfläche

Bilder müssen "freigewischt" werden, am Ende läuft eine kleine Animation ab. In der Pro-Version können eigene Bilder und auch Videos hinzugefügt werden, so ist der Aufforderungscharakter noch höher. Die Strichstärke kann individuell in drei Stärken eingestellt werden, außerdem kann definiert werden, wieviel Fläche freigelegt werden muss.



TouchMe UnColor



[TouchMe UnColor](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 9.0

ca. 20 Euro

Kontakt

Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH

Wilhelmstraße 52
10117 Berlin
Fon (030) 97 99 130
Fax (030) 97 99 13 22

Geschäftsführer

Thomas Hänsgen
Fon (030) 97 99 130
info@tjfbg.de

Ansprechperson

Anja Löffler
barrierefrei kommunizieren!
Fon (030) 97 99 13 196
Mobil (0151) 17 62 5120
a.loeffler@tjfbg.de



Der App-Katalog entstand im Medienkompetenzzentrum Mitte. Das Medienkompetenzzentrum Mitte ist ein Projekt von barrierefrei kommunizieren! im Rahmen von jugendnetz.berlin gefördert von der Jugend- und Familienstiftung des Landes Berlin.

