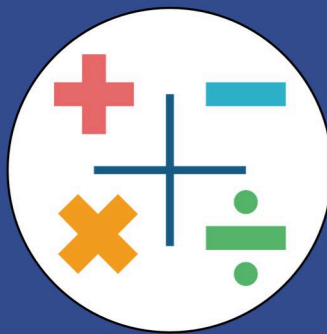


Apps für inklusive Lernen & kreative Medienarbeit



Inhalt

- **Einstieg**
- **Lesen, Schreiben, Sprechen**
 - ANTON
 - Erfolgreich lesen
 - FlashWords AAC
 - Ich schreibe
 - Lexico Kasus
 - Lexico Verstehen
 - Li La Lolle
 - Logopädie App
 - Sag es auf Deutsch
 - Scripi | Rechtschreibung üben
 - Schreiben DE
 - ShowMe 3.0
 - SpeechCare LRS
 - Sprachforscher Logopädie
 - Wortzauberer
 - Yetis Buchstaben Spielplatz
- **Mengen, Zahlen, Rechnen**
 - About Numbers
 - Einkaufen mit dem Euro
 - Einmaleins
 - Einspluseins
 - Fingerzahlen – Fingermengen
 - König der Mathematik
 - Mambio
 - Mathe Verstehen – Addition und Subtraktion
 - Mathe Verstehen – Die Uhr
 - Mathe Verstehen – Einmaleins
 - Math Fight
 - MathiO
 - PreNumbers
 - Rechenfeld
 - Rechnen mit Wendi
 - Zahlenfeld
 - Zwanzigerfeld

Inhalt

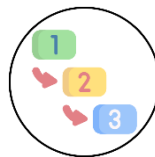
- **Assistive Tools bei Förderbedarf**
 - Alela
 - Be My Eyes
 - Claro PDF
 - Claro ScanPen
 - Claro Speak
 - Einfache Rechtschreibhilfe
 - GoTalk Now Plus
 - Keedogo Plus
 - MetaTalk
 - Office Lens
 - Predictable
 - Seeing AI
 - Snap Type 2
 - Textvereinfacher
 - Vocale
- **Lernspiele für Taster & Touch**
 - Bumper Cars
 - Finger Paint with Sounds
 - HokusPokus
 - Little Lost Penguin
 - Racing Cars
 - Smarty Pants
 - Shhhh!
 - SwitchTrainer
 - TouchMe Bildermix
 - TouchMe Pairs
 - TouchMe PuzzleKlick
 - TouchMe Trainer
 - TouchMe UnColor
- **Osmo**
 - Osmo ABCs
 - Osmo Coding Awbie
 - Osmo Costume Party
 - Osmo Numbers
 - Osmo Pizza Co.
 - Osmo Squiggle Magic
 - Osmo Stories
 - Osmo Tangram
 - Osmo Words

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:



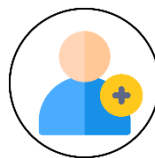
Die App ist **tasterbedienbar** (bei Körperbehinderung).



Man kann den **Schwierigkeitsgrad** einstellen.



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



Es gibt eine **Mehrbenutzerverwaltung**.



Man kann den **Kontrast** ändern.

Lesen, Schreiben, Sprechen



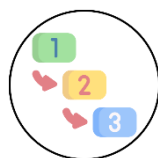
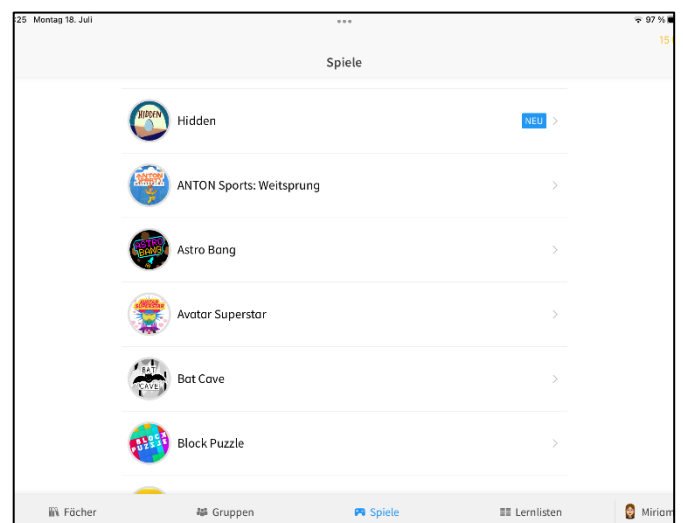
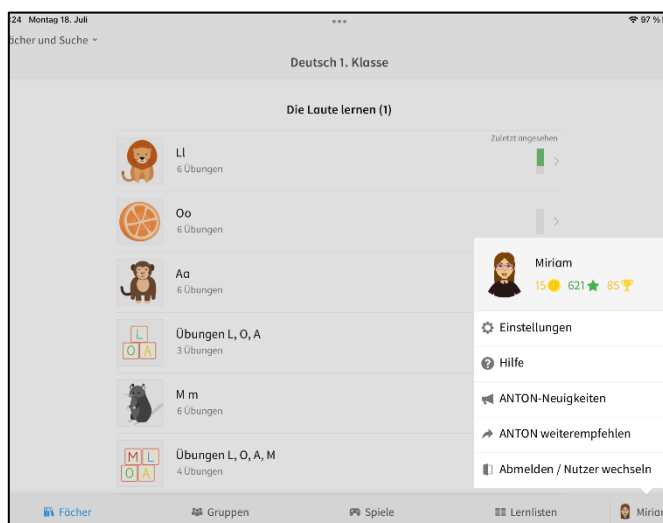
Die Apps lassen sich in folgende Bereiche einteilen:

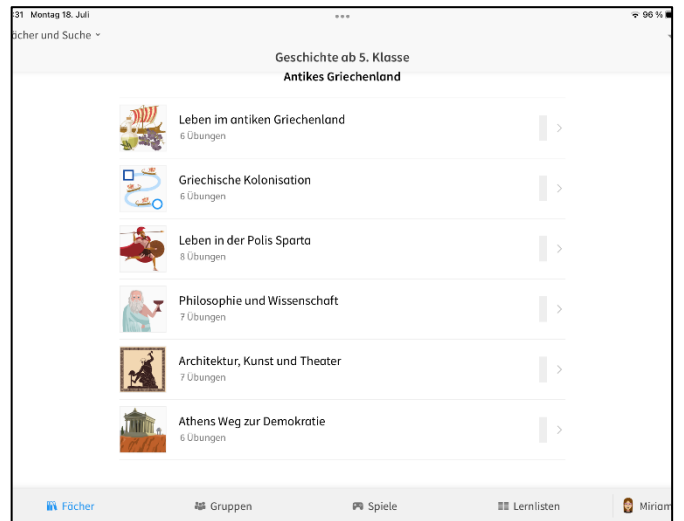
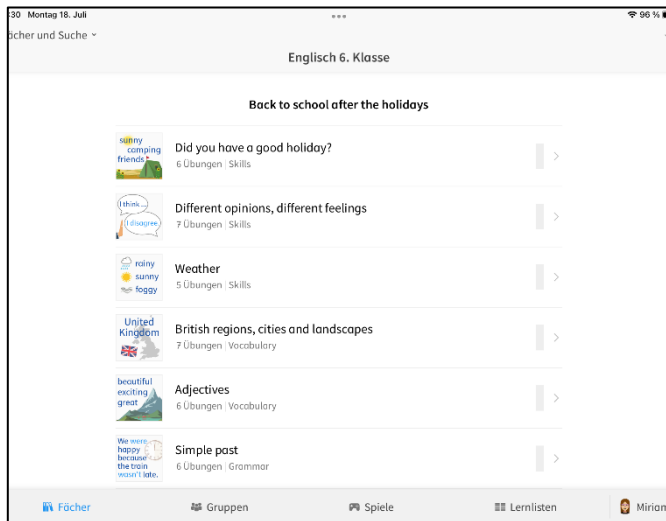
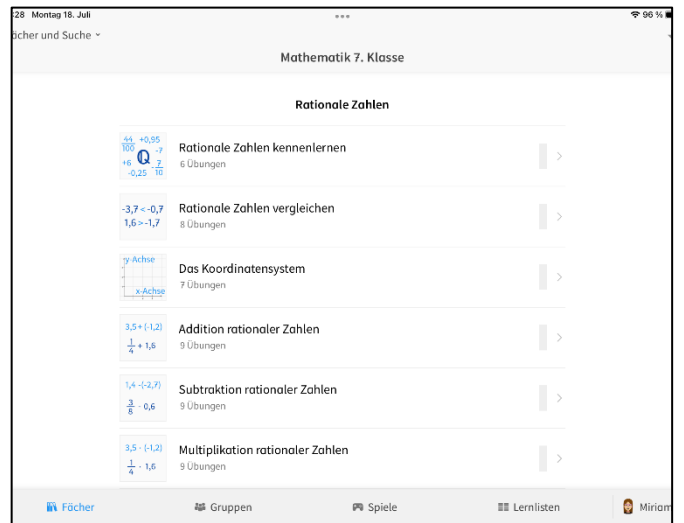
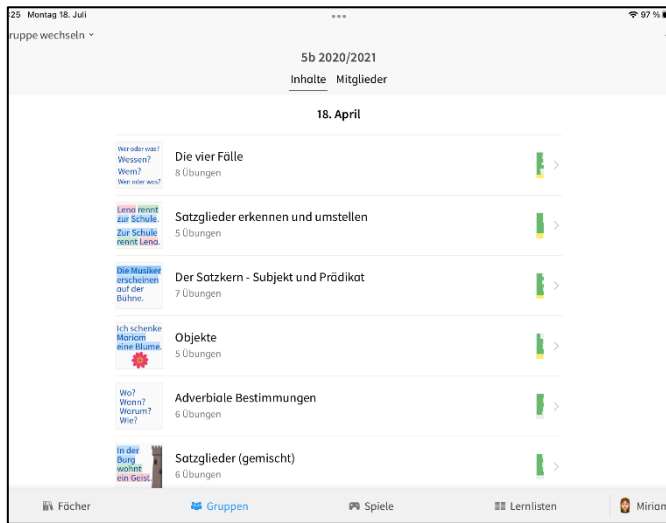
- **Grafomotorik:** Wie bei den “klassischen” analogen grafomotorischen Übungen in der Vorschule müssen Buchstaben, Zahlen und Formen „nachgespurt“ werden. Neben der Förderung feinmotorischer Fähigkeiten geht es darum, Buchstaben kennenzulernen, indem die Buchstaben mit Anlautbeispielen kombiniert werden („A wie Affe“).
- **Erstes Schreiben und Rechtschreibtraining:** Neben dem Schreiben erster Silben und Ganzwörter gibt es meistens eine Sprachausgabe, die alles vorliest, was man tippt. Mit (individuell erstellbaren) Wörterlisten kann gezielt die Schreibweise von Wörtern (z. B. für Diktate) geübt werden.
- **Methode „Frühes Lesen“:** Bei der Methode „Frühes Lesen“ geht es nicht ums Lesen, sondern um die Förderung der Sprachentwicklung von Kindern mit Sprachentwicklungsverzögerung (z. B. Down Syndrom). Man geht davon aus, dass man Schwächen im auditiven Bereich durch visuelle Stärken ausgleichen kann: Neue Begriffe werden dabei über Bild- und Ganzwortkarten gelernt.
- **Sprachförderung und Logopädie:** Hier finden sich Apps, die den Wortschatz, die Grammatik (z. B. die Fallbildung) und die Aussprache fördern. Zielgruppe sind neben Kindern mit Förderbedarf auch Kinder, die Deutsch als Zweitsprache lernen.



Kostenlose, werbefreie, EU-finanzierte Lern-App mit zahlreichen Aufgaben- und Übungstypen.

Die Lerninhalte sind eng an den Lehrplan angelehnt, so dass sich ANTON sehr gut dafür eignet, gezielt Unterrichtsinhalte zu festigen. Inhalte gibt es aktuell (Stand 2022) in den Fächern Deutsch, Mathematik, Englisch, Biologie, Physik, Sachunterricht, Geschichte, Musik, DaZ, Französisch, Italienisch, Spanisch. Die Inhalte für Deutsch und Mathe decken Klasse 1 - 13 ab, für andere Fächer werden nur bestimmte Klassenstufen abgedeckt. Für eine bestimmte Zahl erfolgreich gelöster Aufgaben erhält man Münzen, die man für Spiele einsetzen kann. Als Lehrperson (bzw. als Elternteil) kann man Klassen mit Lernenden (bzw. eine Gruppe nur mit seinem Kind) anlegen und gezielt Aufgaben zuweisen (und so einen Überblick über die gelösten Aufgaben erhalten). Die App gibt es in verschiedenen Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Portugiesisch) mit unterschiedlichen Fächern und Übungen, die Schriftgröße ist einstellbar.





