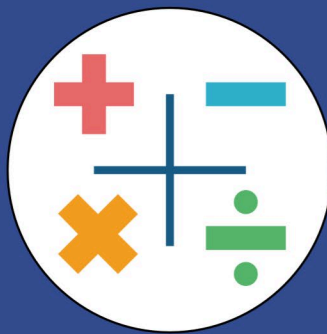


# Apps für inklusive Lernen & kreative Medienarbeit



# 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

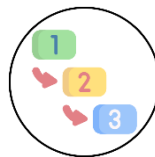
- **Assistive Tools bei Förderbedarf**
  - Alela
  - Be My Eyes
  - Claro PDF
  - Claro ScanPen
  - Claro Speak
  - Einfache Rechtschreibhilfe
  - GoTalk Now Plus
  - Keedogo Plus
  - MetaTalk
  - Office Lens
  - Predictable
  - Seeing AI
  - Snap Type 2
  - Textvereinfacher
  - Vocale
- **Lernspiele 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:



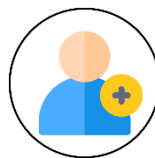
Die App ist **tasterbedienbar** (bei Körperbehinderung).



Man kann den **Schwierigkeitsgrad** einstellen.



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



Es gibt eine **Mehrbenutzerverwaltung**.



Man kann den **Kontrast** ändern.

# Mengen, Zahlen, Rechnen



Für Kinder gibt es viele Apps zum Matheüben. Kinder mit Dyskalkulie oder anderen Lernschwierigkeiten im Bereich Mathematik benötigen jedoch manchmal mehr als reine „Übe-Apps“, bei denen bestimmte Aufgabentypen nachgerechnet werden, sondern sie sollten grundlegender und differenzierter ansetzen. Apps für diese Zielgruppe sollten beispielsweise:

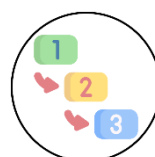
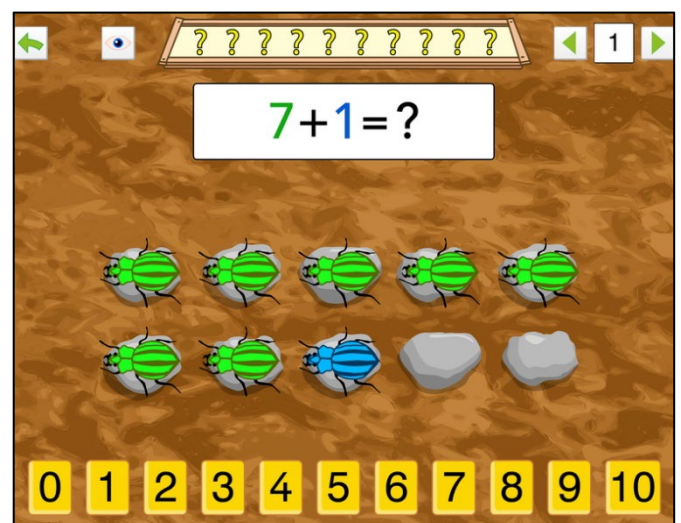
- Grundlagen im Bereich pränumerisches Denken fördern (z. B. Formen erkennen, Reihen und Serien bilden, Muster erkennen...),
- die Herausbildung eines stabilen Mengenbegriffs bzw. die zuverlässige Zuordnung von Menge und Zahl unterstützen,
- Visualisierungshilfen anbieten und so Rechenoperationen nachvollziehbar machen,
- Aufgaben und Fehler erklären,
- individuell an Fähigkeiten anpassbar sein durch einstellbaren Schwierigkeitsgrad,
- pädagogischen Fachkräften einen Überblick geben über das Geleistete, die Fähigkeiten sowie die Bereiche, die (noch) nicht gekonnt werden,
- motivieren, z. B. durch eine schöne Gestaltung oder einen hohen Aufforderungscharakter (z. B. durch Wettkampf oder Punktegewinn),
- mit assistiven Hilfsmitteln, wie z. B. extern angeschlossene Tasten, auch bei schwerer Körperbehinderung bedienbar sein.

# About Numbers



## Zählen, Erfassen von Mengen, Zuordnung von Menge und Zahl, erste einfache Rechenoperationen bis 10.

Es können mehrere Benutzer\*innen angelegt werden und deren Lernfortschritt überprüft werden. Man kann zwischen Zahlenraum 5 oder 10 wählen sowie eine Aufgabenanzahl zwischen 3 und 10 einstellen. Wie alle Apps von LIFEtool lässt sich About Numbers sehr individuell an motorische Fähigkeiten anpassen: Man kann die Bedienung der Touch-Oberfläche anpassen, die Touch-Oberfläche kann als Taster fungieren oder man kann die App mit einem oder zwei angeschlossenen externen Tastern bedienen. Aktiviert man die Tasterbedienung, springt eine farbige Markierung nach einer bestimmten einstellbaren Zeit von Antwortoption zu Antwortoption und kann durch Drücken des Tasters (bzw. der Touch-Oberfläche) ausgelöst werden. Die Windows-Version ist auch mit einer Augensteuerung bedienbar.



# About Numbers



Zurück	Übungs-Einstellungen	
Personenverwaltung >	Anzahl der Aufgaben	7 <input type="button" value="-"/> <input type="button" value="+"/>
Allgemeine Einstellungen >	Weiter mit Klick	<input type="radio"/> Nein
Übungs-Einstellungen >	Wenn aktiviert erfolgt die nächste Aufgabenstellung erst bei Klick.	<input type="radio"/> Ja
Bedienung >	Übung am Ende verlassen	<input type="radio"/> Ja
	Bestimmt, ob man nach Abschluss einer Übung automatisch ins Hauptmenü zurückkehrt. Wenn nicht, wird die Übung neu gestartet.	
	Menüleiste scanbar	<input type="radio"/> Ja
	Ist die Option aktiviert, können im Scanning die Übungen verlassen werden.	
	Anweisung wiederholen	<input type="radio"/> Nein
	Wiederholt die Anweisung nach jeder Aufgabe und nicht nur zu Beginn der Übung.	
	Zahlenraum	Zahlenraum 10 >
	Anzeige	>
	Feedback	>

Zurück	Bedienung	
Personenverwaltung >	Direkt, beim Loslassen	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/>
Allgemeine Einstellungen >	Eingabe erfolgt beim Heben des Fingers.	
Übungs-Einstellungen >	Direkt, beim Berühren	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
Bedienung >	Eingabe erfolgt beim Berühren des Bildschirms.	
	Scanning, ganzer Bildschirm	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
	Ganzer Bildschirm dient als Taste.	
	Scanning, 2 Bildschirmhälften	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
	Linke und rechte Bildschirmhälfte dienen als einzelne Tasten.	
	Scanning, 1 Taste	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
	Verwendung einer externen Taste.	
	Scanning, 2 Tasten	<input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>
	Verwendung von zwei externen Tasten.	

[About Numbers](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf [www.lifetool.at](http://www.lifetool.at)

ab iOS 9.0, Windows

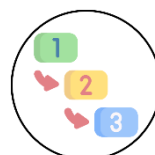
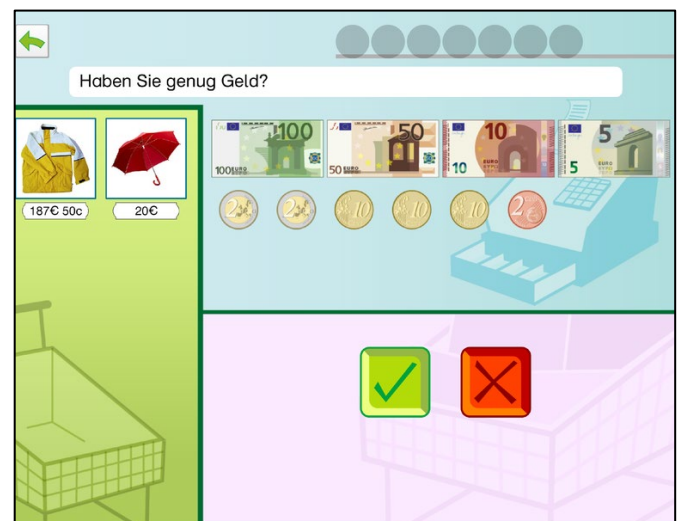
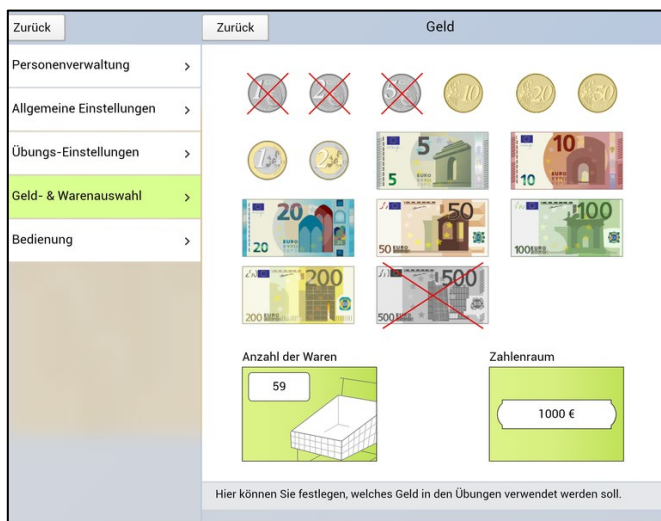
ca. 30 Euro

# Einkaufen mit dem Euro



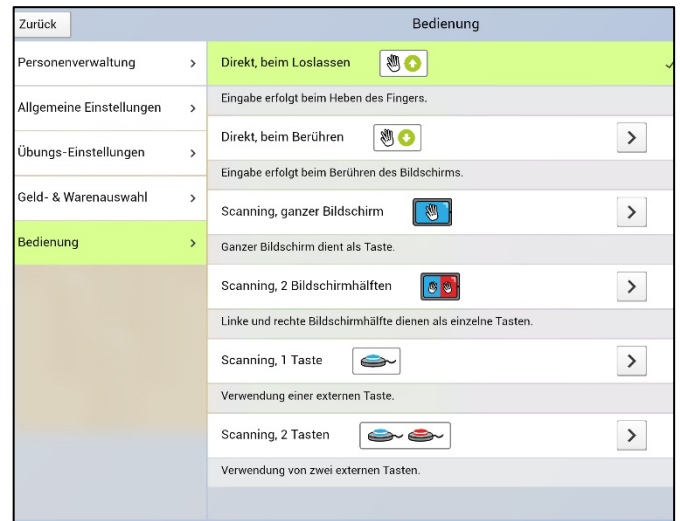
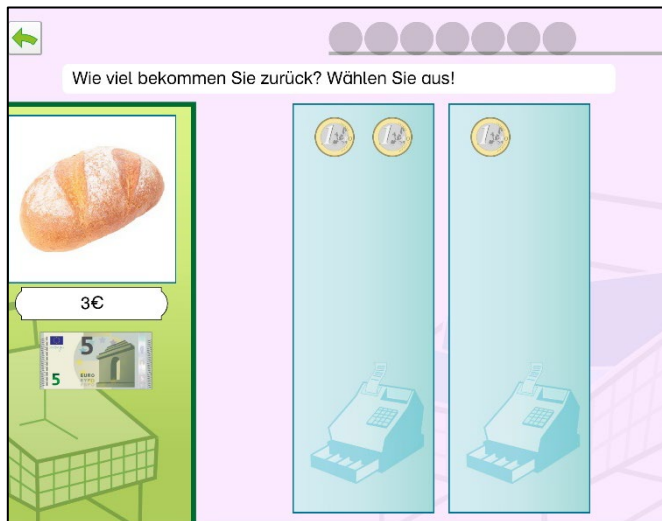
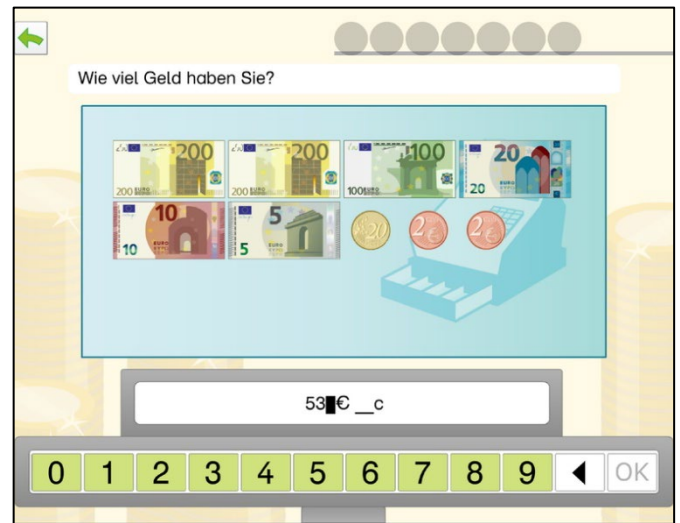
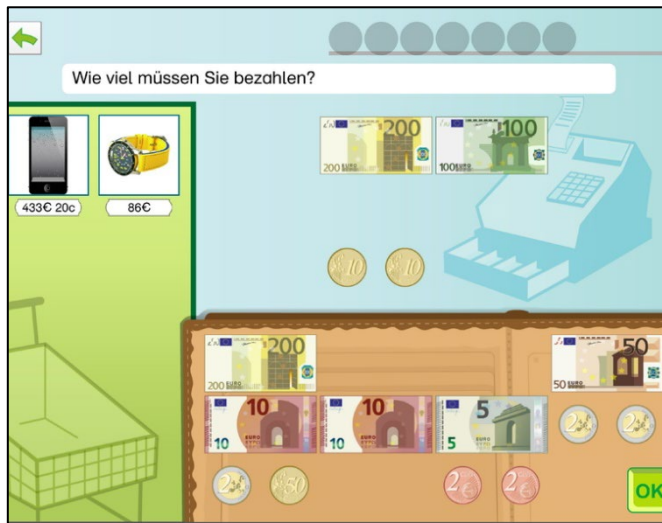
## Umgang mit Geld und alltagspraktische Fähigkeiten fördern.

