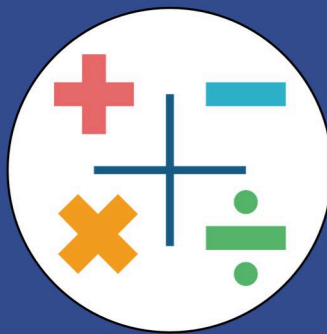


Apps für inklusive Lernen & kreative Medienarbeit



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

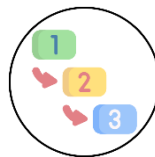
- **Assistive Tools bei Förderbedarf**
 - Alela
 - Be My Eyes
 - Claro PDF
 - Claro ScanPen
 - Claro Speak
 - Einfache Rechtschreibhilfe
 - GoTalk Now Plus
 - Keedogo Plus
 - MetaTalk
 - Office Lens
 - Predictable
 - Seeing AI
 - Snap Type 2
 - Textvereinfacher
 - Vocale
- **Lernspiele für Taster & Touch**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



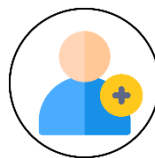
Die App ist **tasterbedienbar** (bei Körperbehinderung).



Man kann den **Schwierigkeitsgrad** einstellen.



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



Es gibt eine **Mehrbenutzerverwaltung**.



Man kann den **Kontrast** ändern.

Osmo



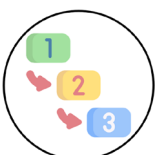
Das Osmo-Set besteht aus einem iPad, einer Halterung sowie einen kleinen Spiegel, der über die iPad-Kamera gesteckt wird, und die vor dem iPad liegenden Spielsteine aufnimmt und in die jeweilige Osmo-App integriert: Durch dieses innovative Spielkonzept werden haptische mit digitalen Elementen kombiniert - dies fördert die Motivation der Spielenden, gleichzeitig werden Lerninhalte durch die haptischen Elemente spielerisch begreifbar gemacht. Die Lernspiele richten sich insbesondere an Kinder im Vor- und Grundschulalter, fordern z. T. aber auch ältere heraus und machen altersübergreifend Spaß! Das Spektrum reicht von Kreativität, Buchstaben und Zahlen, Rechnen, Umgang mit Geld, Schnelligkeit und Reaktionsvermögen, ersten Wörtern, räumlicher Wahrnehmung, logischem Denken und dem ersten Programmieren. Hinweis: Vor der Nutzung der App wird man aufgefordert, sich ein Benutzerkonto anzulegen. Dies ist NICHT notwendig und kann übersprungen werden - durch Tippen auf einen winzig kleinen Hinweis rechts oben! Mit Benutzerkonto gibt es weitere Möglichkeiten, wie z. B. das Speichern von Spielständen.

Osmo ABCs

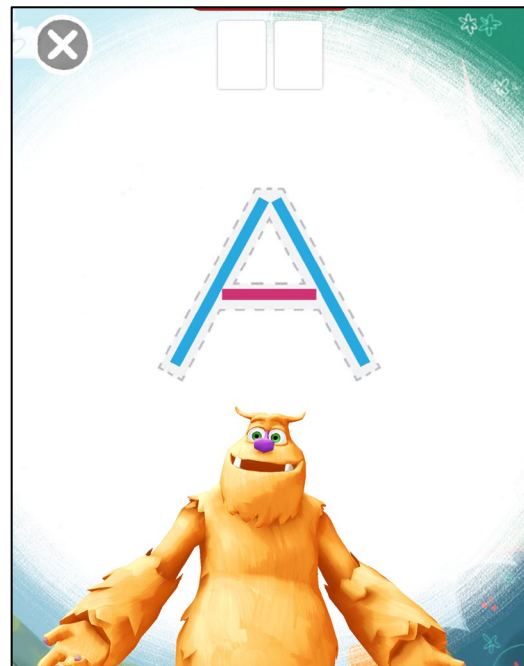


Buchstaben und Formen kennenlernen.

Bei diesem Spiel aus der Little-Genius-Reihe, die sich an Vorschulkinder richtet, müssen aus farbigen Stäbchen, Kreisen und Halbkreisen nach einstellbarem Schwierigkeitsgrad Buchstaben nachgelegt werden. Die Buchstaben sind in Erzählungen, die vom freundlichen Monster Mo präsentiert werden, eingebettet. Dabei gibt es z. B. Sätze, in denen Buchstaben bzw. Laute mehrfach präsentiert werden ("Adam angelt am Alpsee Aal"). So werden Kinder haptisch und auditiv mit Buchstaben und Lauten vertraut gemacht. Als Belohnung werden Formen gelegt, die in bunte Animationen integriert werden. Die Formen können nach Anleitung (z. B. Apfel) oder als freie Form gelegt werden. Außerdem kann eingestellt werden, ob immer zuerst mit einem Buchstaben begonnen werden soll, bevor eine Form gelegt wird oder ob dies das Zufallsprinzip entscheidet.