ANTON im [App Store](#) und auf www.anton.app

ab iOS 9.0, Android, browserbasiert

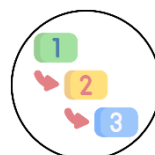
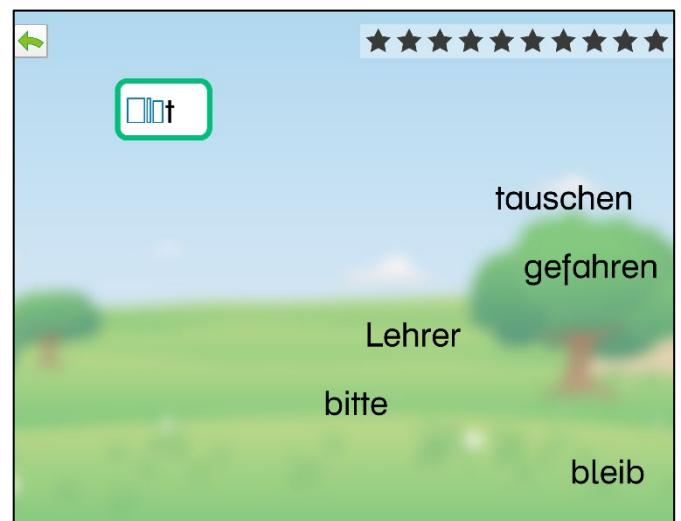
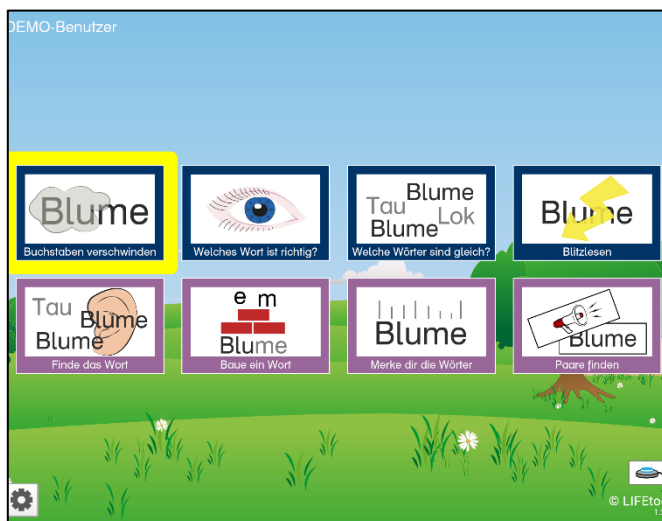
kostenfrei

Erfolgreich lesen

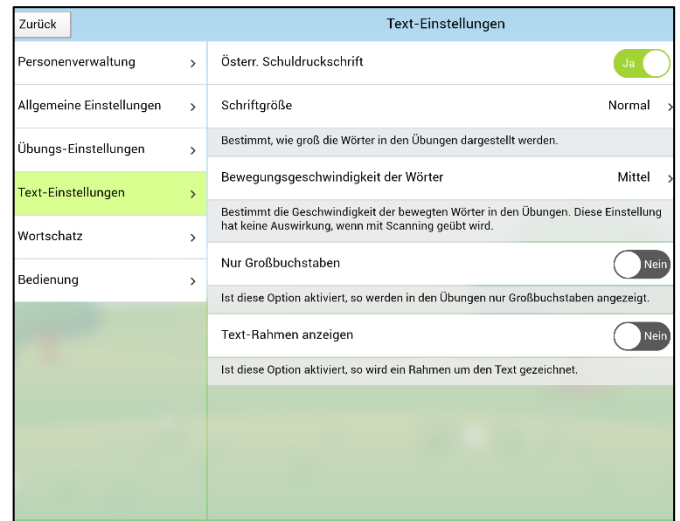
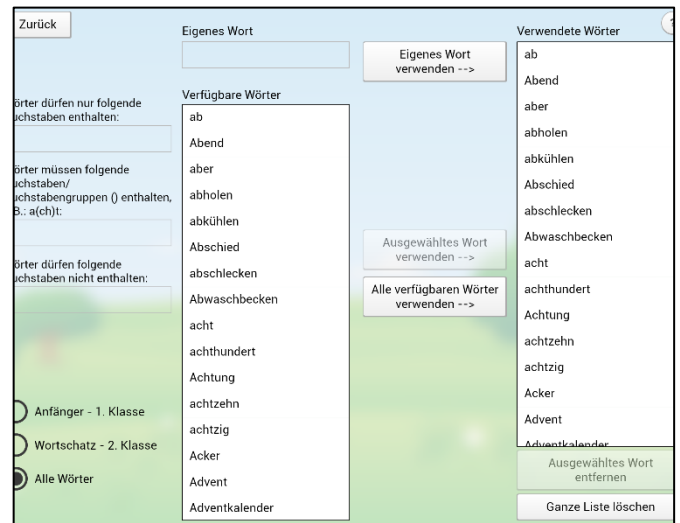
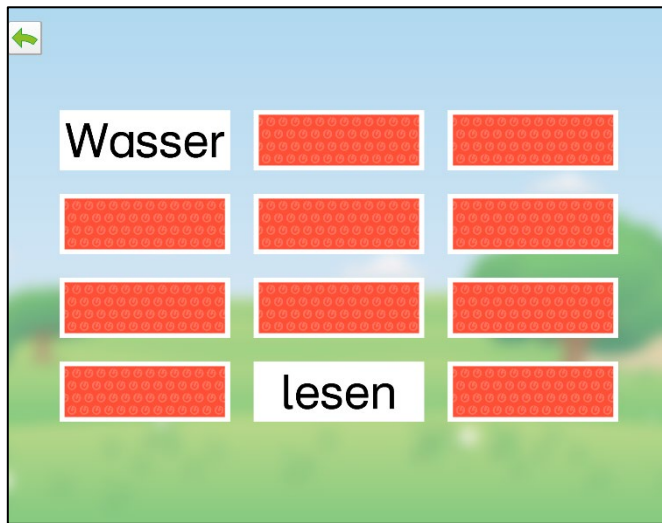


Üben und Festigen von Lesefähigkeiten mit verschiedenen Aufgabentypen (visuell oder auditiv-visuell.)

In der Vollversion kann der Wortschatz individuell angepasst werden. Es können mehrere Benutzer*innen angelegt und deren Ergebnisse nachvollzogen werden. Die Anzahl der Übungen kann festgelegt werden. Die App bietet zahlreiche weitere Einstellungsmöglichkeiten: Die Schriftgröße kann angepasst werden und man kann wählen, ob die Wörter nur in Großbuchstaben angezeigt werden sollen bzw. in einem Textrahmen. Die Bewegungsgeschwindigkeit der Wörter ist einstellbar. Die Bedienung kann sehr individuell an die Bedarfe von motorisch stärker eingeschränkten Menschen angepasst werden: Neben diversen Einstellungen der Touch-Bedienung kann die App durch ein oder zwei extern angeschlossene Tasten bedient werden oder der Bildschirm bzw. die Bildschirmhälften vom iPad selbst als Taster genutzt werden. Dabei können die Scan-Geschwindigkeit sowie Sperr- und Haltezeiten individuell definiert werden.



Erfolgreich lesen



[Erfolgreich lesen](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 15.0, Windows

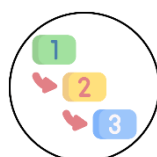
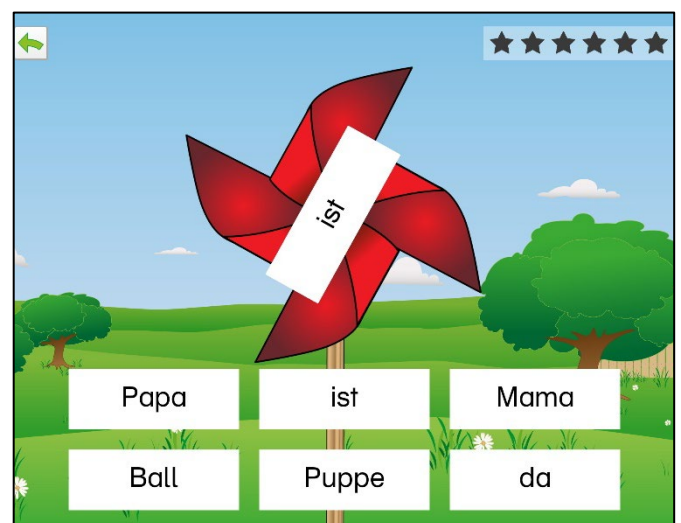
ca. 30 Euro

FlashWords AAC

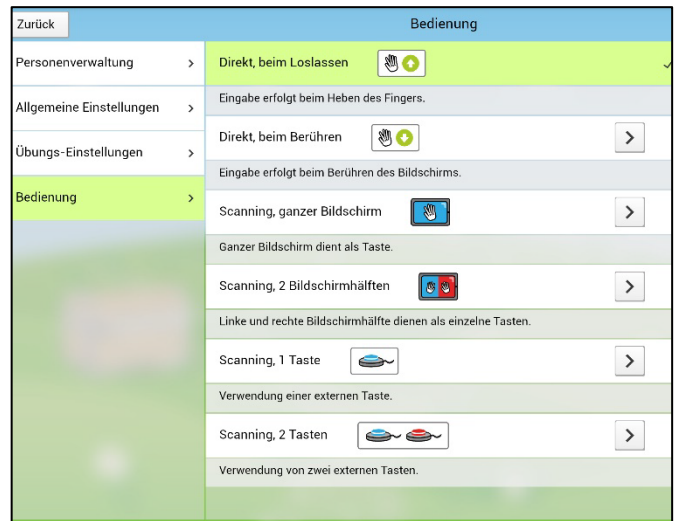
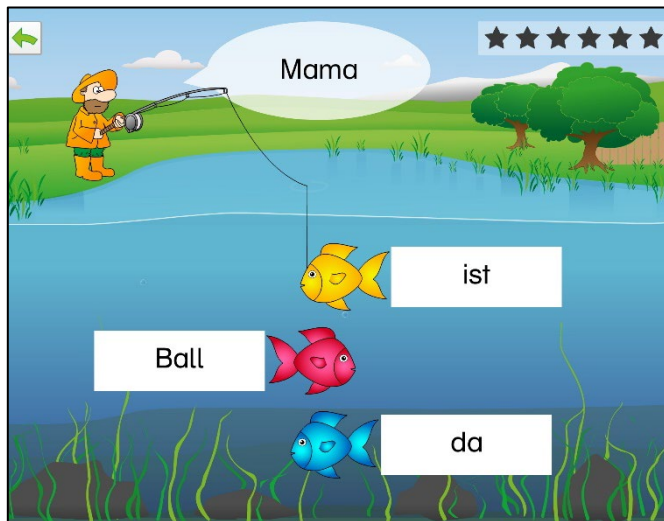
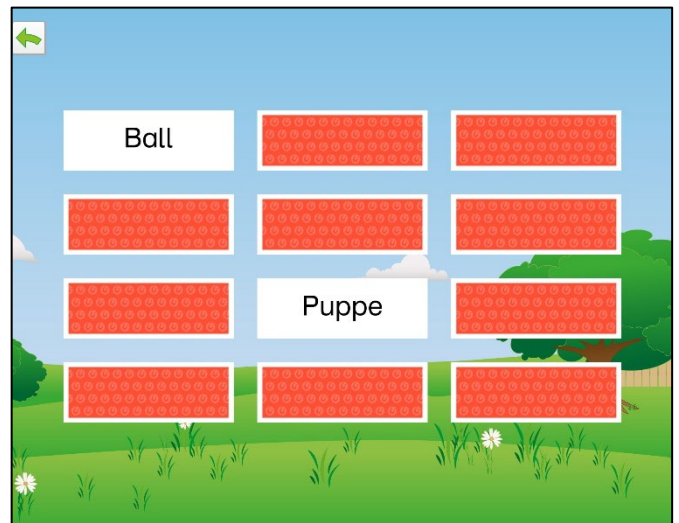
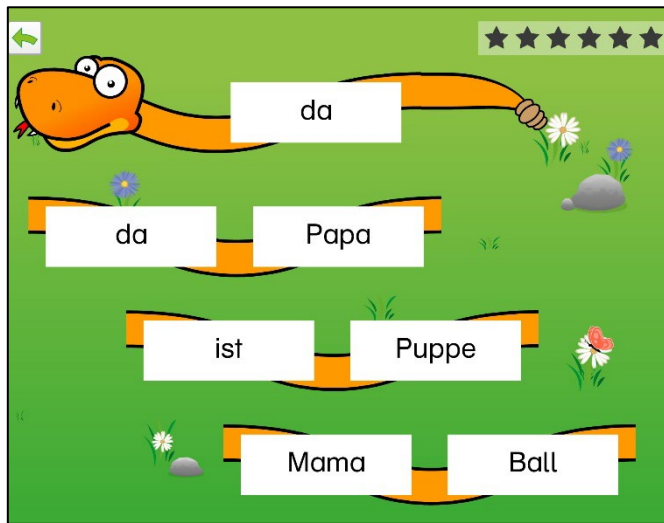


Programm zur Methode Frühes Lesen, die z. B. bei Kindern mit Down Syndrom eingesetzt wird.