Mit der App lässt sich der sichere Umgang mit dem Geld üben: Wieviel kostet etwas? Was bedeuten die Münzen und Scheine? Habe ich genug Geld dabei, um mir bestimmte Sachen zu kaufen? Die App lässt sich sehr differenziert an die Bedarfe von verschiedenen Nutzenden anpassen. So lässt sich festlegen, mit welchem Geld bezahlt wird (nur ganze Euro oder auch Cent?) und welche Waren (zu welchem Preis) gekauft werden können. Die App lässt sich mittels externer (z. B. via Bluetooth) angeschlossener Taster bedienen und kann daher auch von Menschen mit schweren motorischen Beeinträchtigungen bedient werden. Auch die Touch-Oberfläche selbst kann zu einem oder zwei Tastern umgewandelt werden. Die Windows-Version ist auch mit einer Augensteuerung bedienbar.





# Einkaufen mit dem Euro



[Einkaufen mit dem Euro](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf [www.lifetool.at](http://www.lifetool.at)

ab iOS 9.0, Windows

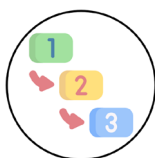
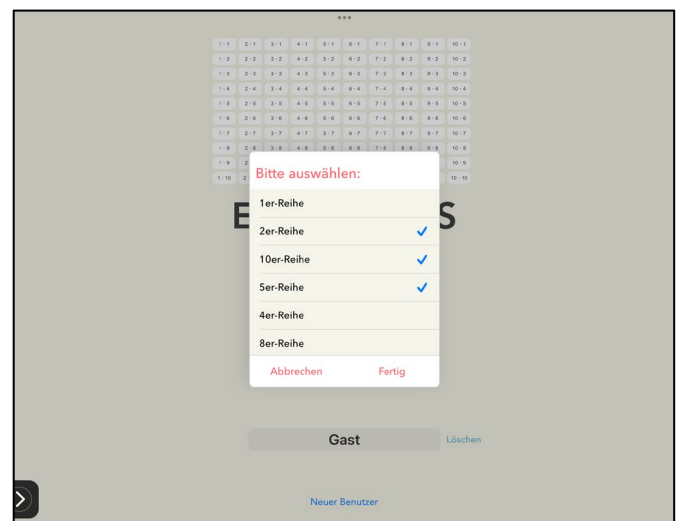
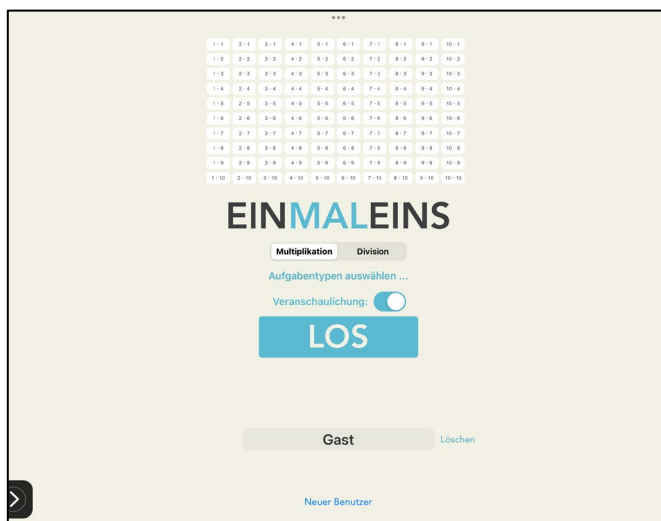
ca. 30 Euro

# Einmaleins Einsdurcheins

1•1

## Multiplikation und Division üben im Zahlenraum bis 100.

Mit dieser App vom Förderpädagogen lässt sich die Multiplikation und Division im Zahlenraum bis 100 üben und festigen: Aufgaben werden angezeigt, die Antworten müssen aus vier vorgegeben Optionen ausgewählt werden. Es kann eingestellt werden, welche Reihen geübt werden sollen (1er-Reihe bis 9er-Reihe). Außerdem kann gewählt werden, ob zusätzlich eine Visualisierungshilfe, die das Ergebnis als Plättchen darstellt, angezeigt werden soll oder nicht. Es lassen sich mehrere Benutzer anlegen, die Übersicht auf der Startseite zeigt für die einzelnen Benutzer an, welche Reihen bereits geübt wurden und welche noch offen sind.



# Einmaleins Einsdurcheins

1 • 1

4 · 2 =

12 10 4 8

4 · 10 =

44 36 50 40

60 : 6 =

12 11 10 9

□ · 6 = 48

48 : 6 =

8

[Einmaleins Einsdurcheins](http://www.lernsoftware-mathematik.de) und weitere Apps von Christian Urff auf [www.lernsoftware-mathematik.de](http://www.lernsoftware-mathematik.de)

ab iOS 9.0

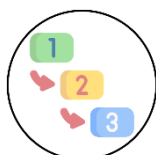
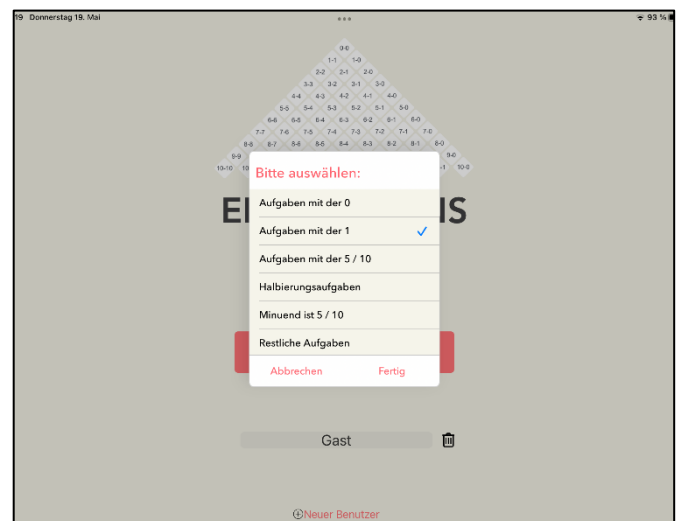
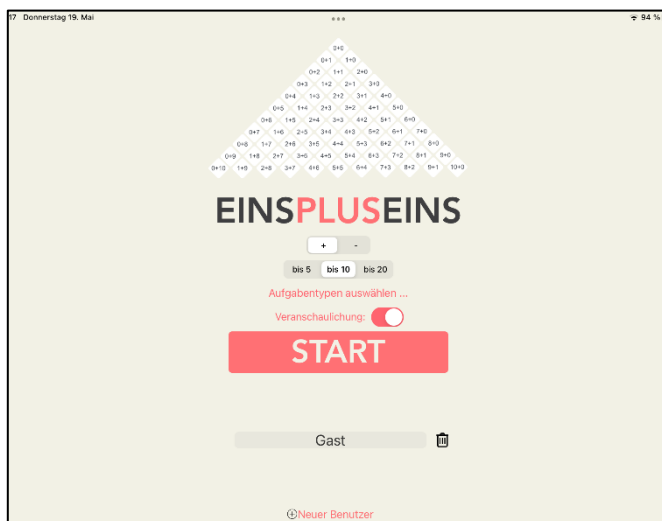
ca. 1 Euro

# Einspluseins

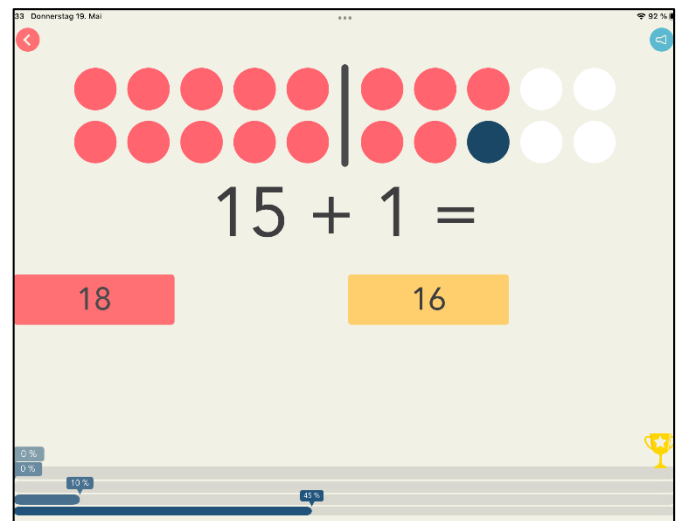
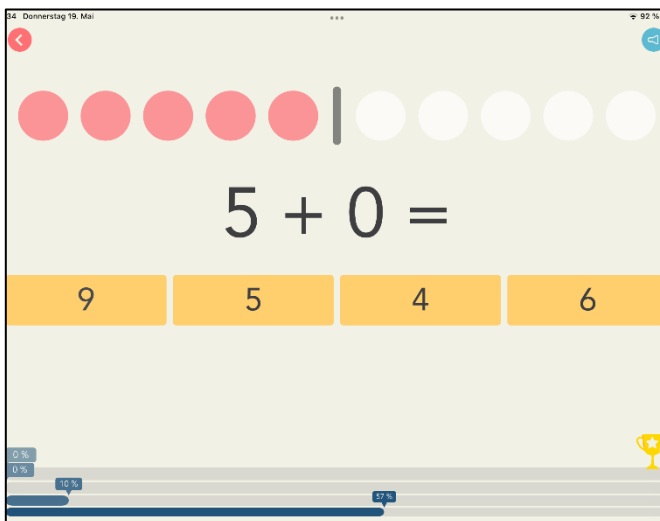
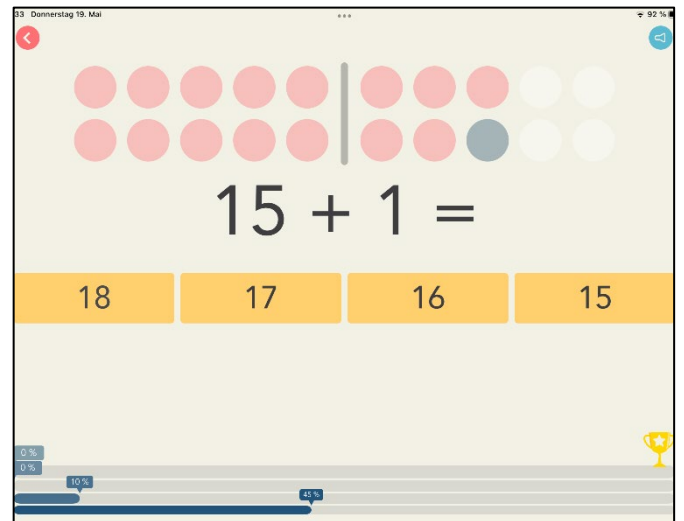
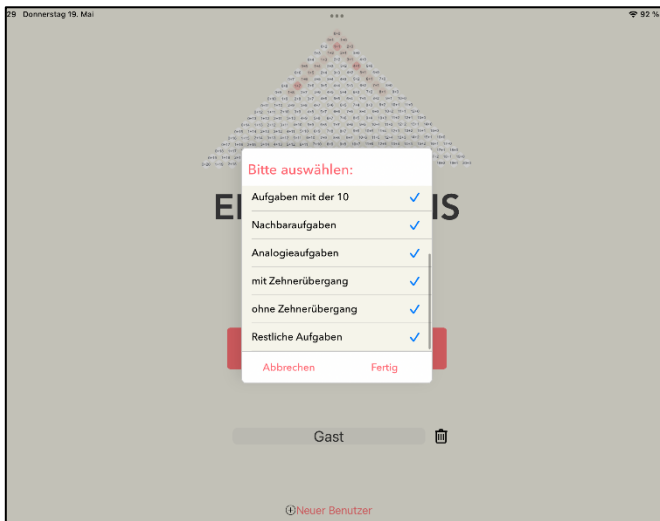


## Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum bis 20.

Schlicht und ablenkungsfrei gestaltete Übe-App zur Automatisierung von Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum bis 20. Die App bietet diverse Anpassungsmöglichkeiten: der Zahlenraum kann eingestellt werden (5, 10, 20), es können verschiedene Aufgabentypen gewählt werden (z. B. ob mit oder ohne Zehnerübergang) und ob man eine Visualisierungshilfe beim Rechnen (in Form von Wendepfättchen) haben möchte oder nicht. Rechnet man falsch, wird in jedem Fall die Visualisierung eingeblendet, um den Rechenweg und das richtige Ergebnis nachvollziehen zu können. Es können verschiedene Benutzer\*innen angelegt und deren Lernfortschritt nachvollzogen werden.