Osmo ABCs



[ABCs](https://www.playosmo.com) und weitere Osmo-Spiele des Little Genius Starter Kit auf www.playosmo.com

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

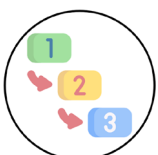
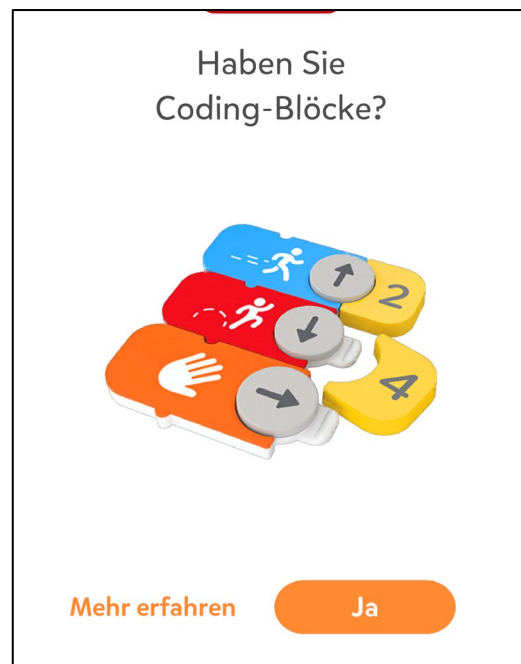
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Little Genius Starter Kit)

Osmo Coding Awbie

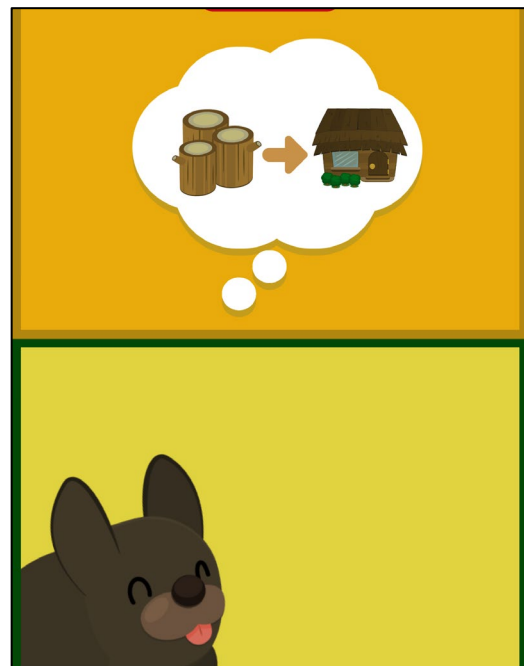
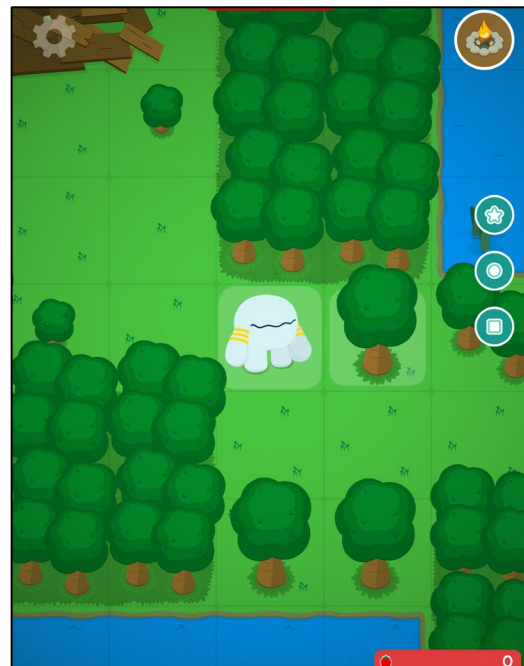
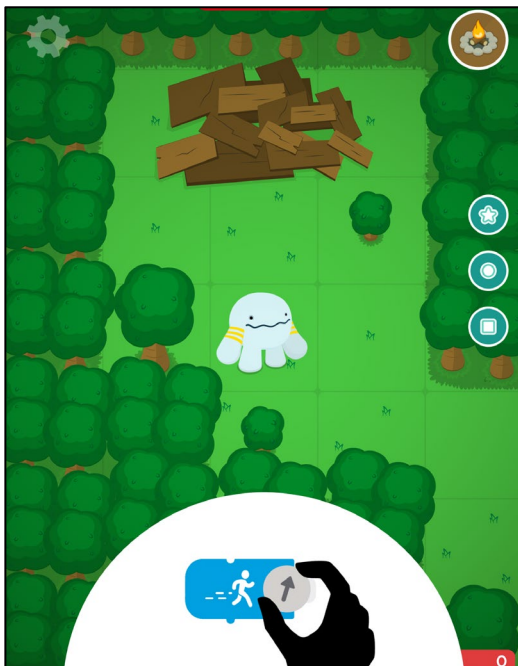