Über das frühe (visuelle) Einprägen von Ganzwörtern soll die Sprachentwicklung von Kindern mit Sprachentwicklungsverzögerungen gefördert werden, um dadurch Schwächen im auditiven Bereich auszugleichen. D. h. nicht das Lesen lernen steht im Vordergrund, sondern der Aufbau des Wortschatzes. Die Methode Frühes Lesen und das Programm, an dem sich die App orientiert, werden im App-Handbuch beschrieben. Die zu lernenden Wörter können in fünf Spielen gelernt werden. Eigene Wortlisten können erstellt und unterschiedlichen Nutzer*innen zugewiesen werden. Die Bedienung von FlashWords AAC kann sehr individuell an die Bedarfe von motorisch stärker eingeschränkten Menschen angepasst werden: Neben diversen Einstellungen der Touch-Bedienung kann die App durch ein oder zwei extern angeschlossene Tasten bedient werden oder der Bildschirm bzw. die Bildschirmhälften vom iPad selbst als Taster genutzt werden. Dabei können die Scan-Geschwindigkeit sowie Sperr- und Haltezeiten individuell definiert werden.



FlashWords AAC



[FlashWords AAC](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

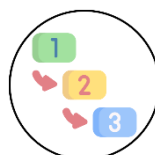
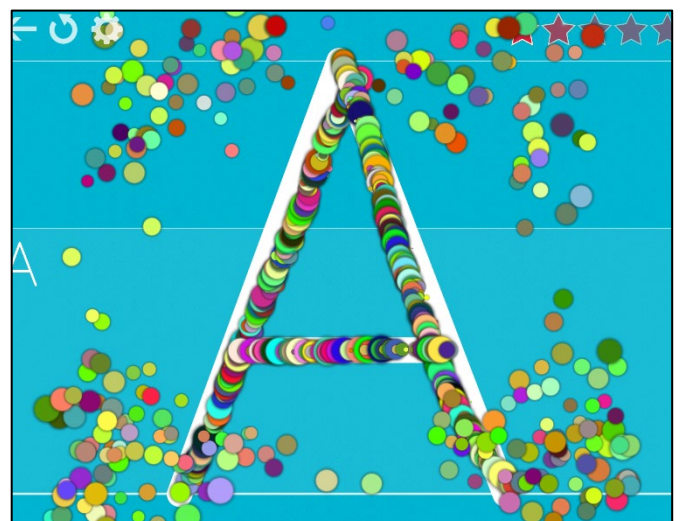
ab iOS 10.0, Windows

ca. 30 Euro

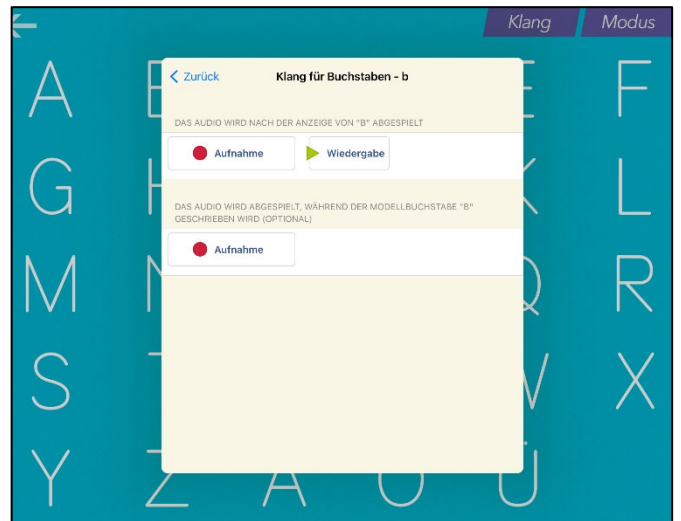
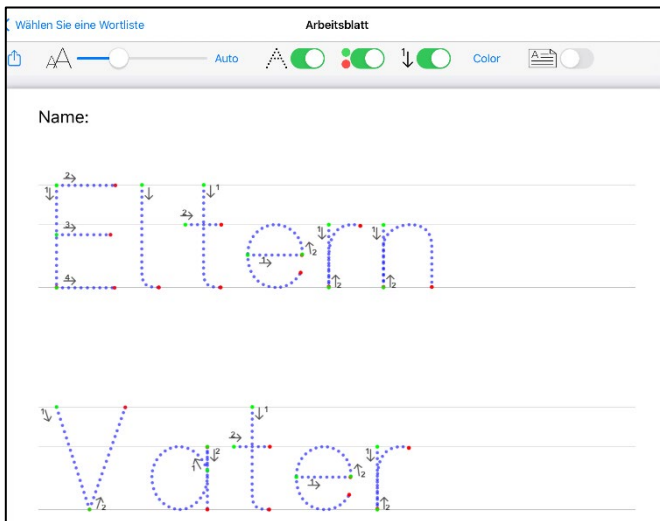
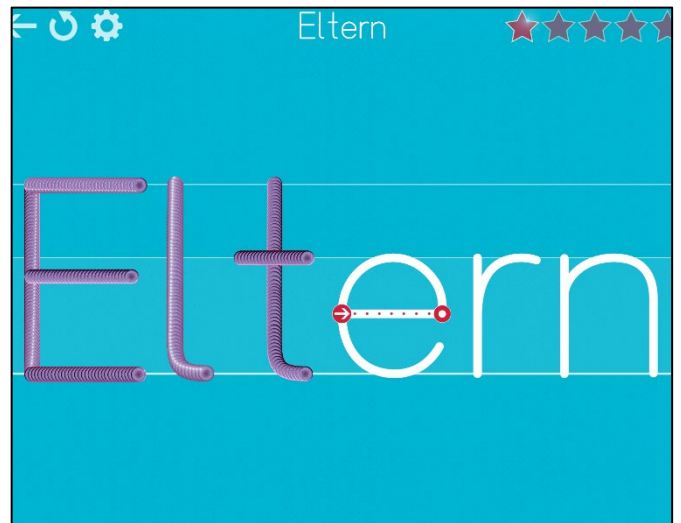


Grafomotorik-App: Nachspuren von Formen, Zahlen, (Groß- und Klein-) Buchstaben und Wörtern.

Die App bietet sehr differenzierte Einstellungsmöglichkeiten: z. B. Schwierigkeitsgrad, Sound, Pausen, Optik (z. B. Schriftarten, Hintergrund-/ Handfarbe, Darstellung der Buchstaben, Animationen...). Buchstaben bzw. Laute können selbst ausgesprochen werden, wenn einem die Aussprache nicht gefällt oder man die Aussprache individualisieren möchte. Es gibt zwei Spielmodi - im 5-Sterne-Spielmodus muss alles 5x wiederholt werden: Dabei kann eingestellt werden, ob und wie sich die Schwierigkeit zunehmend erhöht. Eigene Wörterlisten und Arbeitsblätter zum analogen Nachspuren können erstellt werden: Die Arbeitsblätter können ausgedruckt und sehr individuell gestaltet werden, z. B. in Bezug auf Buchstabengröße, Strichstärke und Farben der Hilfslinien sowie Hilfsanweisungen für die Strichführung. Verschiedene Benutzer*innen können angelegt werden. Eine Kindersicherung bzw. Spielzeitbegrenzung kann eingestellt werden.



Ich schreibe



[Ich schreibe](#) im App Store

ab iOS 11.0

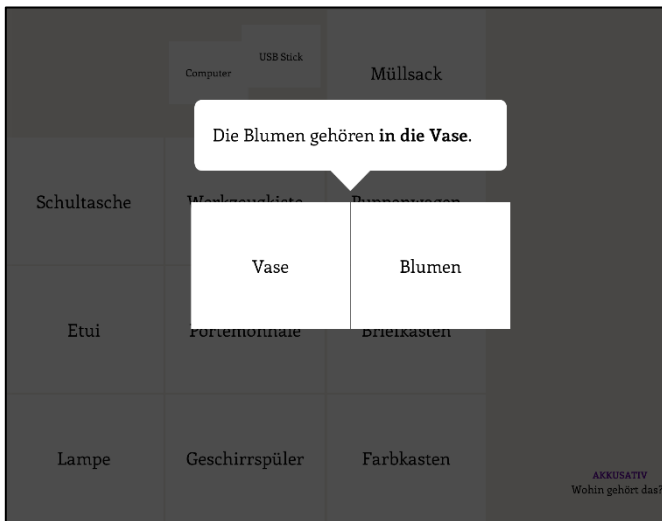
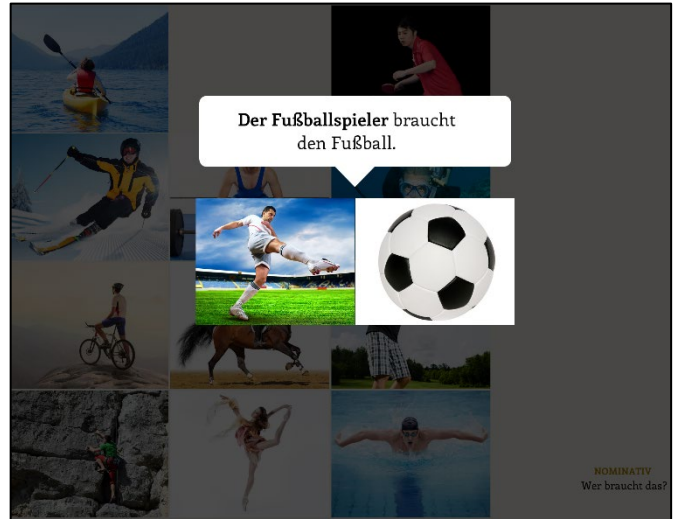
ca. 7 Euro

Spielerisch den korrekten Gebrauch des Kasus fördern.

So wird gespielt: Eine Karte mit einer Frage (z. B. "Wer braucht das?") muss auf eine Karte mit einer Antwort gezogen werden ("Der Fußballer braucht DEN Ball"). Dabei kann eingestellt werden, ob die Frage- bzw. Antwortkarten als Bild oder als Text dargestellt werden. Zusätzlich gibt es eine Sprachausgabe. Die Karten decken verschiedene Themen ab (Beruf - Gegenstand, Sport - Gerät, Zutaten - Produkt, Gegenstand - Platz, Beruf - Ort, Tier - Lebensraum, Beruf - Fahrzeug, Ganzes - Teil). Die App eignet sich sowohl für den pädagogisch-therapeutischen Einsatz als auch für Kinder, die Deutsch als Zweitsprache lernen. Es können mehrere Benutzer*innen angelegt und deren Aufgaben nachvollzogen werden.



Lexico Kasus



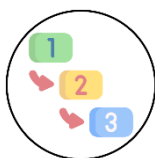
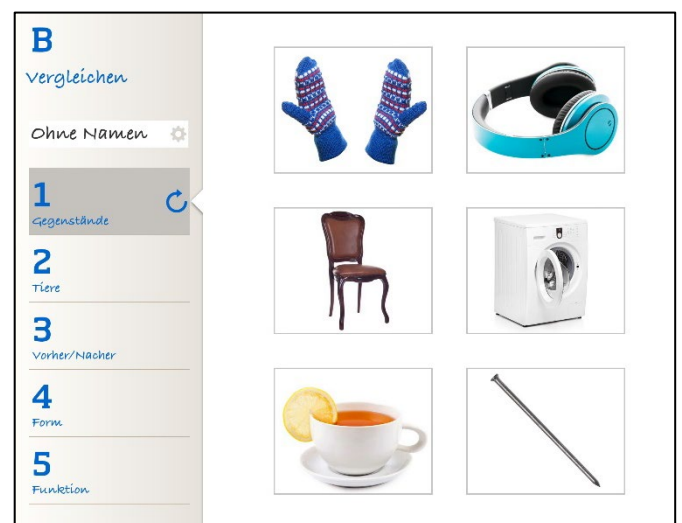
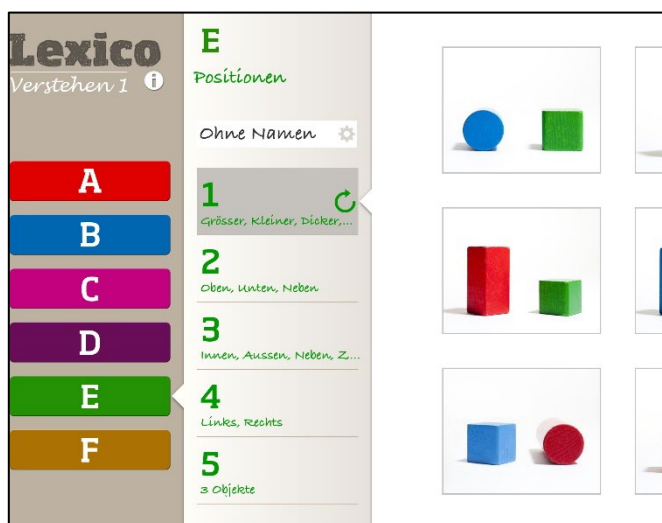
[Lexico Kasus](http://www.lexico.ch) und weitere Lexico-Apps auf www.lexico.ch

ab iOS 9.0

ca. 25 Euro

Wortschatz spielerisch fördern.