# Einspluseins



[Einspluseins](http://www.lernsoftware-mathematik.de) und weitere Apps von Christian Urff auf [www.lernsoftware-mathematik.de](http://www.lernsoftware-mathematik.de)

ab iOS 9.0

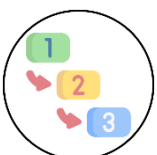
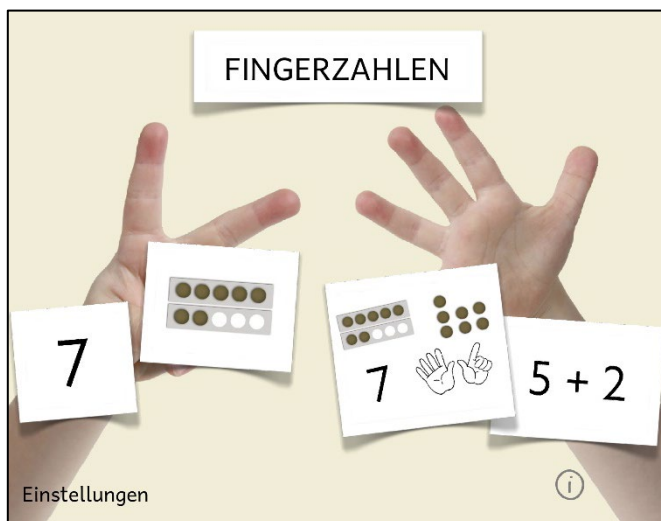
ca. 1 Euro

# Fingerzahlen – Fingermengen

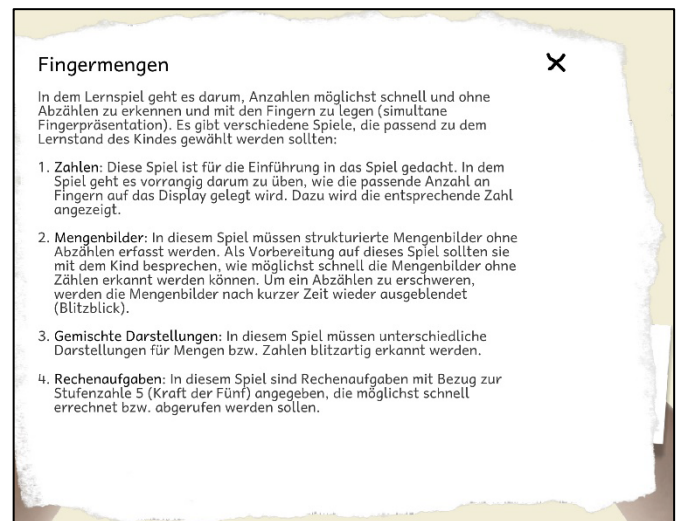
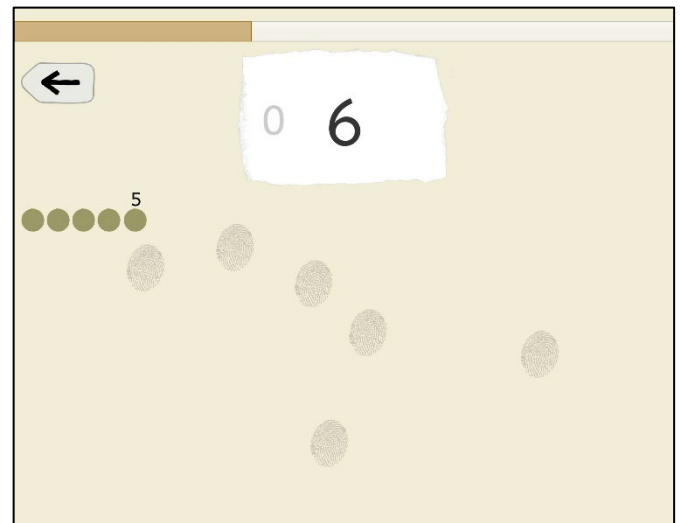
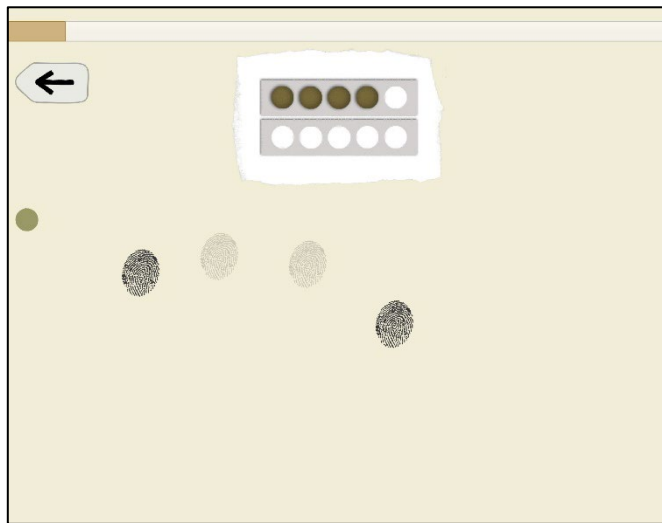


## Mengenerfassung, Menge und Zahl „begreifen“.

Die App Fingerzahlen – Fingermengen wurde vom Förderpädagogen Christian Urff entwickelt, dessen aufeinander aufbauende Mathematik-Apps alle von montessoripädagogischen Grundlagen geprägt sind und für Kinder mit Dyskalkulie oder Lernschwierigkeiten zahlreiche Visualisierungshilfen bereithalten. Hier geht es um die Basics: den Aufbau eines grundlegenden Mengenverständnisses. Wie sich eine bestimmte Menge zu einer Zahl verhält, können Kinder mit dieser einfach gestalteten App direkt „begreifen“: Eine bestimmte Menge wird entweder als Würfel- oder Fingerbild oder als Zahl bzw. einfache Plus- bzw. Minusrechnung auf dem Bildschirm dargestellt und muss mit den eigenen Fingern auf den Bildschirm „getoucht“ werden. Je schneller man ist, desto mehr Punkte bekommt man in einer (einstellbaren) Zeit. Der (ebenfalls einstellbare) Zahlenraum geht von 1 – 10.



# Fingerzahlen – Fingermengen



[Fingerzahlen – Fingermengen](#) und weitere Apps von Christian Urff auf [www.lernsoftware-mathematik.de](http://www.lernsoftware-mathematik.de)

ab iOS 5.1.1

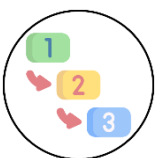
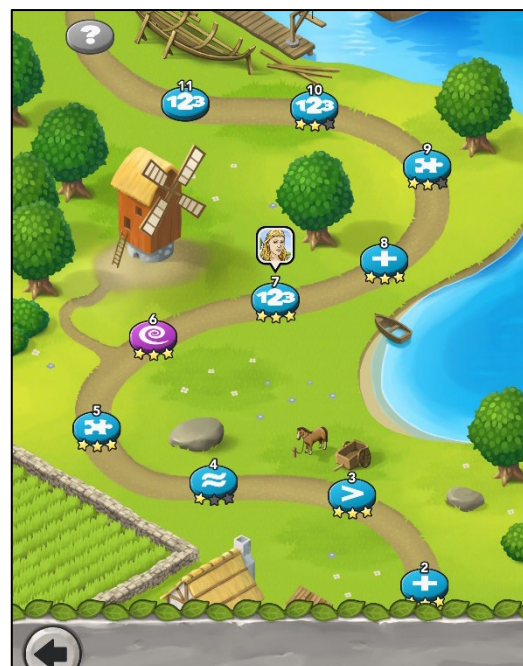
ca. 4 Euro

# König der Mathematik 2



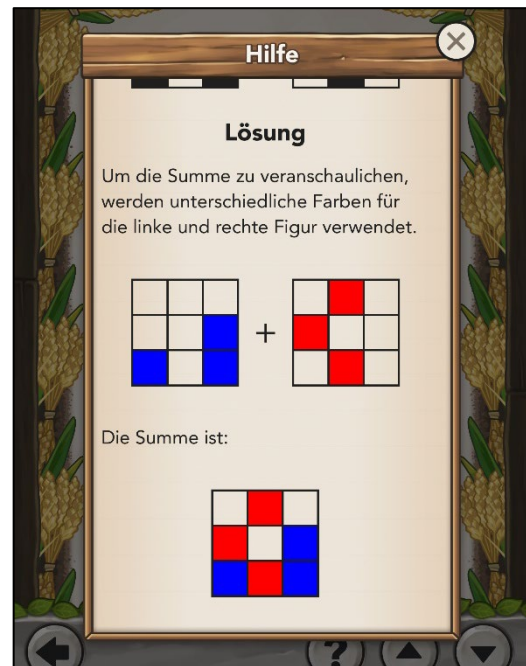
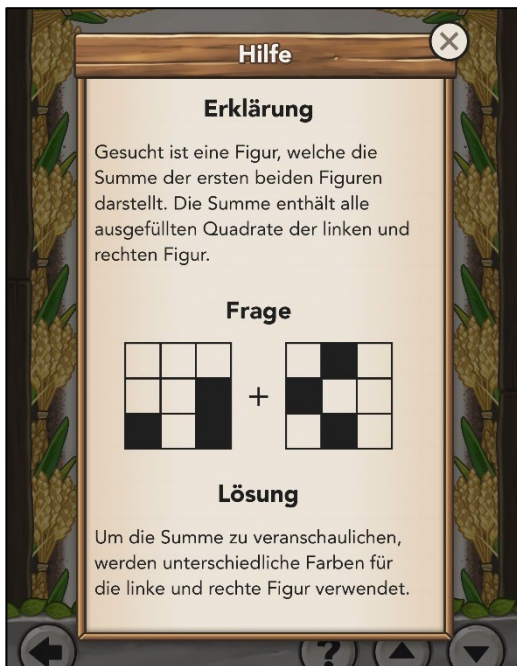
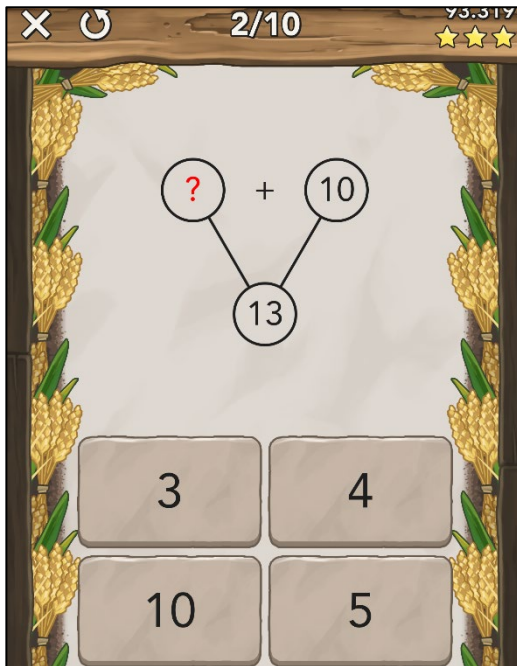
## Mathe-Übe-App in einer mittelalterlichen Welt.

Die Vollversion umfasst fünf Welten mit 125 Leveln. In jeder Welt kommen Aufgaben einer neuen Kategorie hinzu, z. B. Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division. Die ersten Level enthalten z. B. die Aufgabentypen: Mengen auf einem Blick erfassen, einfache Addition, vergleichen (größer/kleiner), überschlagen (ungefähres Ergebnis), Rätsel (was fehlt, Gittersumme), Zahlen (welche ist die größte? Quersumme, Zahlenfolge). Die App richtet sich an Kinder ab 10, für jüngere Kinder gibt es eine Junior-Version. Man kann einstellen, ob es ein Zeitlimit geben soll. Außerdem gibt es eine ausführliche Spielestatistik (wie häufig wurde ein Level gespielt, wo hat man die meisten/wenigsten Punkte/Fehler). Schaut man sich die Fehler an, wird eine ausführliche Info mit Auflösung und Erklärung eingeblendet.





# König der Mathematik 2



[König der Mathematik](#), [König der Mathematik 2](#), [König der Mathematik Junior](#) im App Store

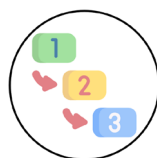
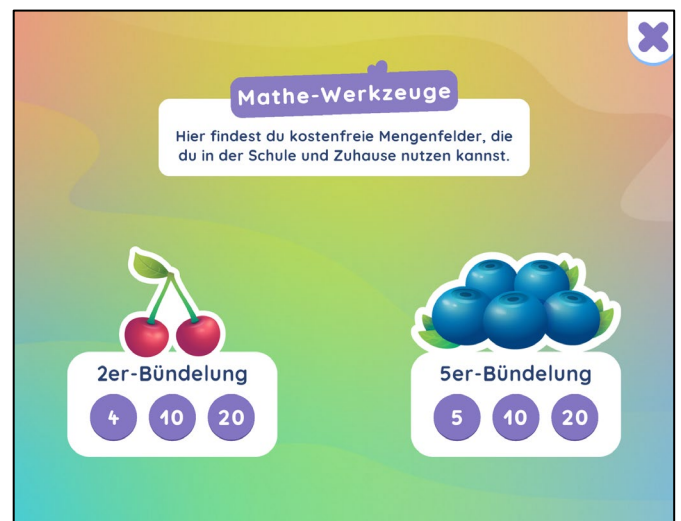
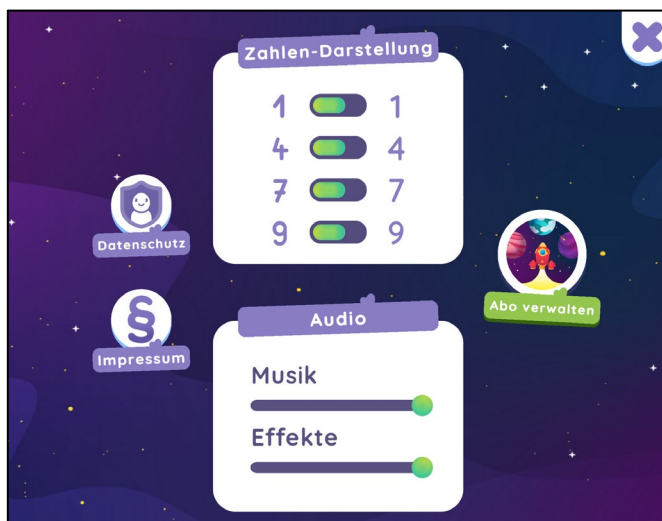
ab iOS 10.0, Android

ca. 3 Euro

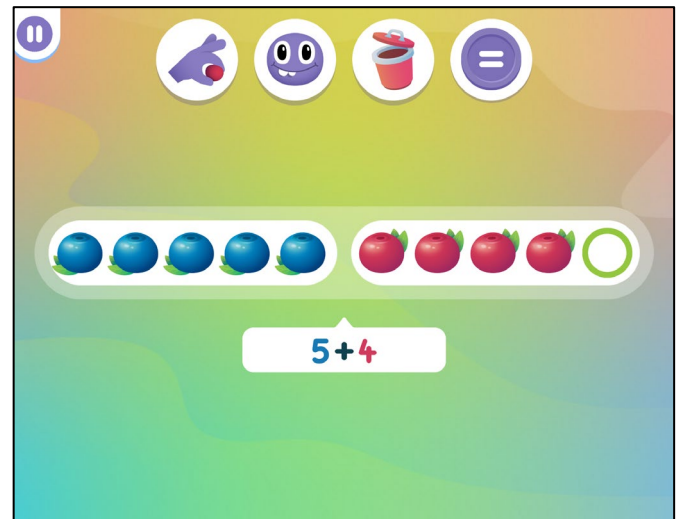
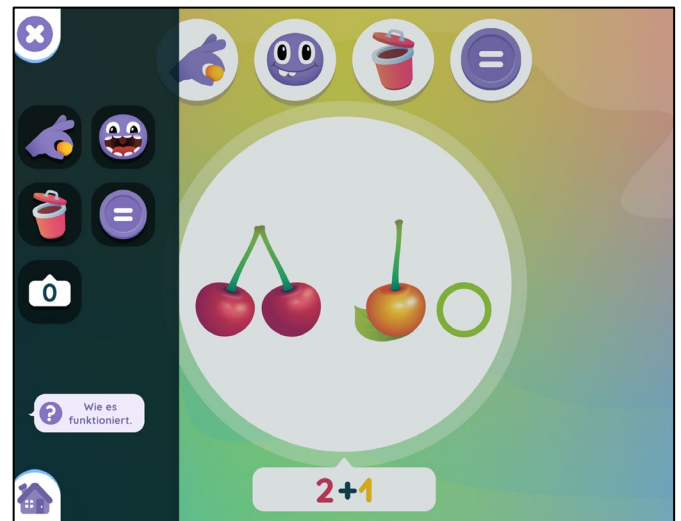