Programmiergrundlagen lernen.

Bei Coding Awbie - einem Spiel aus der Coding-Starter-Kit-Reihe - muss eine Spielfigur durch verschiedene Level gesteuert und dabei Gegenstände eingesammelt werden. Um die Figur zu steuern, werden haptische Programmierblöcke eingesetzt und idealerweise so kombiniert, dass die Spielfigur effizient ans Ziel kommt - auf diese Weise kann man spielerisch Programmiergrundlagen und algorithmisches Denken vermitteln. Coding Awbie fördert exaktes, logisches Denken und motiviert durch die Verbindung von analogen Spielsteinen mit einem digitalen Spiel.



Osmo Coding Awbie



[Coding Awbie](https://www.playosmo.com) und weitere Osmo-Spiele des Coding-Starter-Kit auf www.playosmo.com

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Coding Starter Kit)

Osmo Costume Party



Aufmerksamkeit und Genauigkeit fördern.

Bei Costume Party - einem Spiel aus der Little-Genius-Reihe, die sich an Kinder im Vorschulalter richtet - muss eine Spielfigur angezogen und farblich coloriert werden nach bestimmten Anweisungen. Bei der Auswahl der Kostümteile müssen die Kinder genau auf die Details achten: So werden nicht einfach bestimmte Unter- und Oberteile bzw. Kopfbedeckungen angezeigt, die ausgewählt und angezogen werden müssen. Sondern oft werden nur bestimmte Details angezeigt, die bei den Ober-/ Unterteilen und Kopfbedeckungen ebenfalls mit abgebildet sind (z. B. ein Muffin, eine fleischfressende Pflanze etc.). Außerdem muss die richtige Farbe gewählt werden, damit die "Kostümparty" steigen. So wird Aufmerksamkeit und Genauigkeit gefördert.



Osmo Costume Party



[Costume Party](https://www.playosmo.com) und weitere Osmo-Spiele des Little Genius Starter Kit auf www.playosmo.com

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

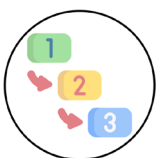
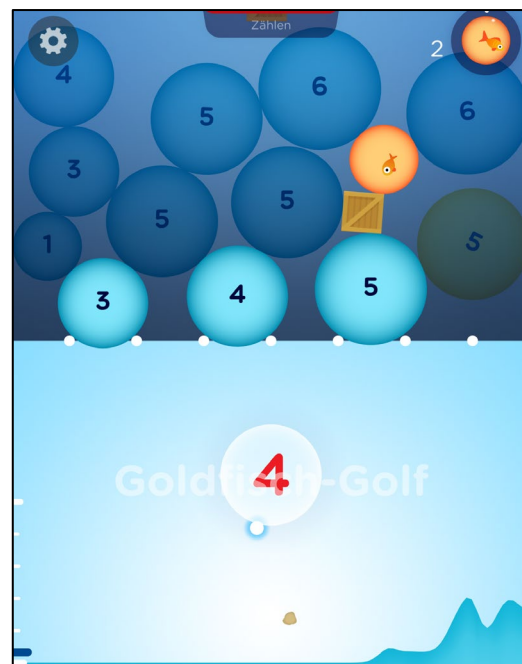
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Little Genius Starter Kit)