Mit der App kann spielerisch der Wortschatz - rund um Gegenstände, Merkmale, Berufe, Gespräche, Gedanken, Orte, Tiere, Vorher/ Nachher, Formen, Funktionen, Verben, Präpositionen, Gegensätze - gefördert werden: Aussagen und Fragen müssen die richtige Antworten zugewiesen werden. Dabei kann eingestellt werden, ob diese als Bilder bzw. Texte dargestellt werden sollen. Die dazugehörigen Fragen werden sowohl als Text angezeigt und können gesprochen werden - so ist es möglich, die App ganz ohne Lesefähigkeiten zu bedienen. Die Einstellungen können für verschiedene Nutzer*innen individuell eingestellt werden. Von Lexico gibt es weitere Apps zur Sprachförderung: Lexico Artikulation fördert die Aussprache, mit Lexico Kasus kann gezielt die Fallbildung geübt werden und mit Wörterprofi die Rechtschreibfähigkeiten trainiert werden. Die Apps gibt es in Deutsch, Englisch, Französisch, Niederländisch, Italienisch, Spanisch, Portugiesisch und Arabisch.



Lexico Verstehen



Der Grüne ist größer als der Rote.

Wie sind die Klötze?

C
Aktionen

Ohne Namen

- 1 Verben
- 2 Verben
- 3 Verben
- 4 Verben, Merkmale
- 5 Verben, Merkmale

Was ist das Gegenteil von "weinen"?

Finde die Gegensätze!

C
Aktionen

Ohne Namen

Neuer Spieler

Einstellungen

Antwort	Bilder	Text
Frage	Bilder	Text nur Stimme
Anzahl Antworten	2 3 4	6 12
Stimme automatisch abspielen	<input checked="" type="checkbox"/>	
Doppeltippen für Stimme	<input checked="" type="checkbox"/>	
Tippen um zu antworten erlauben	<input checked="" type="checkbox"/>	
Zufällige Reihenfolge der Fragen	<input checked="" type="checkbox"/>	
Hintergrundbilder	<input type="checkbox"/>	

Grundeinstellungen wiederherstellen

Supportanfragen und Kommentare: support@pappy.ch

[Lexico Verstehen](https://www.lexico.ch) und weitere Lexico-Apps auf www.lexico.ch

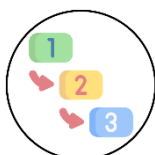
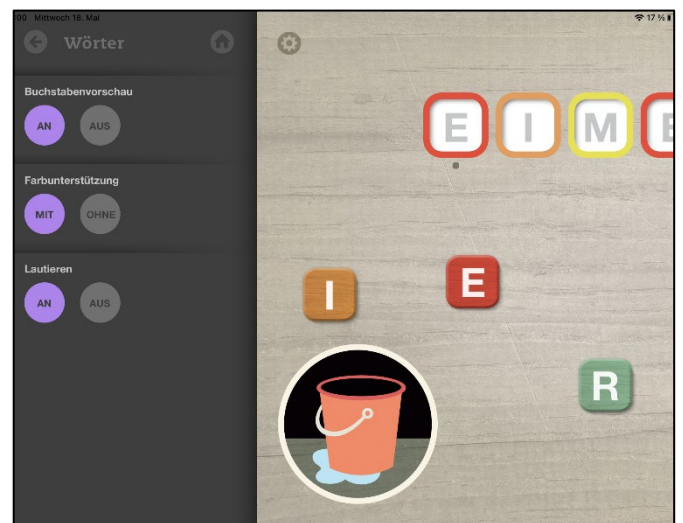
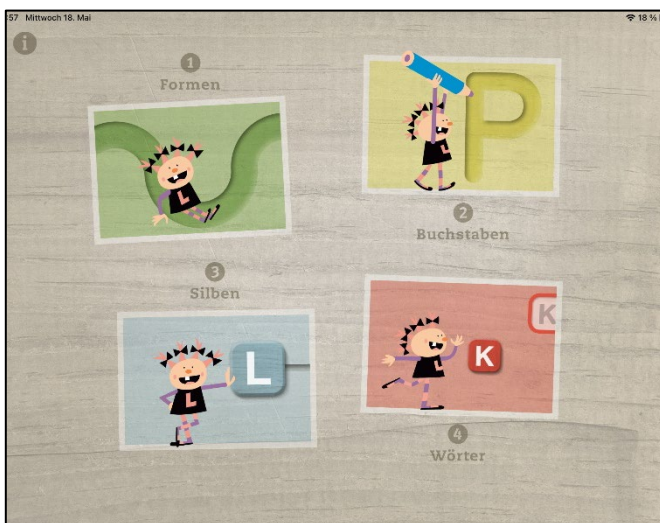
ab iOS 9.0, Android

ca. 25 Euro

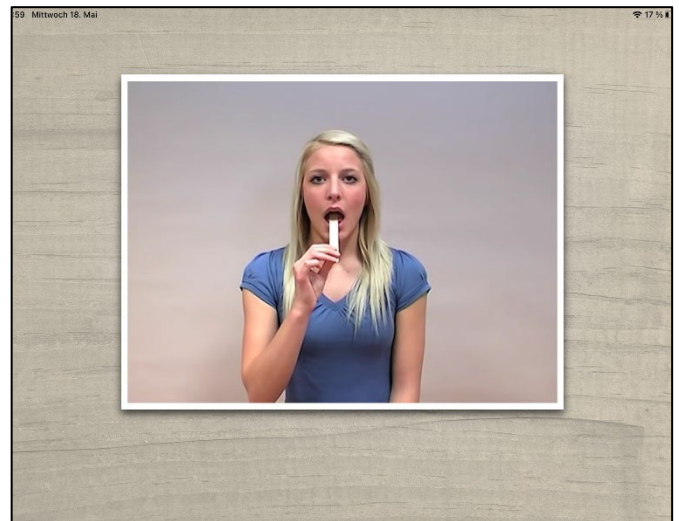
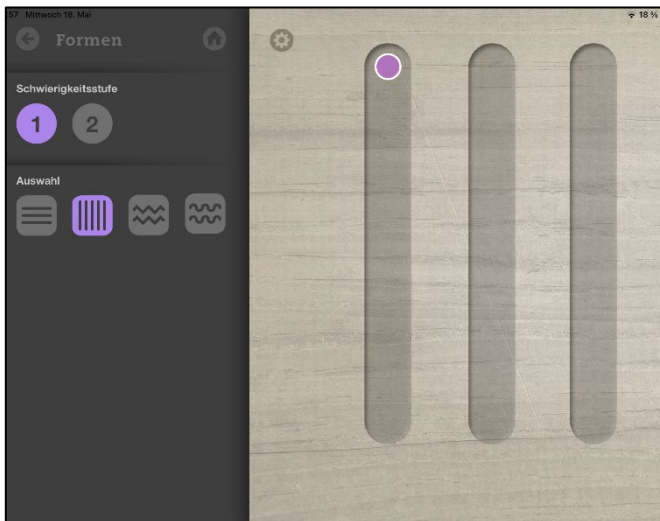
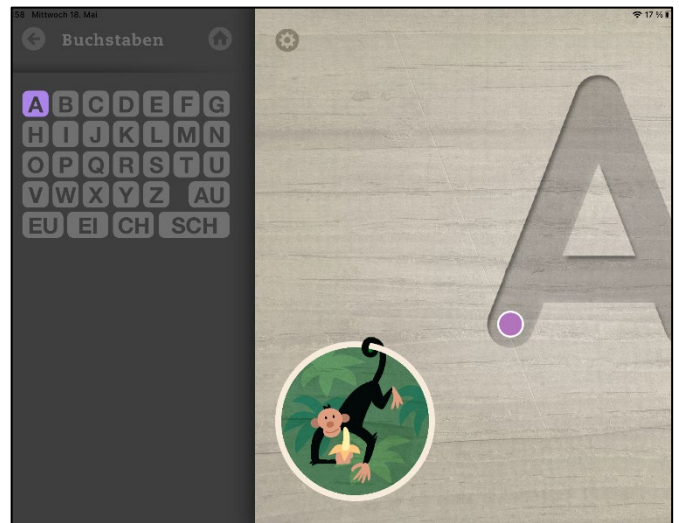
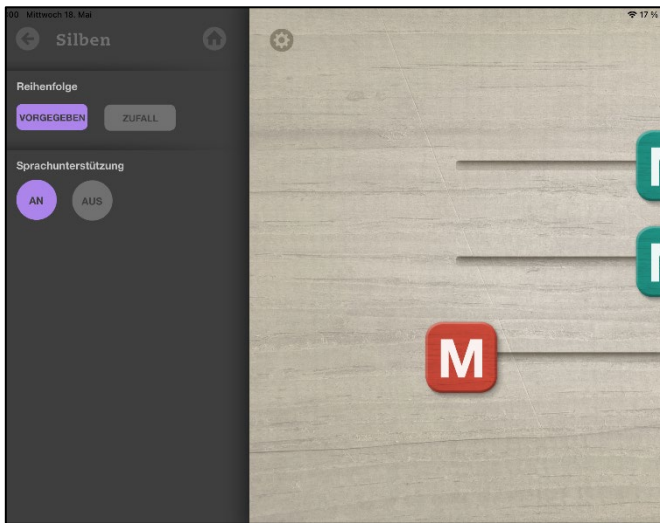


Grafomotorische Übungen, bei denen Formen und Buchstaben nachgespurt werden sollen.

Li La Lolle ist zurückhaltend, aber ansprechend in Holzoptik gestaltet. Der Bereich "ABC+" bietet Lernvideos, die das Erlernen der Buchstaben ganzheitlich unterstützen sollen. Insbesondere der Bereich "Silben" ist für Kinder mit Lernschwierigkeiten interessant, da diese häufig mit der Synthese von Buchstaben zu Wörtern Schwierigkeiten haben und hier nochmal ein Zwischenschritt eingebaut wird, um dies zu üben: Buchstaben werden zu Silben und Silben zu lautgetreuen Hauptwörtern zusammengefügt (z. B. PA-, PA-PA). Im Bereich "Wörter" sollen einfache Wörter (z. B. Zebra) geschrieben und gelesen werden. Die App bietet viele Hilfen, die je nach Bedarf zu- bzw. abgeschaltet werden können, z. B. lautierende Aussprache, Buchstabenvorschau und Farbunterstützung, so dass Wörter auch ganz ohne Lese- und Schreibkenntnisse gelegt und gelernt werden können.