## Mengenverständnis und erstes Rechnen in Zahlenraum bis 20 (2er- und 5er-Bündelung).

Mambio ist die Nachfolge-App von mathildr: mathildr wurde entwickelt für Kinder mit Down Syndrom und Lernschwierigkeiten und unterstützt sie bei der Ausbildung eines stabilen Mengenbegriffs, indem Kirschen zusammengezählt oder abgezogen und so Additions- und Subtraktionsaufgaben im Zahlenraum bis 10 begreifbar gemacht werden. Dabei werden die Mengen als 2er-Bündel ("Kirsche") zusammengefasst, da davon ausgegangen wird, dass Kinder mit Down Syndrom diese Mengenbündelung leichter verarbeiten können. Mambio erweitert dieses Unterstützungsmaterial nun durch 5er-Mengen: Hierbei werden Heidelbeeren im Zahlenraum bis 20 zusammengezählt oder abgezogen. Die App enthält Anleitungen, der Schwierigkeitsgrad lässt sich sehr individuell durch Begrenzung der maximalen Menge sowie der möglichen Funktionen einstellen. Die App ist kostenfrei; schließt man ein Abo-Modell ab, erhält man Zugang zu weiteren Welten und Aufgaben und zukünftig auch höheren Zahlenräumen.



# Mambio



Mambio auf [www.mambio.de](http://www.mambio.de)

ab iOS 12.0, Android

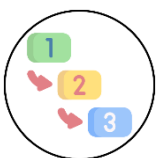
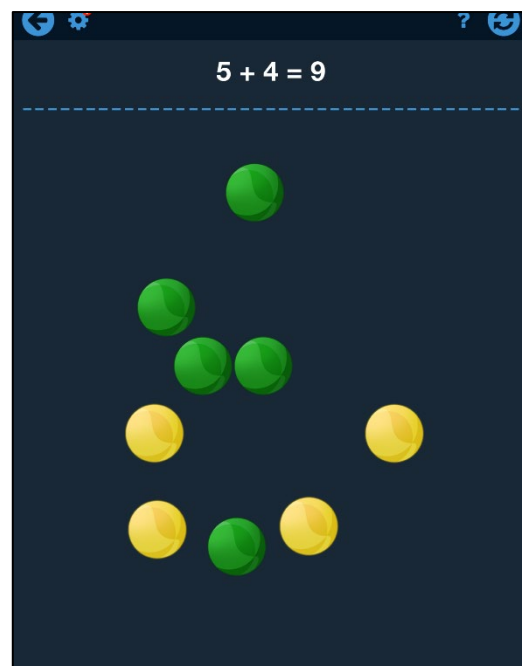
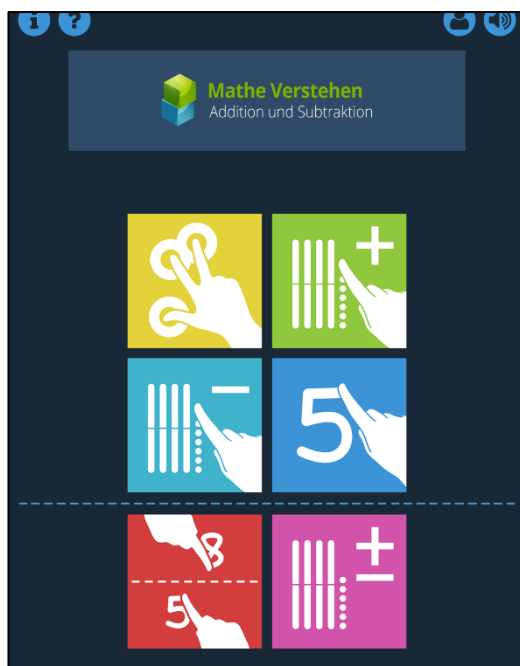
kostenfrei (Abo-Modell für weitere Welten und Aufgaben)

# Mathe Verstehen – Addition und Subtraktion

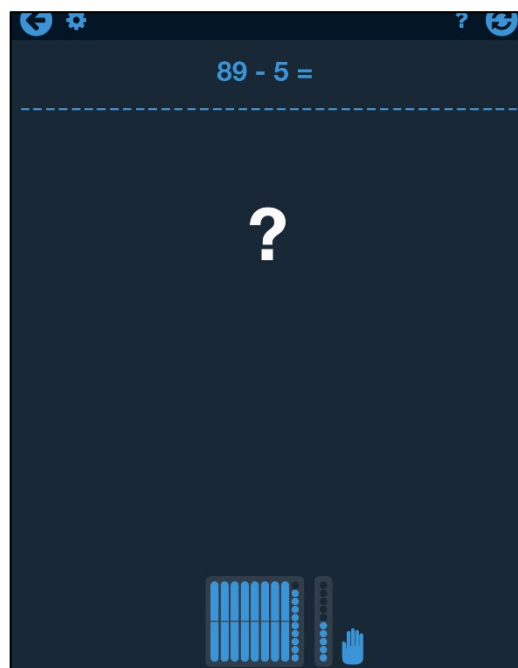
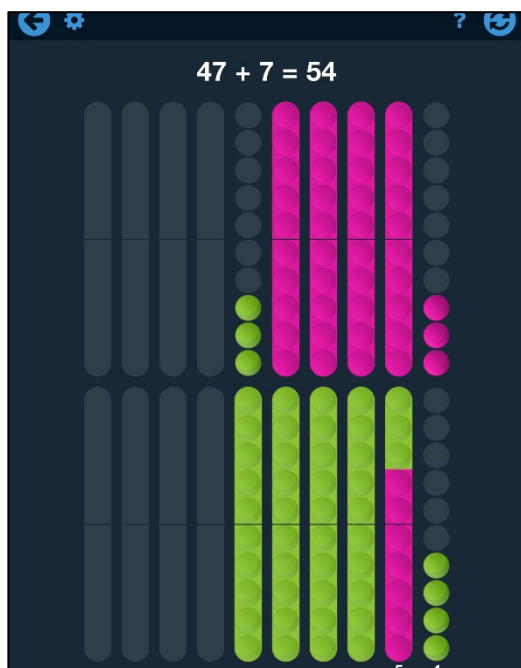
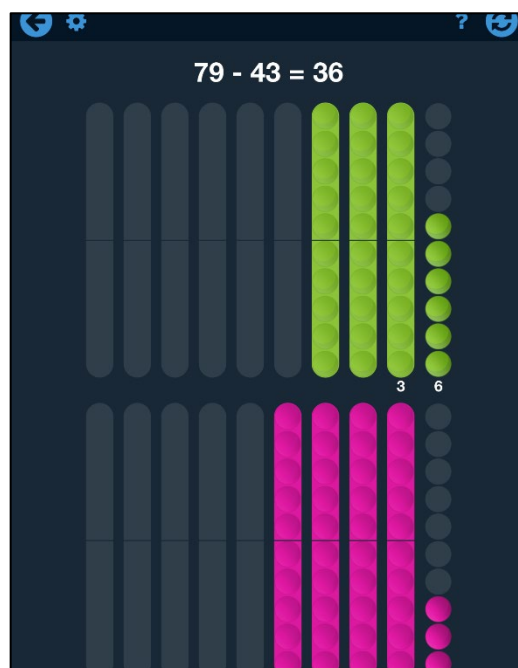
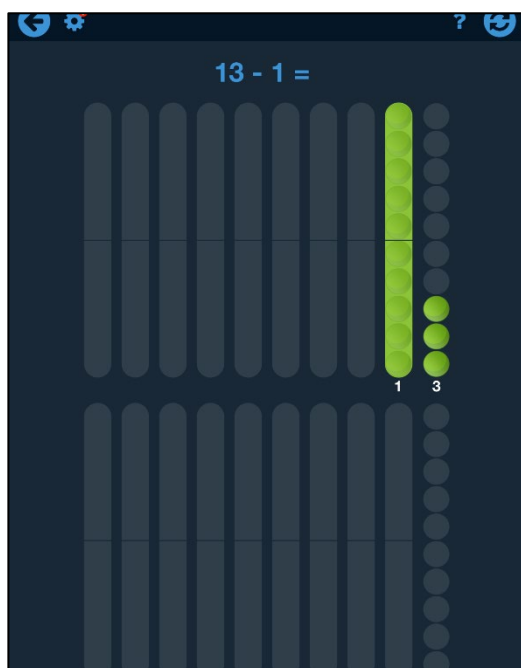


## Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 100 mit Visualisierungshilfen.

Die App bietet folgende Bereiche: **Addition – Rechnen mit den Fingern:** Es werden Additionsaufgaben im Zahlenraum bis 20 angezeigt, die beiden Summanden müssen mit Fingern auf den Display „getoucht“ werden. **Addition und Subtraktion – Rechnen mit Stellenwertmaterial:** Zehner und Einer müssen in den Lösungsbereich hinuntergezogen und zusammengefügt bzw. abgezogen werden (z. B. besteht die Zahl 37 aus drei Zehnern und sieben Einern). **Training:** Kopfrechnen üben (mit Hilfe, die bei Bedarf angezeigt wird). **Freies Üben:** Eintippen eigener Aufgaben, deren Visualisierung dann angezeigt wird. Im Matheduell wählen die Spieler\*innen jeweils ihren eigenen Schwierigkeitsgrad. So können auch Spieler\*innen mit unterschiedlichem Rechenniveau gegeneinander antreten.



# Mathe Verstehen – Addition und Subtraktion



[Mathe Verstehen – Addition und Subtraktion](#) im App Store

ab iOS 8.0

ca. 3 Euro

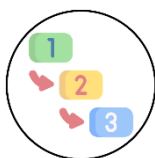
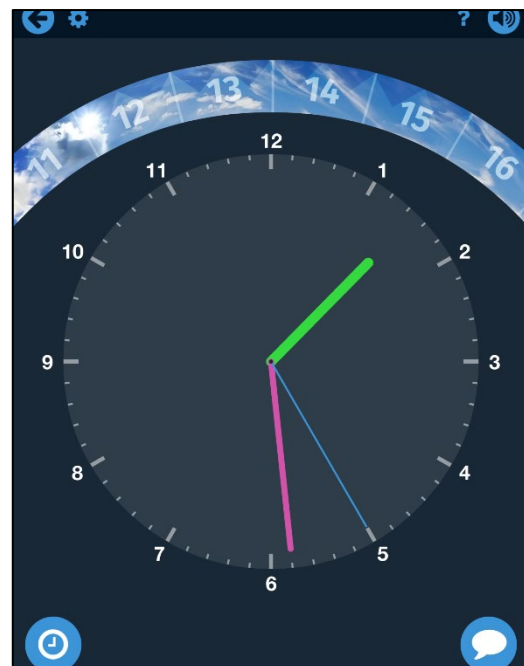
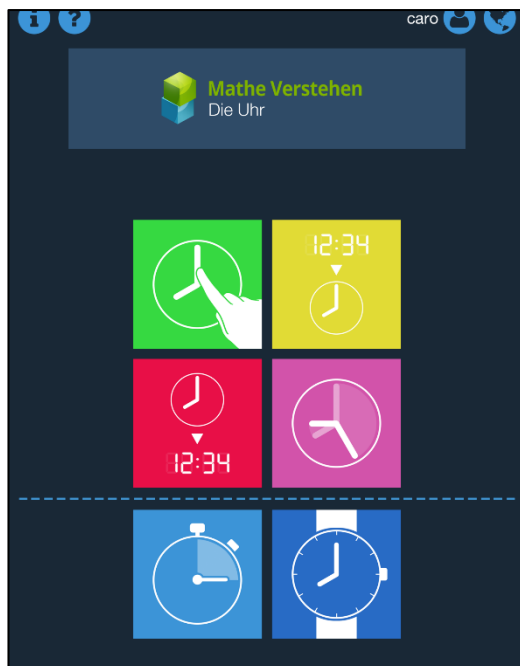
# Mathe Verstehen – Die Uhr