Li La Lolle



Li La Lolle auf www.lilalolle.de

ab iOS 9.0, Android

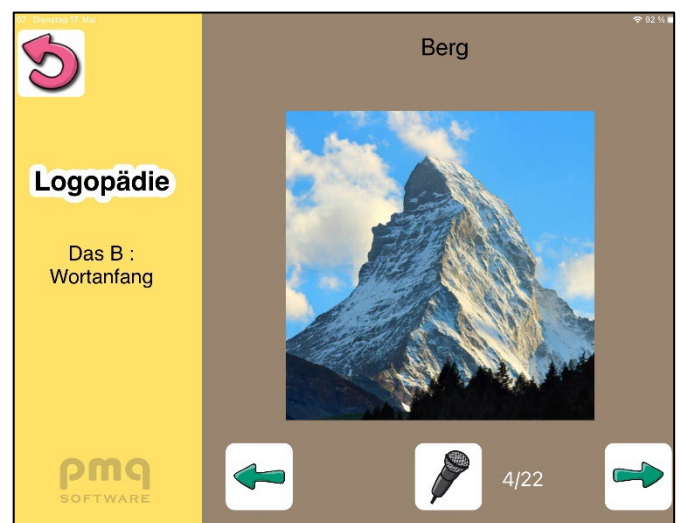
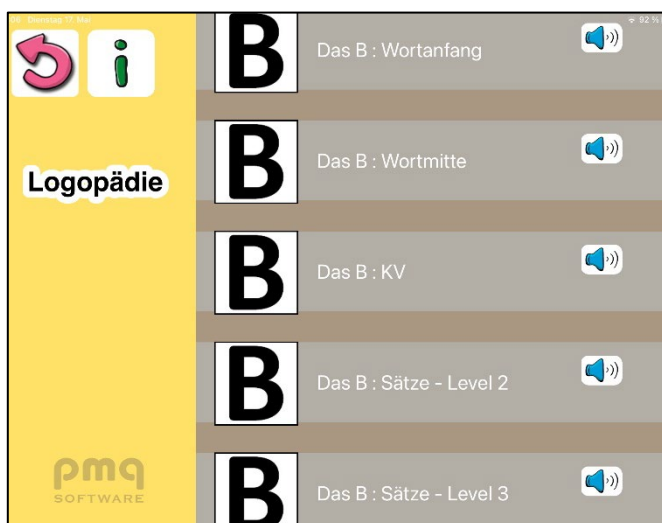
ca. 9 Euro

Logopädie App

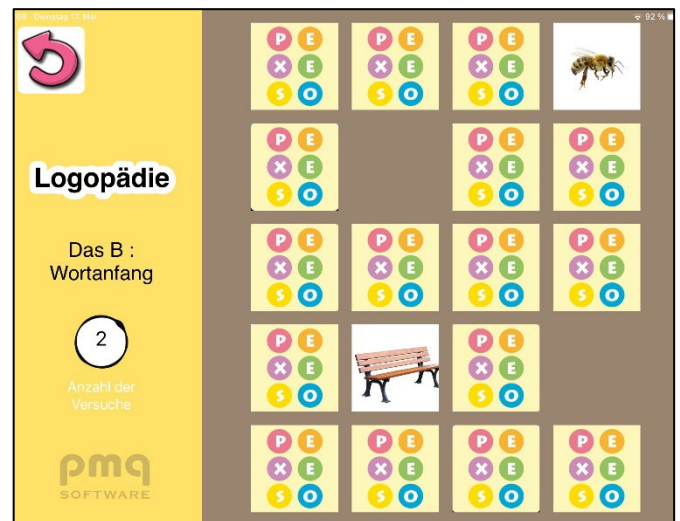
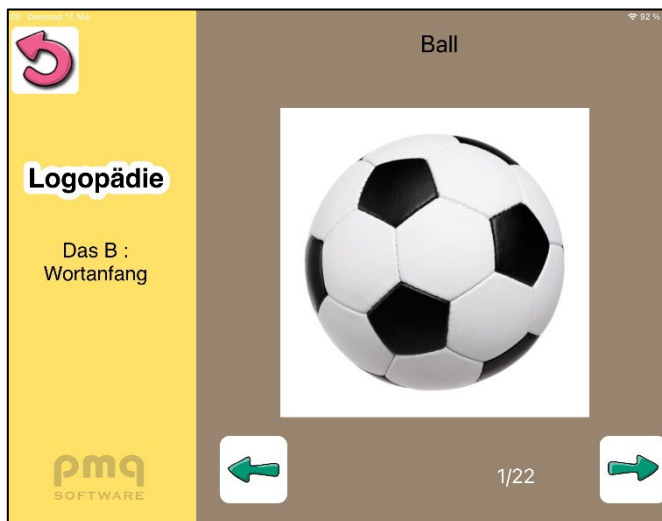
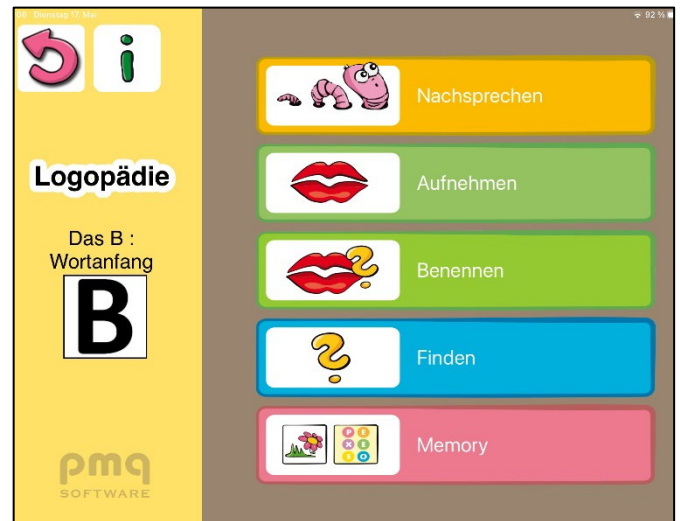


Unterstützung beim gezielten logopädischen Üben einzelner Laute.

Zunächst wählt man einen gewünschten Laut aus und wo dieser gesprochen werden soll (z. B. am Wortanfang oder in der Wortmitte). Zu jedem Laut (bzw. Ausspracheort) gibt es Beispiele, die angehört und nachgesprochen werden sollen. Es gibt eine Aufnahmefunktion, über die eigene Aussprache aufgenommen und mit dem Aussprachebeispiel verglichen werden kann. Zusätzlich gibt es zwei sprachtherapeutische Spiele: Wörter finden und Memory. Im Infobereich gibt es Videos, die allgemein in die Arbeit mit der App einführen. Außerdem gibt es Videos bei einzelnen Lauten, die die Lautbildung illustrieren.



Logopädie App



Logopädie App auf www.logopaedie-uebungen.de

ab iOS 13.0, Android

Abo-Modell (1 Monat: ca. 10 Euro, 6 Monate: ca. 15 Euro, 12 Monate: ca. 20 Euro)

Sag es auf Deutsch

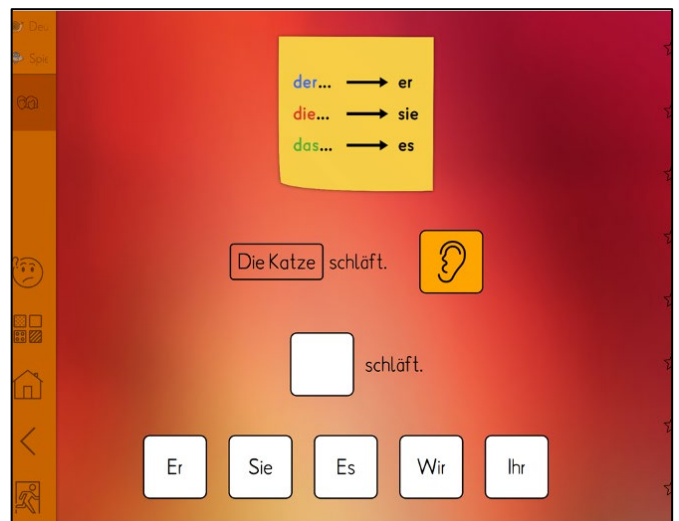
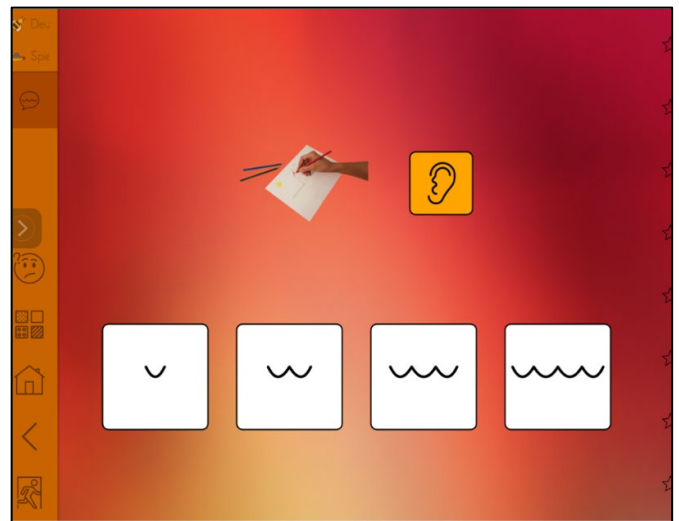


Sprache und Deutsch fördern (z. B. auch für Kinder mit Deutsch als Zweitsprache und Kinder mit Hörbehinderung).

Die App besteht aus drei Bereichen: Buchstaben, Wortschatz und Grammatik. Im Bereich „Wortschatz“ können bei Bedarf lautsprachbegleitenden Gebärdenvideos für gehörlose Kinder aktiviert werden. Der Bereich „Buchstaben“ enthält Lernspiele und Aufgaben auch im Kontext der sogenannten „phonologischen Bewusstheit“ (z. B. Silben schwingen, Anlaut bzw. Lautposition erkennen/ unterscheiden). Der Bereich „Wortschatz“ ist ein Vokabeltrainer, der verschiedene Lernspiele enthält und dabei 18 Themenbereiche und einen Grundwortschatz von 600 Wörtern abdeckt. Im Bereich „Grammatik“ gibt es spielerische Aufgaben, z. B. rund um Artikel, Wortarten, Zeitformen, Mehrzahlbildung, Satzglieder, Satzzeichen, Adjektive steigern – dabei können die Themen teilweise gewählt werden. Bei der Menü-Sprache kann zwischen Deutsch und Englisch gewählt werden. Außerdem gibt es Übungen rund um einen Englisch-Grundwortschatz. Die Module können als Paket oder einzeln erworben werden.



Sag es auf Deutsch



[Sag es auf Deutsch](http://www.ma-lernsoftware.de) auf www.ma-lernsoftware.de

ab iOS 14.0, Windows, MacOS

ca. 50 Euro (alle Module)

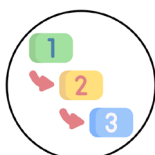
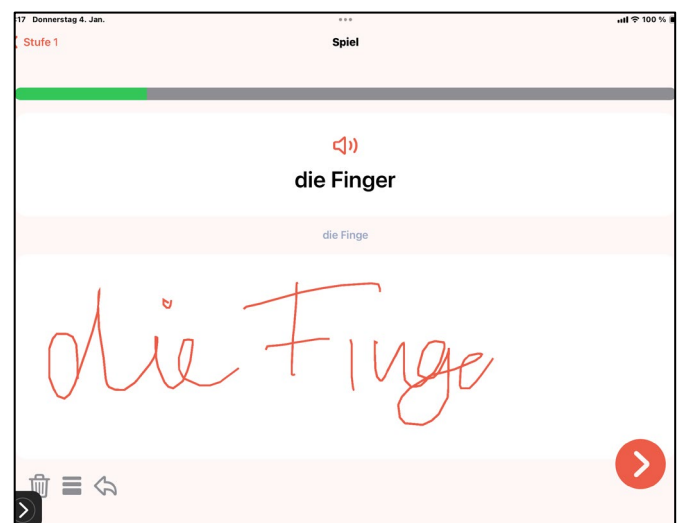
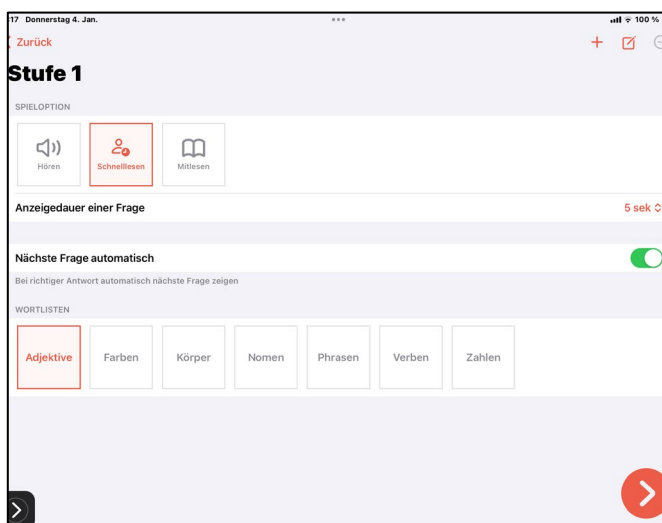
Scripti | Rechtschreibung üben



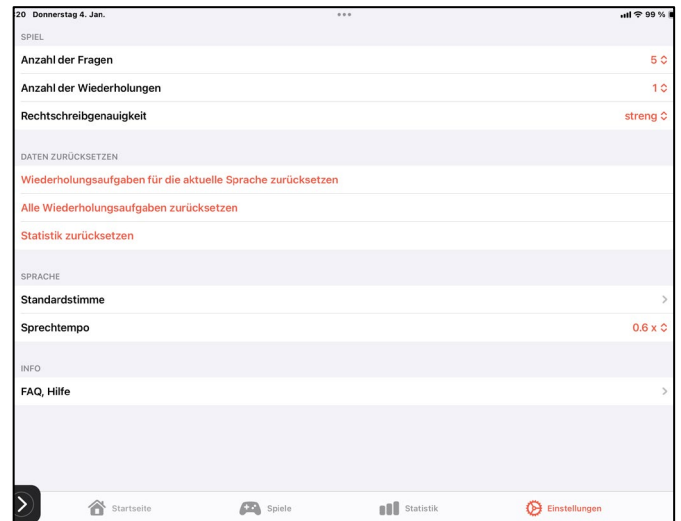
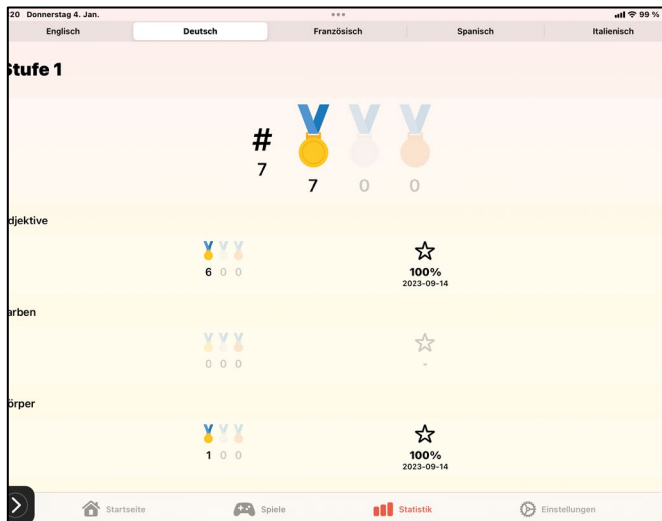
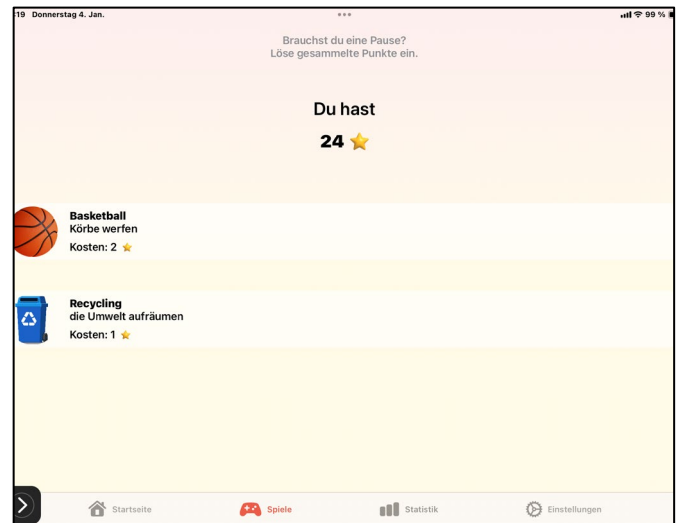
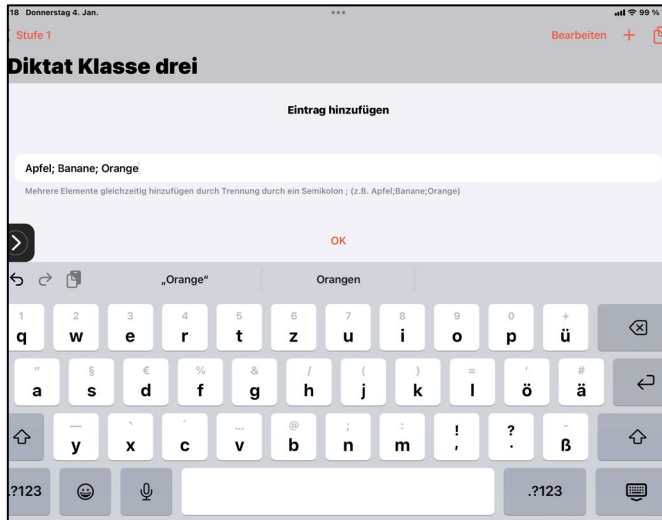
Rechtschreibung üben mit Handschrifterkennung.

Mit dieser App kann die Rechtschreibung von Wortarten (Adjektive, Farben, Körper, Nomen, Phrasen, Verben, Zahlen) in Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch geübt werden. Das Besondere: Die Antworten werden handschriftlich eingegeben und mit Handschrifterkennung erkannt. Die Handschrifterkennung funktionierte in unserem Test gut, die App ist ablenkungsfrei gestaltet. Es gibt drei Modi: Wörter müssen abgeschrieben werden, Wörter müssen gehört und geschrieben werden, Wörter müssen gelesen und dann geschrieben werden, wobei das dargestellte Wort dann verschwindet (nach einer einstellbaren Zeit).

Verschiedene Benutzer können angelegt und die App kann individuell angepasst werden, z. B. bei der Anzahl der Fragen, Anzahl der Wiederholungen und auch bei der Rechtschreibgenauigkeit. Eigene Wörterlisten können integriert und so gezielt für Diktate geübt werden. Bei erfolgreich absolvierten Übungen gibt es, ähnlich wie bei der ANTON-App, Belohnungsspiele.



Scripti | Rechtschreibung üben

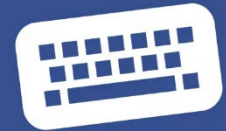


[Scripti | Rechtschreibung üben](https://www.pilotry-learn.de) auf www.pilotry-learn.de

ab iOS 16.0, Android

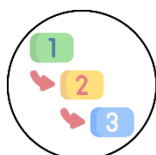
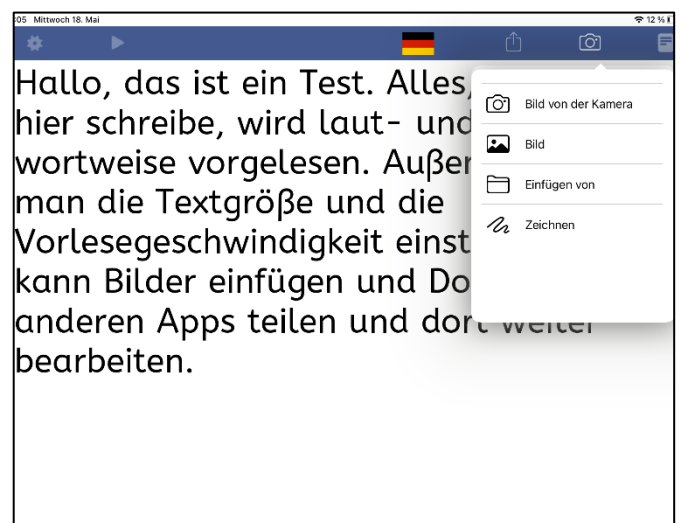
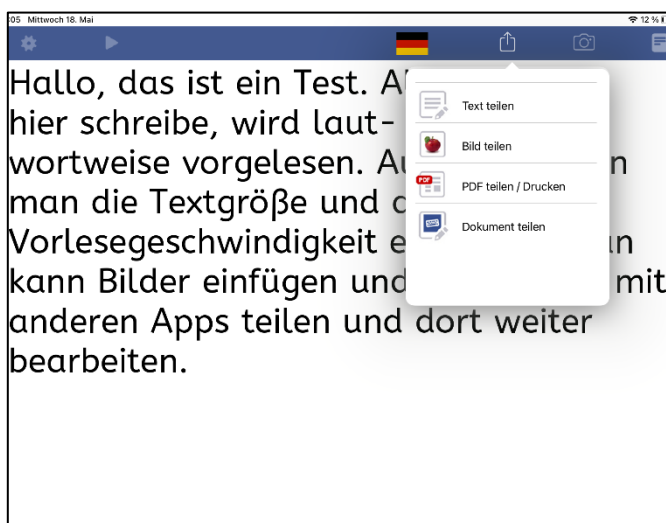
ca. 3 Euro

Schreiben DE

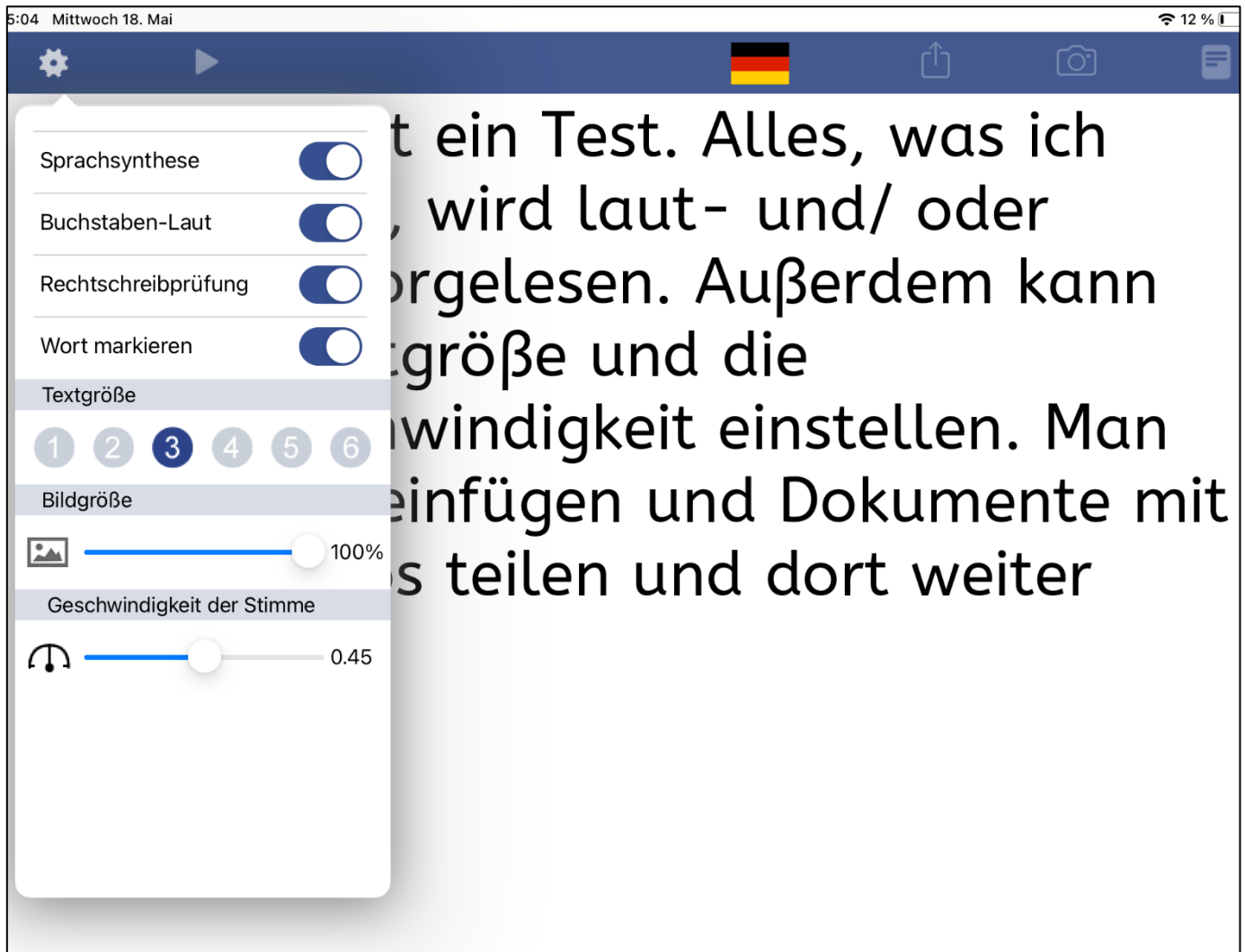
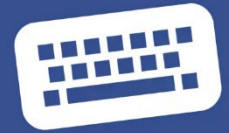


Lautierende Tastatur, die alles spricht, was getippt wird (Laute und Wörter).