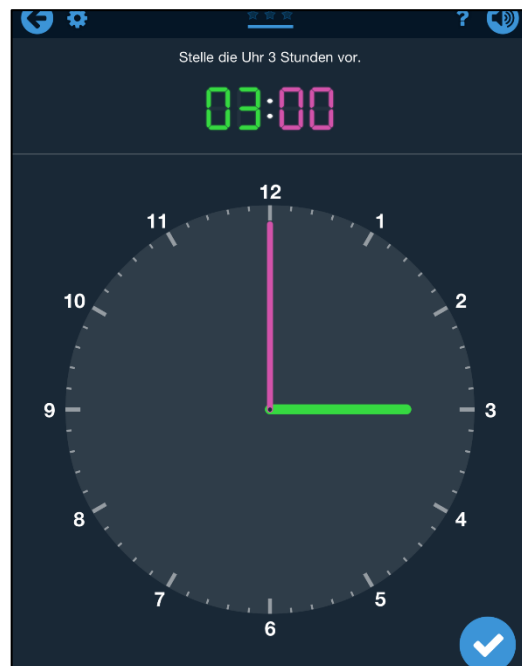
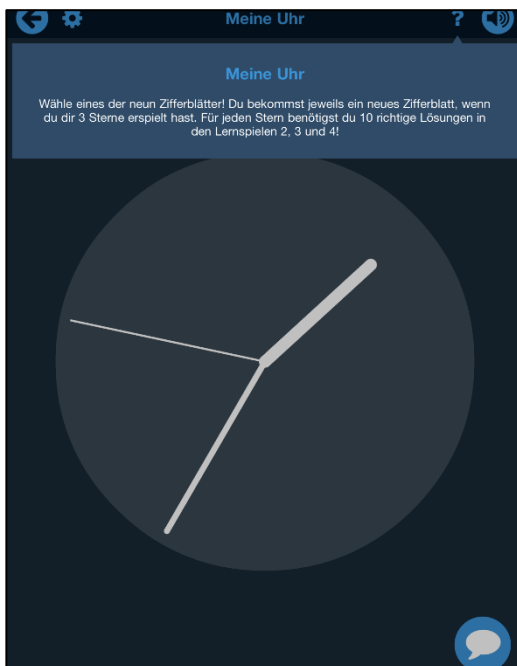
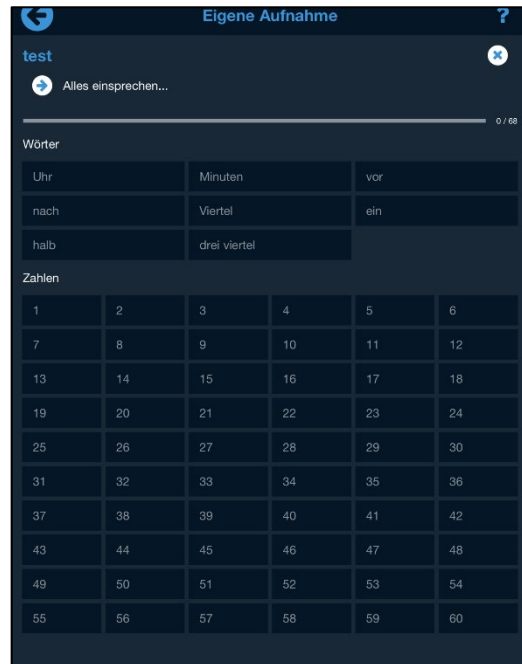
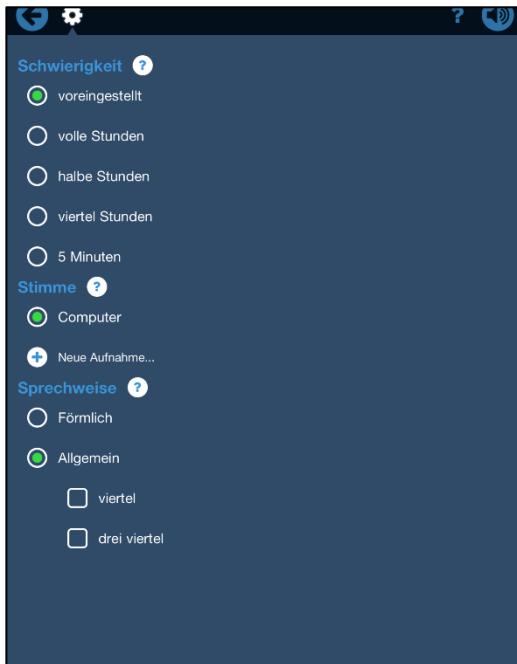
## Uhren-Lern-App, die keine Wünsche offen lässt.

Hervorzuheben sind die differenzierten Schwierigkeitseinstellungsmöglichkeiten und die verschiedenen Möglichkeiten, die Uhrzeiten auszusprechen: z. B. “17:20” kann gesprochen werden als “siebzehn Uhr zwanzig” oder “zwanzig nach fünf”.

Außerdem kann man wählen, ob man – je nach Region – Uhrzeiten mit “viertel” und “dreiviertel” gesprochen haben möchte. Wer möchte, kann für alle Uhrzeiten auch eigene Sprachaufnahmen aufnehmen und sprechen lassen. Bei der Lernuhr kann man beliebige Zeiten einstellen und sprechen lassen. Daneben gibt es diverse Übungen, wo man Zeiten einstellen soll, z. B. auf Ziffern- oder Digitaluhren. Wer ausreichend viele Aufgaben richtig gelöst hat, kann zur Belohnung seine eigene Uhr mit selbstgewählten Ziffernblättern gestalten.



# Mathe Verstehen – Die Uhr



[Mathe verstehen – Die Uhr](#) im App Store

ab iOS 6.0

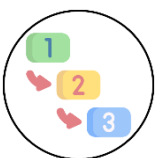
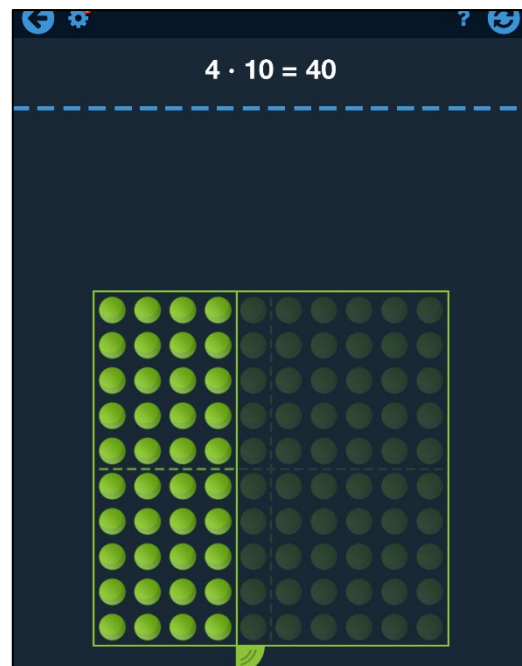
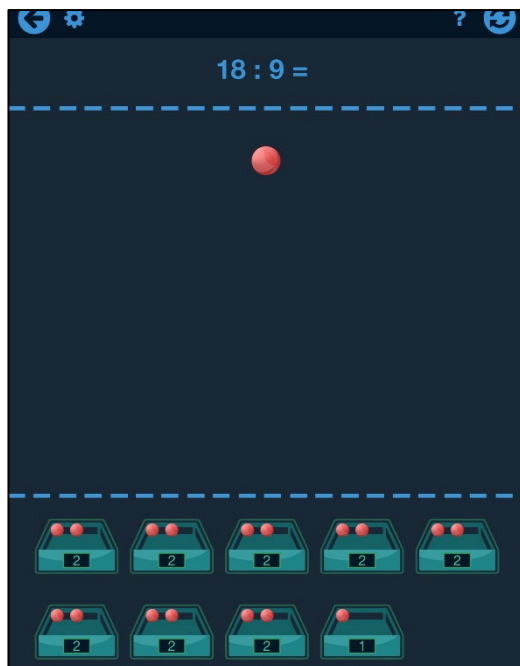
ca. 4 Euro

# Mathe Verstehen – Einmaleins



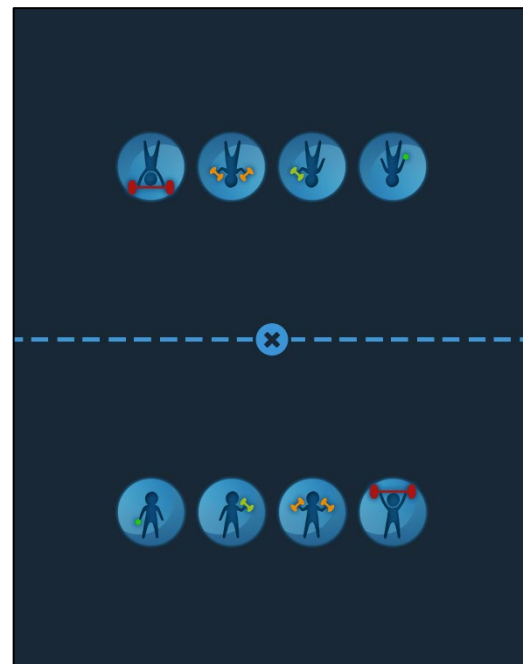
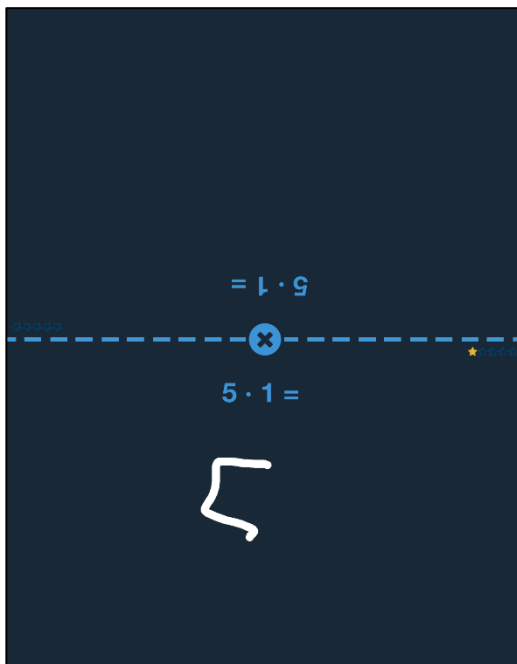
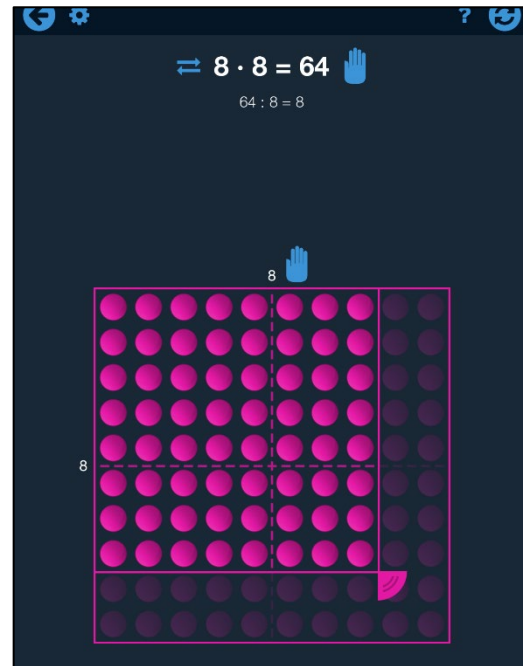
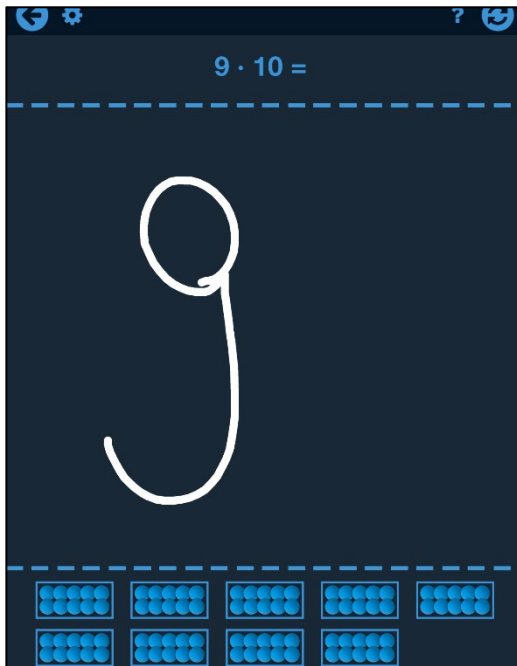
## Multiplikation und Division durch Visualisierungshilfen verstehbar machen.

Die App enthält folgende Bereiche: **Hunderterfeld:** Aufgabe lösen durch Aufziehen eines Feldes (Reihe x mal Reihe y). **Multiplikation:** Aufgabe lösen durch Tippen auf Display - z. B.  $3 \times 5 =$  drei mal mit fünf Fingern auf Display „touchen“ (Multiplikation wird deutlich als "verkürzte Addition"). **Division:** Aufgabe wird gelöst durch Verteilen von Objekten in Kisten. **Training:** Aufgaben lösen, das Gelernte festigen und dabei unterstützt werden durch Visualisierungshilfen. **Duell:** zwei Spieler\*innen spielen gegeneinander, jede\*r Spieler\*in wählt eigene Schwierigkeitsstufe. Das Ergebnis wird als Zahl mit den Fingern geschrieben. **Hunderterfeld:** Als Rechenhilfe für eigene Aufgaben.