Schreiben DE bietet einen ablenkungsfreien Schreibraum. Die App richtet sich speziell an Schreibanfänger*innen, die aus verschiedenen Gründen nicht mit Papier und Stift arbeiten können (z. B. aufgrund von Lernschwierigkeiten, feinmotorischen Problemen, Wahrnehmungsbesonderheiten). Die Schriftgröße und Vorlesegeschwindigkeit sind einstellbar, Bilder und eigene Zeichnungen können eingebunden werden. Der geschriebene Text kann (in anderen Apps) geteilt werden. Neben der "normalen" iPad-Tastatur können auch alternative Tastaturen verwendet werden, wie z. B. [Keedogo Plus](#). Die Vorlesefunktion funktioniert auch ohne Internetverbindung. Bericht über die Einsatzmöglichkeiten der App in der pädagogischen Praxis: Schriftspracherwerb mit Schreiben DE - Die App mit der lautierenden Tastatur (Katja Lauther). In: [Diklusive Lernwelten - Zeitgemäßes Lernen für alle Schüler:innen](#), hrsg. von Lea Schulz, Igor Krstoski, Martin Lüneberger, Dorothea Wichmann, S.186 (kostenloses PDF)



Schreiben DE



[Schreiben DE](#) im App Store

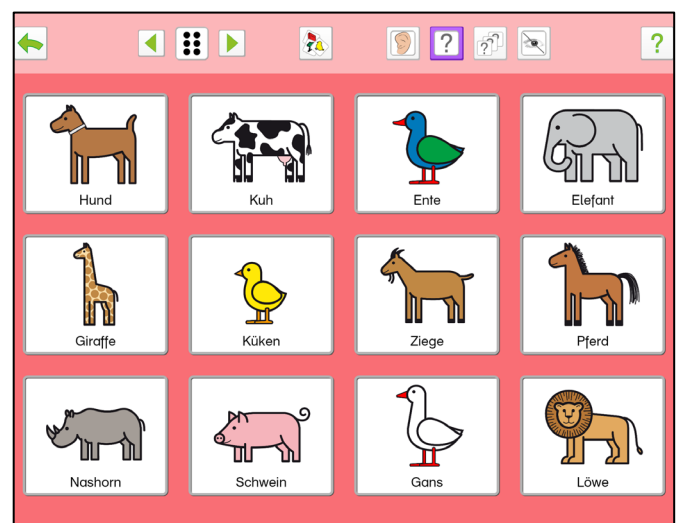
ab iOS 12.0

ca. 7 Euro

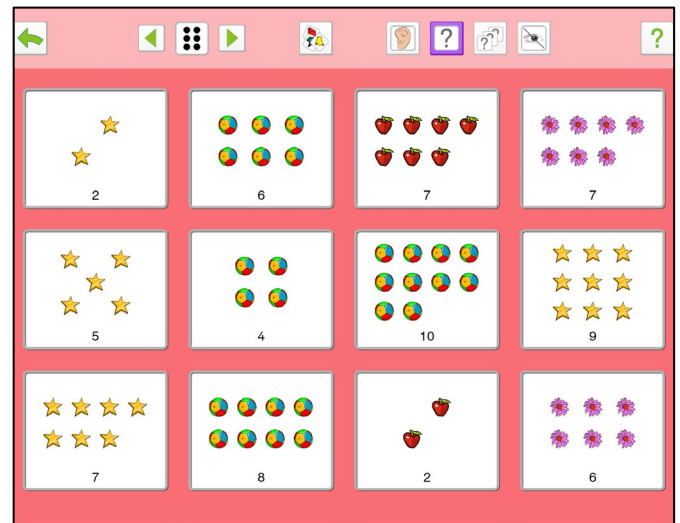


Programm zum Lernen und Üben von Begriffen in unterschiedlichen Sprachen. Neu: METACOM-Symbole, Sprachen ukrainisch und russisch.

Zeig mir...die Uhrzeit, den Buchstaben, die Farbe, die Zahl, die Form, den Begriff xyz! Die Begriffe können in den Sprachen gelernt werden (dabei kann differenziert werden zwischen Menüsprache sowie Audioausgabe): deutsch, englisch, spanisch, italienisch, mazedonisch, niederländisch, norwegisch, russisch, albanisch, ukrainisch. Es können mehrere Benutzer angelegt werden, der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar: Die Zahl der dargestellten Begriffe (und damit die Auswahlmöglichkeiten) kann eingestellt werden und es kann zwischen einfachen und komplexeren Aufforderungen differenziert werden. Anspruchsvoll ist der Memory-Modus: Hier muss man sich erst merken, wo die Begriffe liegen, die während der Zeig-mir-Aufforderung verdeckt liegen. Ebenfalls sehr differenziert sind die Möglichkeiten der Ansteuerung: Die App wird entweder per Touch bedient (mit anpassbarer Touch-Bedienung), mit einem oder zwei Tastern oder die linke/ rechte Bildschirmhälfte dient als Taster.



ShowMe 3.0



Zurück	Allgemeine Einstellungen	
Personenverwaltung	> Österr. Schuldruckschrift	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Sprache	> Übung am Ende verlassen	<input type="checkbox"/> Nein
Übungs-Einstellungen	> Bestimmt, ob man nach Abschluss einer Übung automatisch ins Hauptmenü zurückkehrt. Wenn nicht, wird die Übung neu gestartet.	
Modus „Merken“	> Menüleiste scanbar	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Übungsmaterial	> Ist die Option aktiviert, können die Buttons der Menüleiste in den Übungen mittels Scanning bedient werden.	
Bedienung	> Wiederholrate der Anweisungen	15 Sekunden
	> Bestimmt, in welchen Zeitabständen Anweisungen während der Übung wiederholt werden.	
	Schaltflächen vorlesen	<input type="checkbox"/> Nein
	> Bestimmt, ob die Namen der Schaltflächen vorgelesen werden, wenn der Finger auf diese gehalten wird.	
	Kurze Rückmeldungen	<input type="checkbox"/> Nein
	> Bestimmt, ob ein Soundschema mit kürzeren Rückmeldungen verwendet wird.	
	Feedback-Animation anzeigen	<input checked="" type="checkbox"/> Ja

Zurück	Bedienung	
Personenverwaltung	> Direkt, beim Loslassen	<input checked="" type="checkbox"/> Ja
Sprache	> Die Eingabe erfolgt beim Heben des Fingers.	
Übungs-Einstellungen	> Direkt, beim Berühren	<input type="checkbox"/> Nein
	> Die Eingabe erfolgt beim Berühren des Bildschirms.	
Modus „Merken“	> Scanning, ganzer Bildschirm	<input type="checkbox"/> Nein
Übungsmaterial	> Der ganze Bildschirm dient als Taste.	
Bedienung	> Scanning, 2 Bildschirmhälften	<input type="checkbox"/> Nein
	> Die linke und rechte Bildschirmhälfte dienen als einzelne Tasten.	
	Scanning, 1 Taste	<input type="checkbox"/> Nein
	> Die Eingabe erfolgt über eine externe Taste.	
	Scanning, 2 Tasten	<input type="checkbox"/> Nein
	> Die Eingabe erfolgt über zwei externe Tasten.	

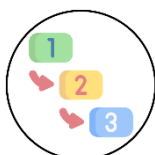
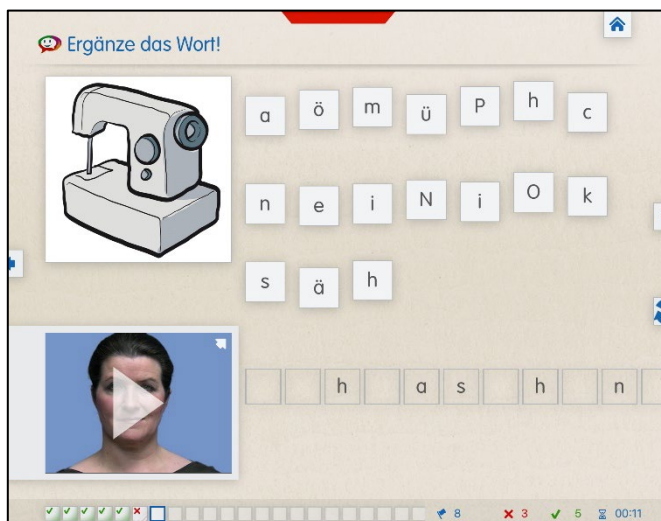
[ShowMe 3.0](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 10.0

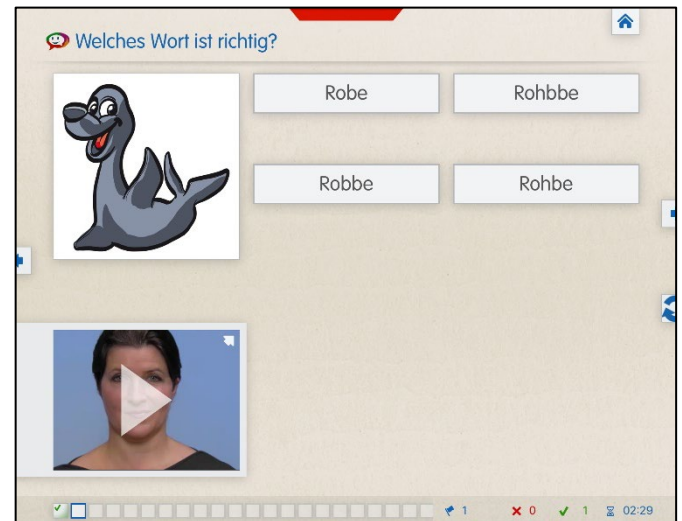
ca. 50 Euro

Rechtschreibtraining-App.

Die App bietet diverse Anpassungsmöglichkeiten an das Niveau des Trainierenden durch Auswahl des Schwierigkeitsgrads sowie durch Zeit- bzw. Aufgabenbegrenzung. Man kann auswählen, ob man eine zufällige Aufgabenmischung trainieren möchte oder ob man gezielt bestimmte Aufgabentypen üben möchte - z. B. lange/ kurze Vokale differenzieren, Groß-/ Kleinschreibung, Auslautverhärtung. Dabei wird man (teilweise) durch Videos unterstützt, in denen Schlüsselwörter gesprochen werden. Mit der App kann der Lernfortschritt überprüft werden, nicht gelöste Aufgaben im Training können wiederholt aufgerufen werden.



SpeechCare LRS



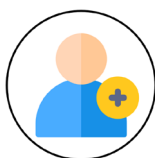
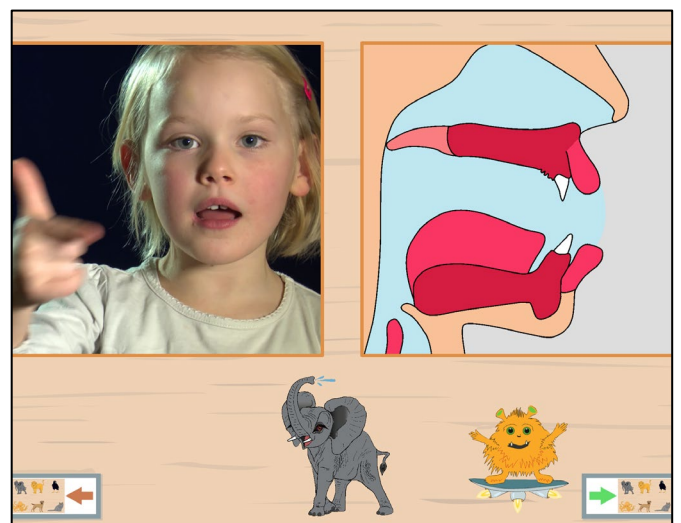
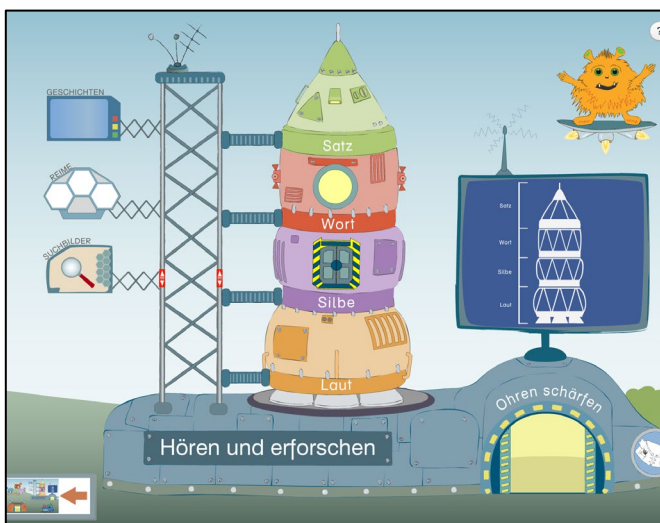
[SpeechCare LRS](http://www.speechcare.de) auf www.speechcare.de

ab iOS 8.0, Android

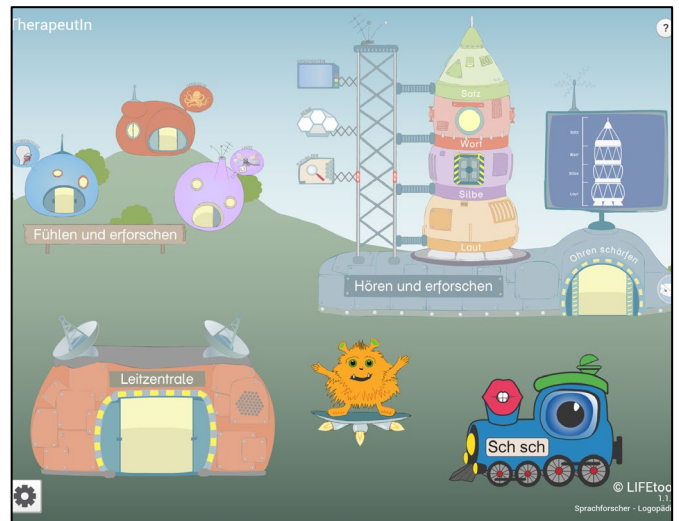
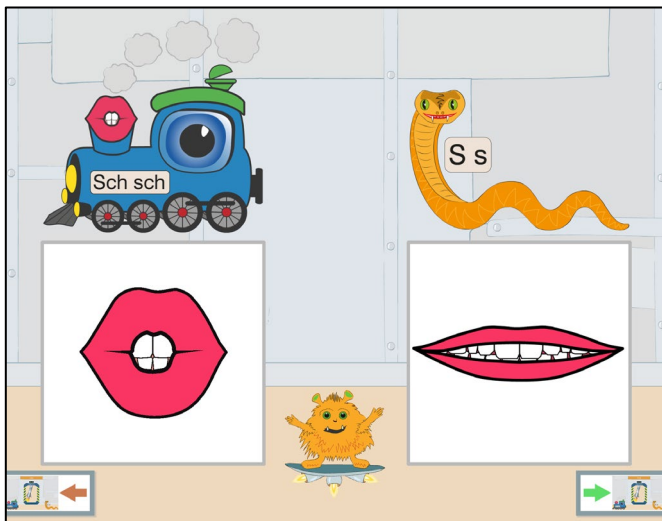
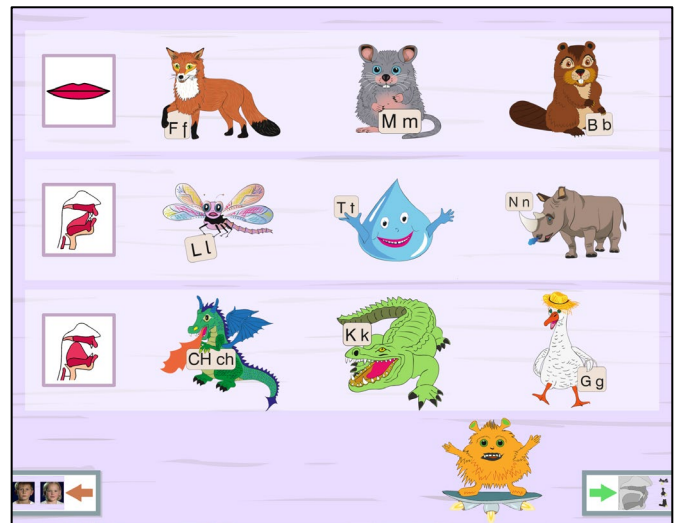
ca. 90 Euro

Programm, das Kinder beim Entdecken und Festigen des Sch-Lautes und beim Differenzieren von Sch- und S-Laut unterstützt.

Die „Leitzentrale“ der App enthält in Form von Videos viele Informationen für Eltern: Wie lernen Kinder einen neuen Laut? Wann ist logopädische Abklärung nötig? Welche Förderstrategien eignen sich für den Alltag, z. B. beim Vorlesen und beim Essen? In einem umfangreichen Handbuch werden die Bereiche der App - Fühlen und erforschen, Hören und erforschen (unterteilt nach Laut, Silbe, Wort, Satz), Ohren schärfen - und ihre Bedeutung erklärt. Im Bereich „Fühlen und erforschen“ werden die Kinder zur genauen Wahrnehmung ihrer Sprechwerkzeuge beim Erzeugen von Lauten und Geräuschen aufgefordert. Im Bereich „Hören und erforschen“ wird die Bildung der Laute visualisiert, außerdem gibt es Übungen zur Differenzierung der Laute (auf Laut-, Silben-, Wort- und Satzebene), bei denen ein Bild entsteht bei richtiger Differenzierung. Außerdem gibt es Videos, die das Verstehen der Laute an Alltagsbeispielen erklären (z. B. „Sch-aum“).



Sprachforscher Logopädie



[Sprachforscher Logopädie](http://www.lifetool.at) und weitere [LIFEtool-Apps](http://www.lifetool.at) auf www.lifetool.at

ab iOS 9.0

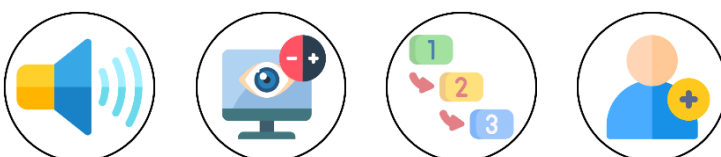
ca. 90 Euro

Wortzauberer

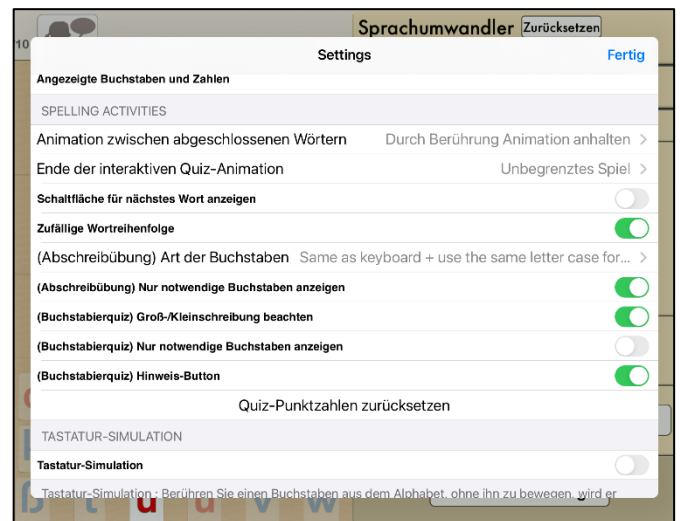
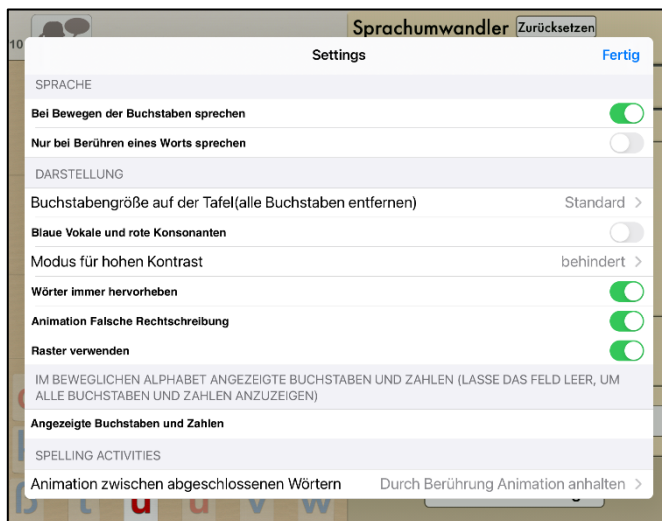
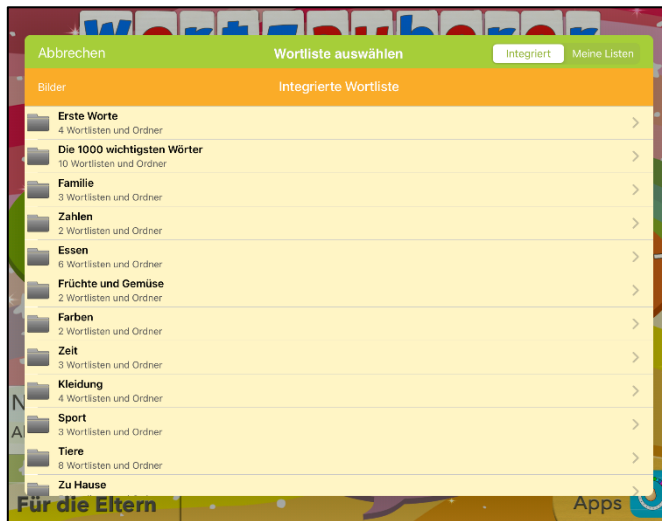


Lautierende Tastatur mit Rechtschreibübungen (z. B. für Diktate) und vielen Einstellungsmöglichkeiten.

Die App enthält vier Modi: Bewegliches Alphabet, Abschreibübung, Buchstabensalat, Buchstabierquiz. Das "Bewegliche Alphabet" ist eine lautierende Tastatur, mit der Beliebige geschrieben werden kann, alles Getippte wird gesprochen. Bei der Abschreibübung müssen Wörter nachgetippt werden, beim Buchstabensalat müssen Wörter getippt werden, deren Buchstaben durcheinander angezeigt werden, beim Buchstabierquiz müssen Wörter geschrieben werden, die nur gesprochen werden. Den Wörtern liegen integrierte Wortlisten zugrunde - oder man legt eigene Wörterlisten an (z. B. Lernwörter, die aktuell für ein Diktat geübt werden sollen). Es gibt sehr differenzierten Einstellungsmöglichkeiten, z. B. kann eingestellt werden, dass nur die für ein zu schreibendes Wort benötigten Buchstaben aktiv sind oder dass Vokale und Konsonanten verschiedenfarbig angezeigt werden. Die App gibt es auch in englischer und französischer Sprache.



Wortzauberer

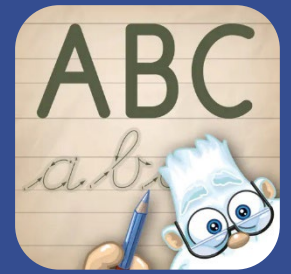


[Wortzauberer](#) im App Store

ab iOS 11.3

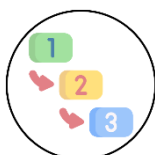
ca. 6 Euro

Yetis Buchstaben Spielplatz

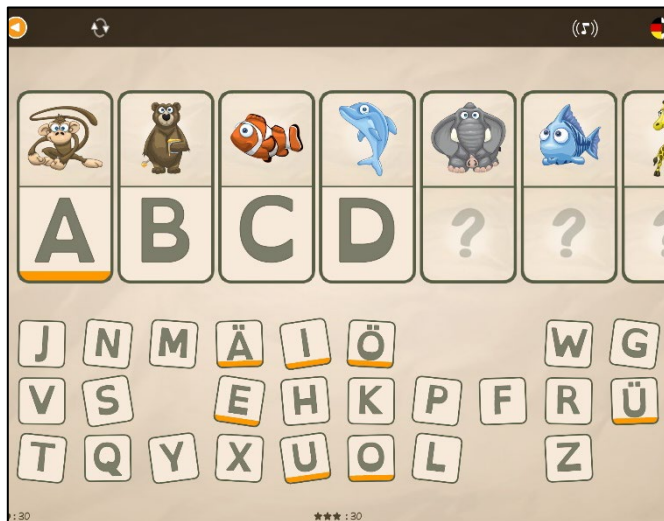
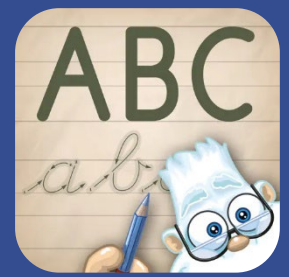


Buchstaben und Zahlen spielerisch kennen und schreiben lernen.

Umfangreiche und schön gestaltete App von Jan Essig mit vielen Einstellungsmöglichkeiten (z. B. Zeitbegrenzung, verschiedene Sprachen, mit oder ohne Anzeige der Hilfslinien beim Buchstaben-/ Zahlennachspuren, laut- oder buchstabenweises Vorlesen). Hervorzuheben ist der Dyslexie-Modus, bei dem die Buchstaben in einer legastheniefreundlichen Schrift angezeigt werden. Zahlen und (Klein- und Groß-) Buchstaben werden nachgespurt, geübt und frei geschrieben, außerdem gibt es verschiedene Zuordnungsübungen (zu Mengen bzw. Anlautbildkarten). Verschiedene Memory- und andere Spiele (die abgestellt werden können) runden die App ab.



Yetis Buchstaben Spielplatz



[Yetis Buchstabenspielplatz](http://www.yetisbuchstaben.com) und weitere Jan-Essig-Apps auf www.janessig.com

ab iOS 11.0

ca. 8 Euro

Kontakt

barrierefrei kommunizieren!

Wilhelmstraße 52

10117 Berlin

www.barrierefrei-kommunizieren.de

meko@barrierefrei-kommunizieren.de

**Träger von barrierefrei kommunizieren!
und Herausgeber:**

tjfbg gGmbH

www.tjfbg.de

Geschäftsführer: Thomas Hänsgen M.A.

Amtsgericht Berlin-Charlottenburg

HRB 121600 B



Redaktion:

Carola Werning

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.