# Mathe Verstehen – Einmaleins



[Mathe Verstehen - Einmaleins](#) im App Store

ab iOS 8.0

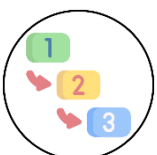
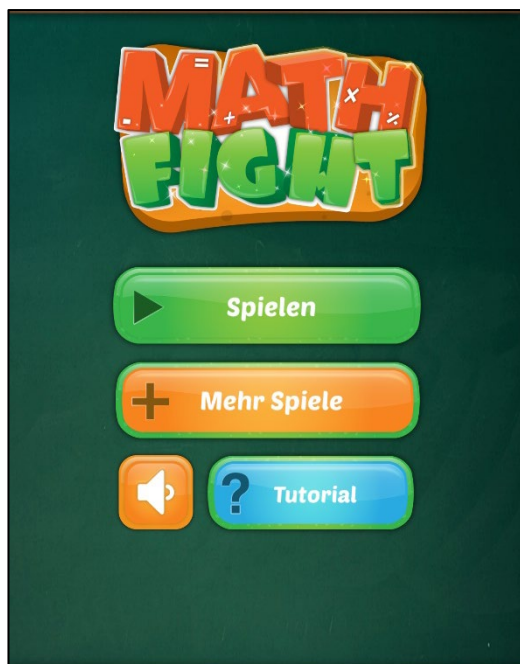
ca. 4 Euro

# Math Fight

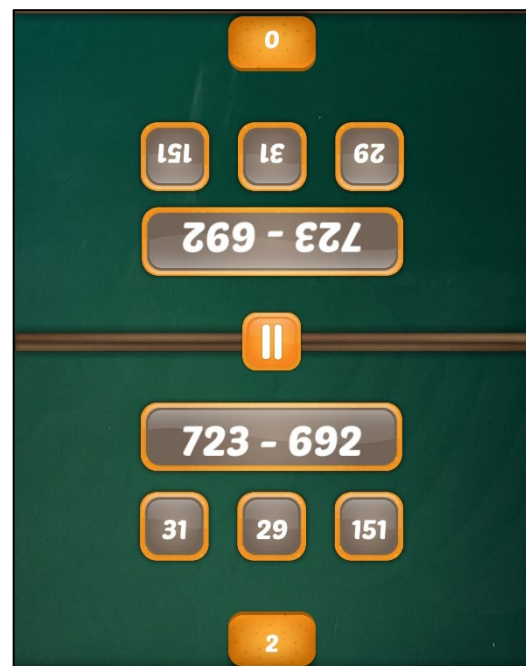
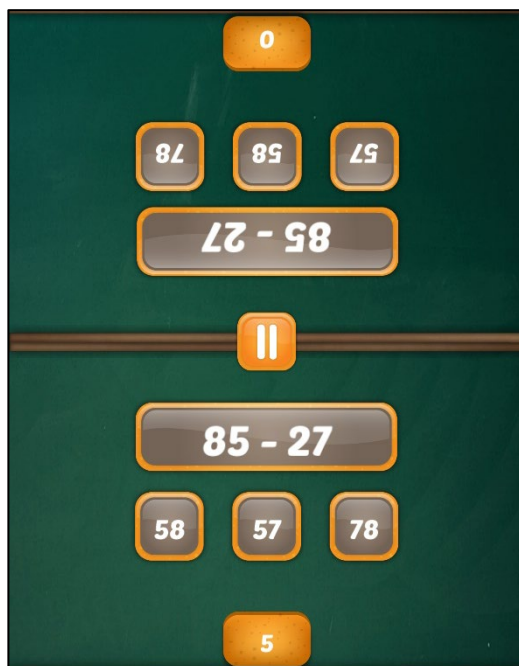
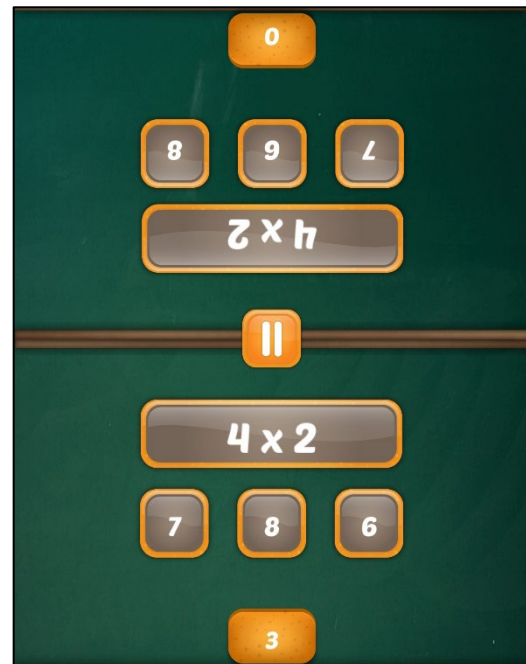


## Mathespiel zum Festigen der Grundrechenarten.

Diese App spielt man zu zweit und es geht eindeutig um Geschwindigkeit: Wer ist am schnellsten im Kopfrechnen (und hat die schnellsten Reflexe)? In jeder Runde müssen zehn Aufgaben gelöst werden, für jedes richtige Ergebnis gibt es einen Punkt, bei falschen Ergebnissen wird ein Punkt abgezogen (so dass man besser doch lieber etwas länger überlegt, als nur "draufzuhauen"! ). Es gibt vier Schwierigkeitsstufen und man kann einstellen, ob alle vier Grundrechenarten dabei sein sollen oder welche ausschließen.



# Math Fight



[Math Fight](#) im App Store

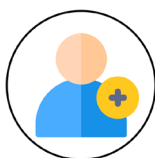
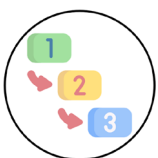
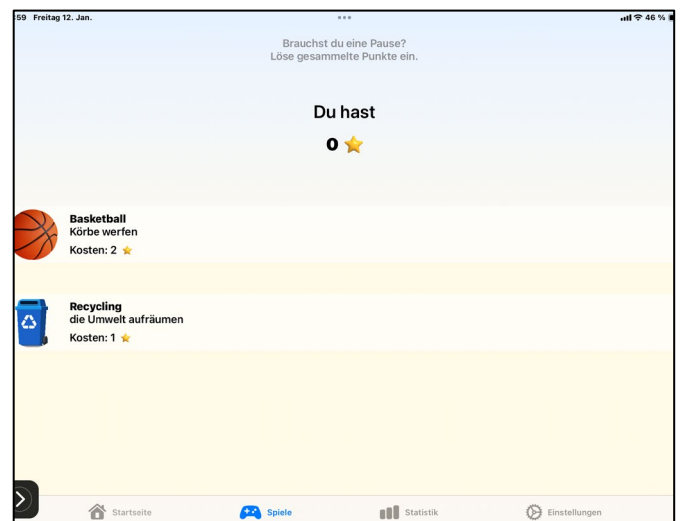
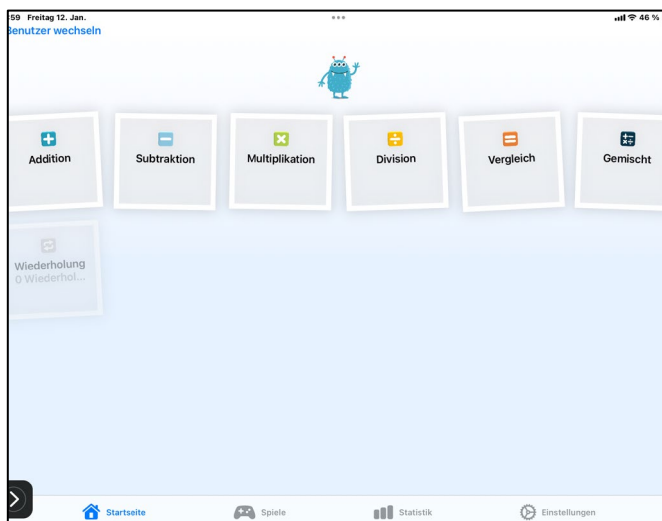
ab iOS 12.0, Android

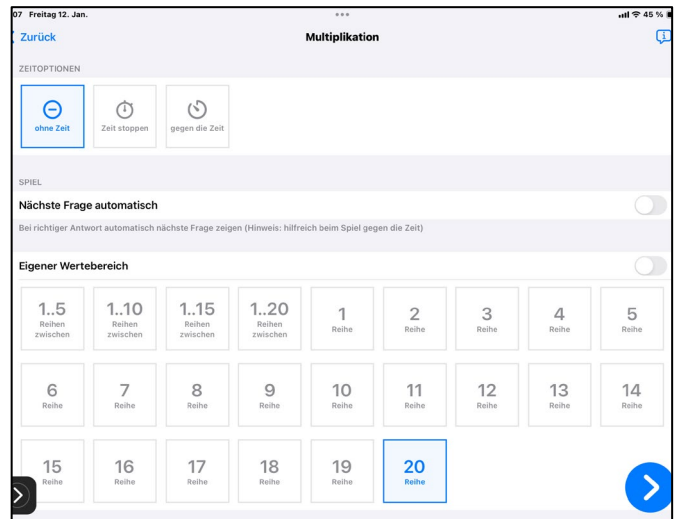
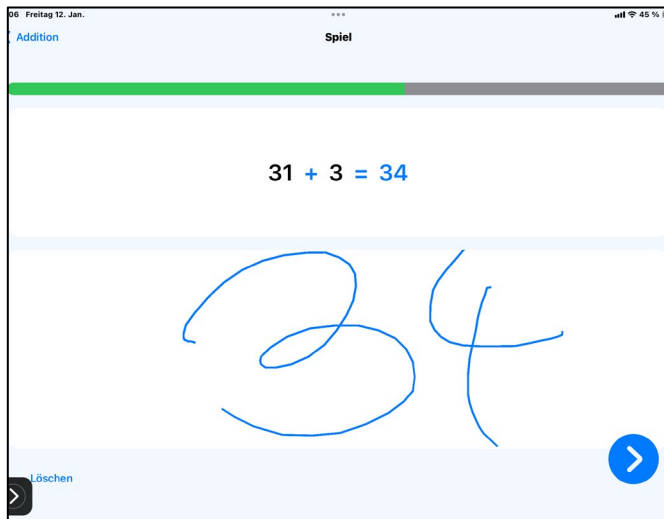
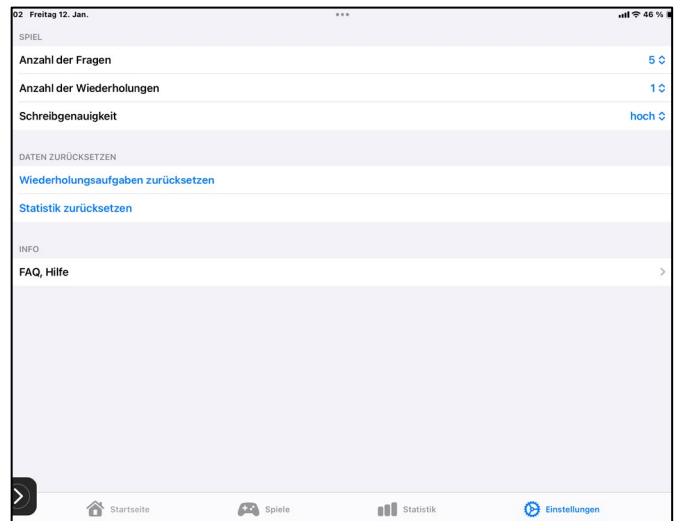
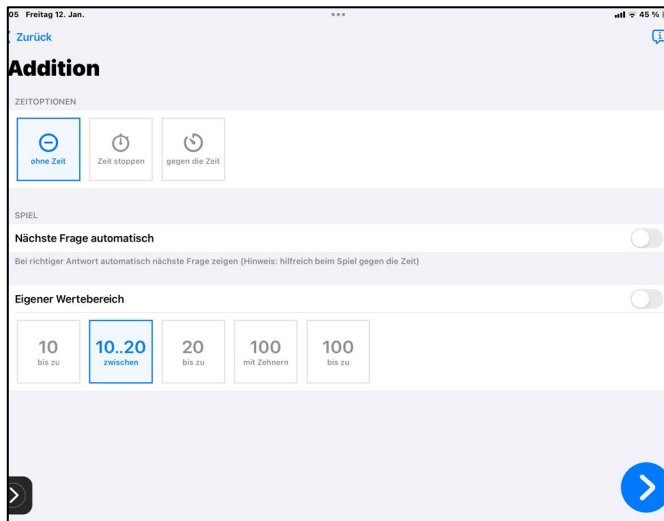
ca. 5 Euro



## Kopfrechnen der vier Grundrechenarten mithilfe handschriftlicher Eingaben üben.

Die App festigt das Kopfrechnen in den vier Grundrechenarten, indem die Antworten nicht eingetippt werden, sondern geschrieben und durch Handschrifterkennung erkannt werden. Man kann zwischen den einzelnen Grundrechenarten oder einem Modus mit gemischten Aufgaben auswählen. Außerdem gibt es einen Modus, in dem die Ergebnisse von zwei Aufgaben verglichen werden sollen. Verschiedene Benutzer können angelegt und die App kann individuell angepasst werden, z. B. bei der Anzahl der Aufgaben, Anzahl der Wiederholungen und auch bei der Schreibgenauigkeit. Der Zahlenraum, in dem gerechnet werden soll, ist einstellbar (Addition / Subtraktion: von 10 bis 100, Multiplikation / Division: bis 20er Reihe). Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, kann man verschiedene Zeitoptionen einstellen (z. B. Rechnen gegen die Zeit). Bei erfolgreich absolvierten Übungen gibt es, ähnlich wie bei der ANTON-App, Belohnungsspiele.





MathiO auf [www.pilotry-learn.de](http://www.pilotry-learn.de)

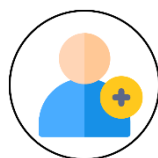
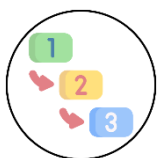
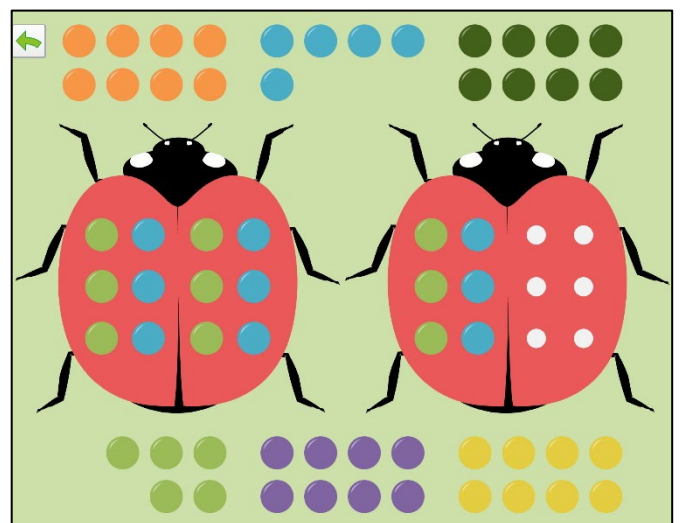
ab iOS 16.0

ca. 1 Euro

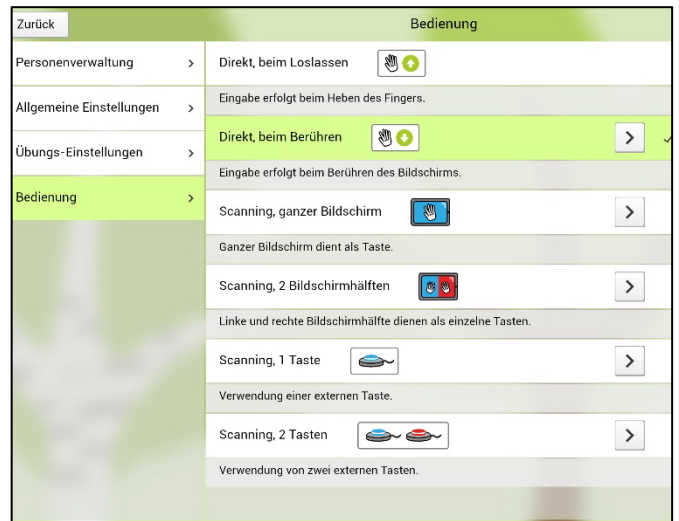
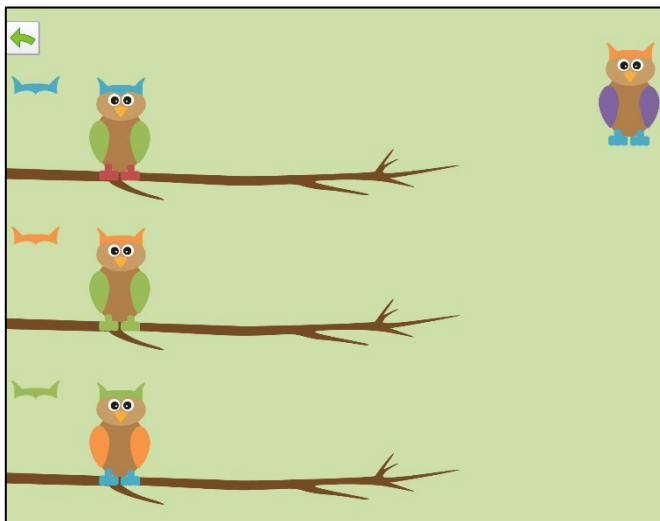
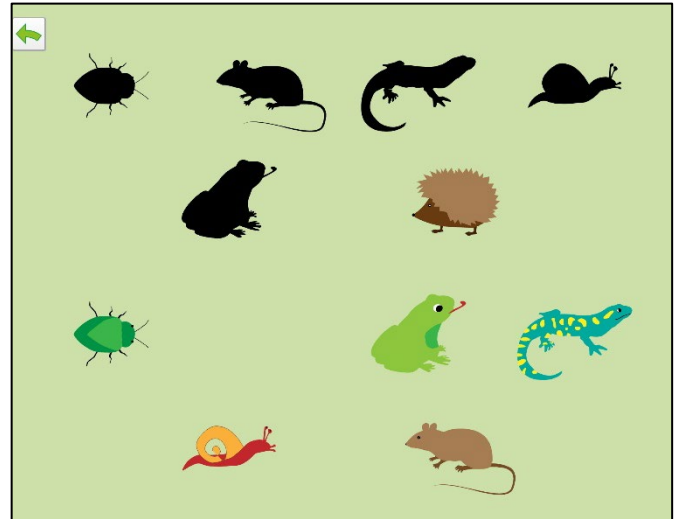
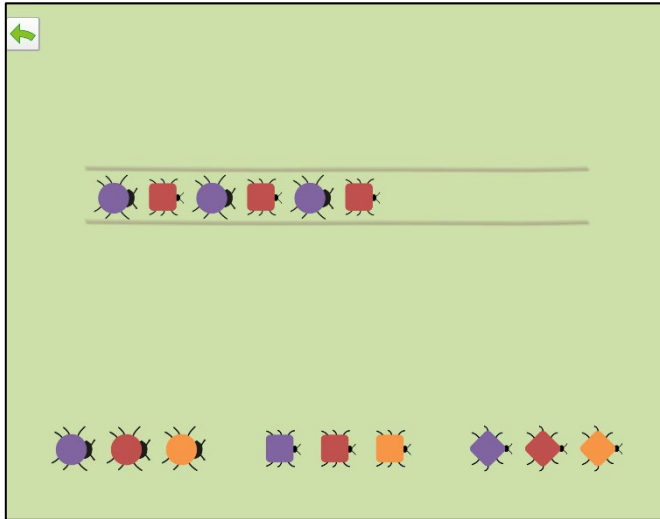


## Übungen aus dem pränumerischen Bereich.

Auf den Anfangsbereich der Mathematik zielt die optisch einfach, aber ansprechend gestaltete LIFEtool-App. Folgende Fähigkeiten werden in verschiedenen Übungen gefördert: "Dinge nach bestimmten Merkmalen sortieren können, Dinge in Klassen mit bestimmten Merkmalen einteilen können, Serialität erkennen, logische Reihenfolgen erkennend fortsetzen, Symmetrien und Muster erkennen." Die Bedienung von PreNumbers Pro 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 können selbst als Taster genutzt werden. Dabei können die Scan-Geschwindigkeit sowie Sperr- und Haltezeiten individuell definiert werden.



# PreNumbers



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

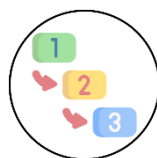
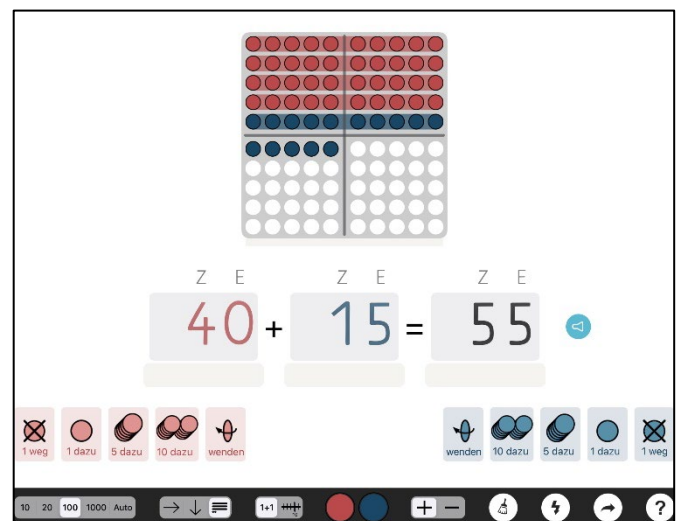
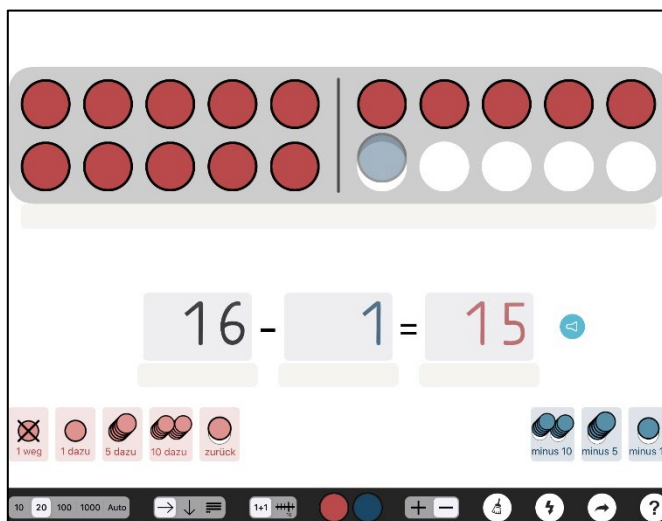
ab iOS 9.0, Windows

ca. 30 Euro



## Darstellung von Mengen, Additions- und Subtraktionsaufgaben durch Wendeplättchen.

Die App Rechenfeld wurde vom Förderpädagogen Christian Urff entwickelt und orientiert sich optisch an der Montessori-Pädagogik durch die Darstellung von Mengen und Rechenoperationen durch Wendeplättchen: standardmäßig in rot und blau für die abzuziehende Menge, die Farbdarstellung der Plättchen kann individuell angepasst werden. Mit der App können Mengen, Additions- und Subtraktionsaufgaben in Zahlenräumen von 10 - 1000 dargestellt werden und Lernende so beim Verständnis von Rechenoperationen durch Visualisierung unterstützt werden. Mengen können als einzelne Menge oder gebündelte Menge (z. B. 5er, 10er, 100er Menge) hinzugefügt werden.





# Rechenfeld



The screenshot shows the 'Rechenfeld' app interface. At the top, there are five 10x10 grids of red dots. Below them, the equation  $916 - 1 = 915$  is displayed. The numbers 916 and 915 are in a light blue box, and the minus sign and equals sign are in a light grey box. The number 1 is in a light blue box. Above the numbers are the letters T H Z E. Below the equation is a calculator keypad with icons for '1 weg', '1 dazu', '10 dazu', '100 dazu', 'zurück', 'mi...100', 'minus 10', 'minus 5', and 'minus 1'. At the bottom, there is a navigation bar with icons for '10', '20', '100', '1000', 'Auto', a menu icon, a calculator icon, a plus/minus icon, a lightning bolt icon, a refresh icon, and a question mark icon.

[Rechenfeld](https://www.lernsoftware-mathematik.de) und weitere Apps von Christian Urff auf [www.lernsoftware-mathematik.de](https://www.lernsoftware-mathematik.de)

ab iOS 13.0

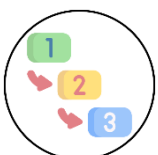
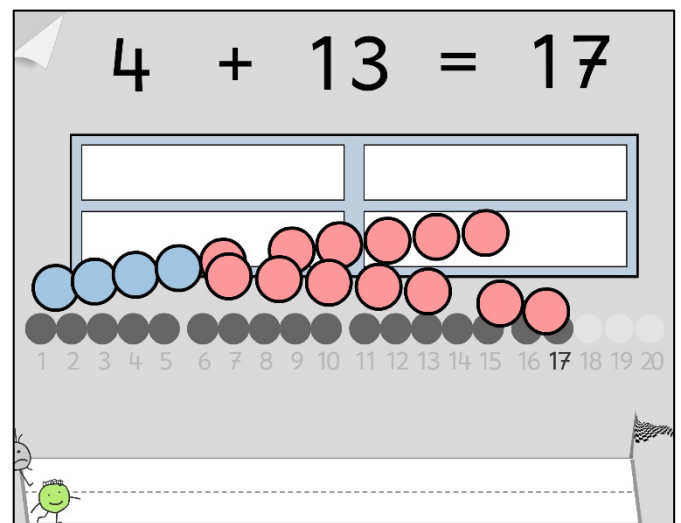
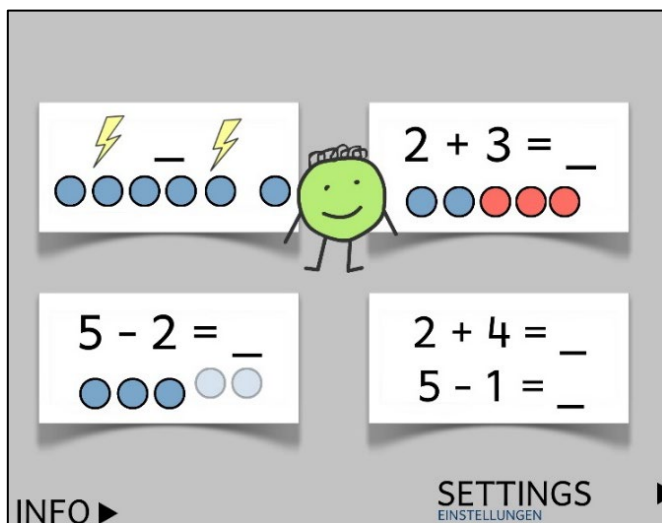
ca. 2 Euro

# Rechnen mit Wendi



## Subtraktion und Addition bis 20 (mit Hilfen bei Rechenschwierigkeiten).

Mit dieser App kann Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20 geübt werden. Die App ist schlicht und reizreduziert gestaltet und wurde vom Förderpädagogen Christian Urff für Kinder mit Rechenschwäche in Grund- und Förderschule konzipiert und mit vielen didaktischen Hilfen ausgestattet, z. B. Visualisierungshilfen. Als Anreiz ist die kleine, grüne Strichfigur Wendi eingebaut – der Name basiert auf den in der Montessori-Pädagogik eingesetzten Wendepflichtchen mit blauer und roter Oberseite, welche die Zu- und Abnahme von Mengen bei einfachen Rechenoperationen wie Plus und Minus visualisieren und begreifbar machen sollen. Einstellungsmöglichkeiten: Zahlenraum, Aufgabenanzahl, mit oder ohne Null, mit oder ohne Anzeige der Wendepflichtchen.



# Rechnen mit Wendi



$4 + 10 = \underline{\quad}$

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

$6 - 5 = 1$

1 2 3 4 5 6

**NUMBER SPACE: ZAHLENRAUM**  
6 10 12 20 include zero mit Null

**TASK PRESENTATION: AUFGABENPRÄSENTATION:**  
show dots Plättchen flash dots Blitzblick only numbers nur Zahlen

**NUMBER OF TASKS: AUFGABENANZAHL:**  
5 10 15 20

**SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG:**  
show frame Feldstruktur anzeigen step by step Schritt für Schritt aufbauen

**TASTER SCANNING INTERVAL (SECONDS): TASTER SCANNING DAUER (SEKUNDEN):**  
manual manuell 1 2 3

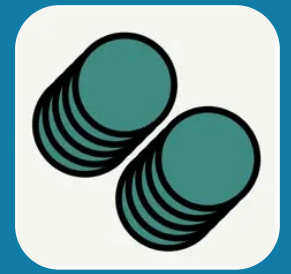
**RECTANGLE THICKNESS RANDSTÄRKE:**  
thin dünn medium mittel bold dick

**COLOR: FARBE:**

[Rechnen mit Wendi](https://www.lernsoftware-mathematik.de) und weitere Apps von Christian Urff auf [www.lernsoftware-mathematik.de](https://www.lernsoftware-mathematik.de)

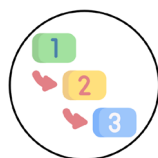
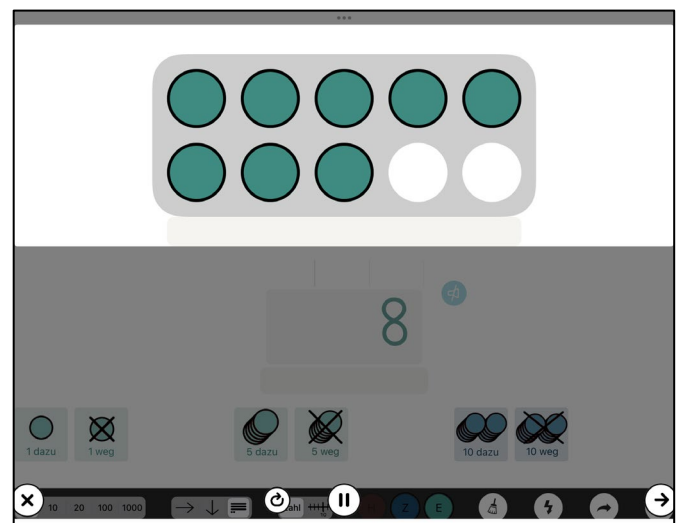
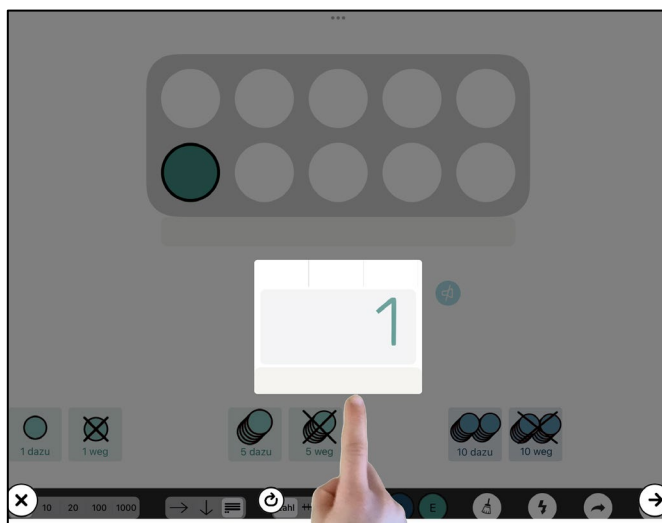
ab iOS 6.0

ca. 4 Euro

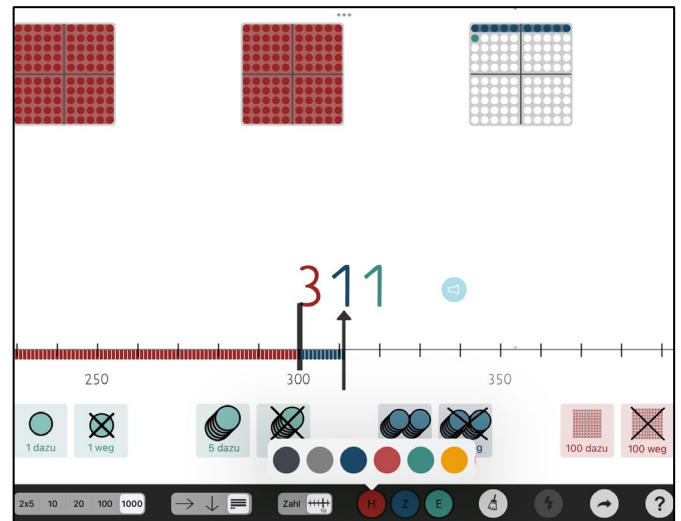
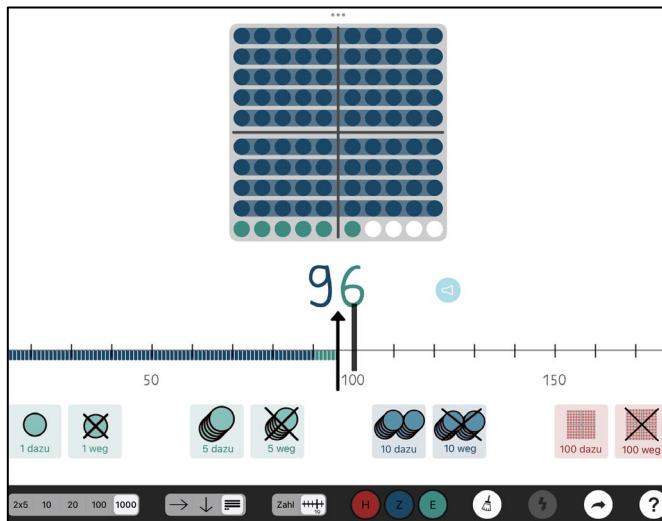
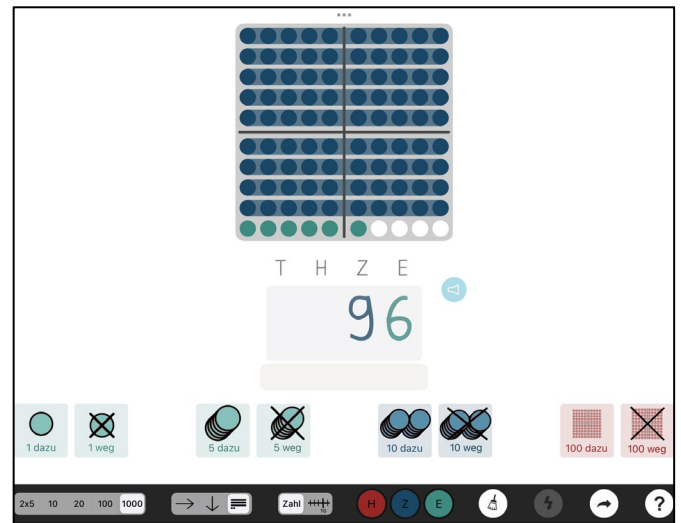
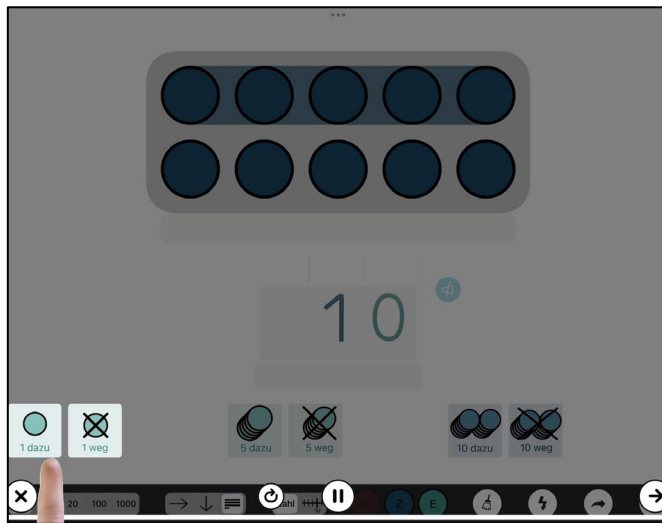
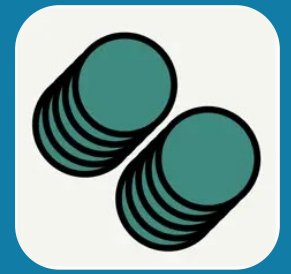


## Zuordnung Menge – Zahl im Zahlenraum bis 1000 durch Visualisierungshilfen üben.

Diese App vom Förderpädagogen Christian Urff unterstützt bei der Zuordnung von Mengen und Zahlen. Verschiedene, einstellbare Mengen in Zahlenräumen bis 1000 werden visualisiert, z. B. als Plättchen oder auf ihrer Position im Zahlenstrahl. Die Tausender-, Hunderter-, Zehner-, Einer-Position wird bei der Darstellung der Zahl unterschiedlich gefärbt. Die Mengen und Zahlen können durch Hinzufügen / Entfernen von Plättchen oder durch Verschieben auf dem Zahlenstrahl geändert werden. Mit Abdeckfelder können die Mengen und Zahlen verdeckt werden: verdeckt man das Zahlenfeld, kann die Lösung selbst eingetippt werden. Außerdem kann man die Option „Blitzblick“ ein-/ ausschalten: Dabei wird das Feld nach kurzer Anzeigzeit verdeckt. Die farbliche Hervorhebung von Tausender, Hunderter, Zehner, Einer kann angepasst werden. Die App enthält eine Anleitung, die alle Funktionen der App einfach und mit Sprachausgabe erklärt.



# Zahlenfeld

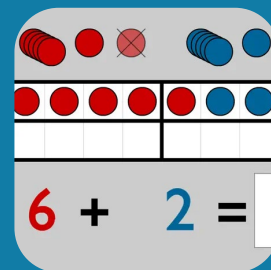


[Zahlenfeld](https://www.lernsoftware-mathematik.de) und weitere Apps von Christian Urff auf [www.lernsoftware-mathematik.de](https://www.lernsoftware-mathematik.de)

ab iOS 13.0

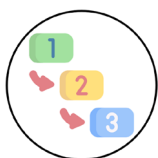
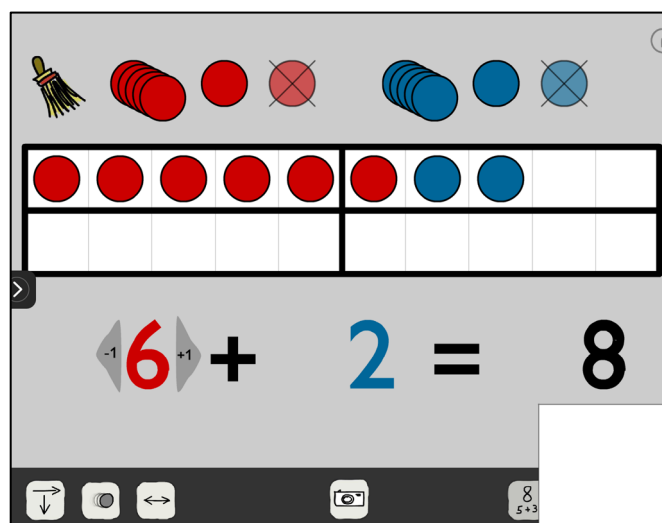
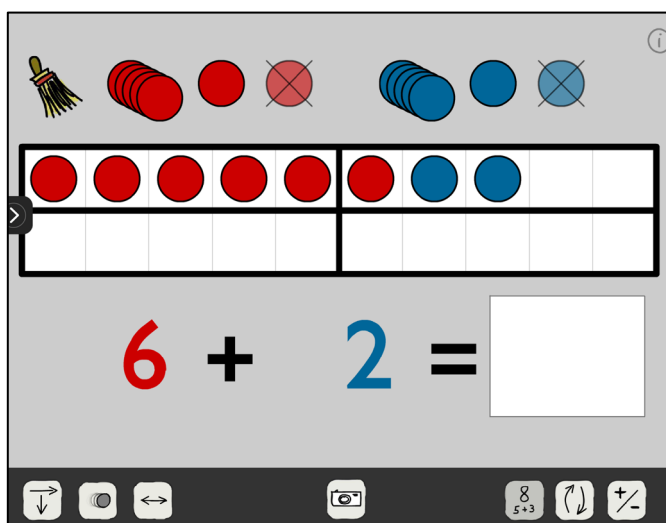
ca. 1,50 Euro

# Zwanzigerfeld

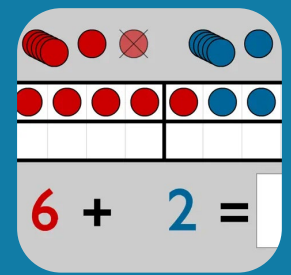


## Addition und Subtraktion visuell verstehbar machen.

Eine weitere App vom Förderpädagogen Christian Urff. Die App versteht sich als Hilfsmittel, um Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20 visuell zu erkunden und somit besser verstehbar zu machen. So lassen sich z. B. Mengen in Form von Wendeplättchen hinzufügen bzw. abziehen – auf diese Weise verändern sich z. B. die Summanden sowie das Ergebnis. Oder man erhöht die Summanden, dann werden Plättchen hinzugefügt und das Ergebnis ändert sich. Das Ergebnisfeld kann offen bleiben oder abgedeckt werden.



# Zwanzigerfeld



7 + 6 =

3 + 3

[Zwanzigerfeld](http://www.lernsoftware-mathematik.de) und weitere Apps von Christian Urff auf [www.lernsoftware-mathematik.de](http://www.lernsoftware-mathematik.de)

ab iOS 6.0

ca. 3 Euro

# Kontakt

barrierefrei kommunizieren!

Wilhelmstraße 52

10117 Berlin

[www.barrierefrei-kommunizieren.de](http://www.barrierefrei-kommunizieren.de)

[meko@barrierefrei-kommunizieren.de](mailto:meko@barrierefrei-kommunizieren.de)

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

tjfbg gGmbH

[www.tjfbg.de](http://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.