Osmo Numbers

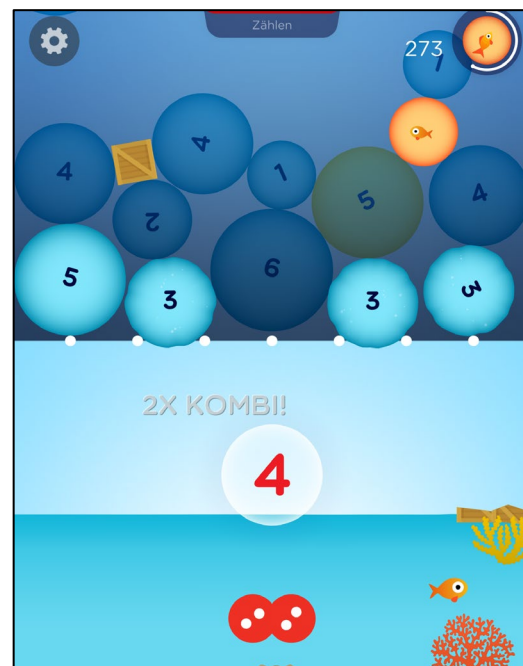
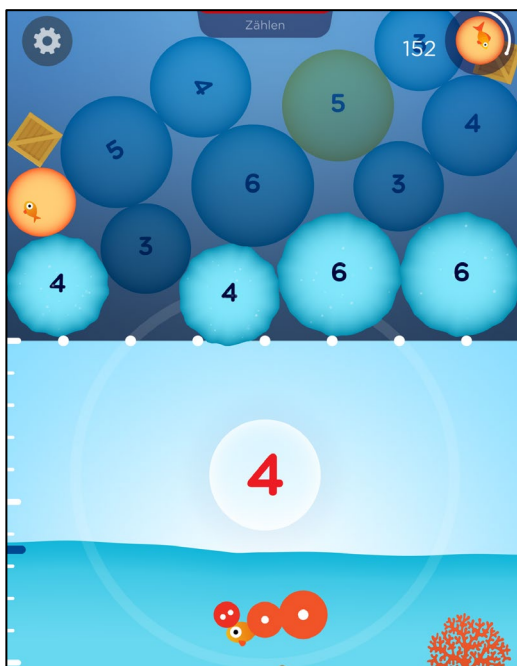
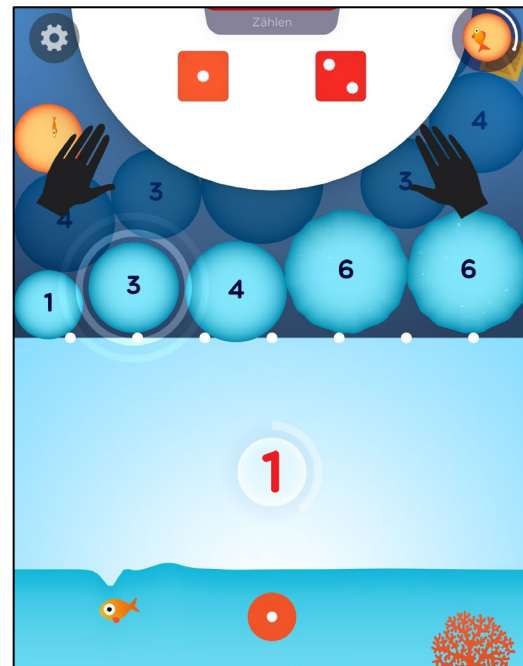
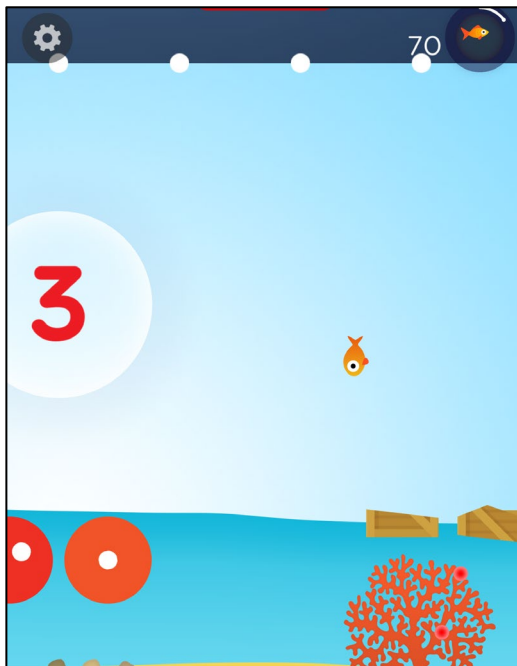


Förderung erster numerischer Kompetenzen (z. B. Zuordnung Menge – Zahl, Rechnen bis 10).

Bei Numbers - einem Spiel aus der Genius-Starter-Reihe oder als einzelnes Spiel erhältlich - müssen z. B. Mengen kombiniert (z. B. $2 + 2$) werden, um Blasen, auf denen die entsprechende Menge abgebildet ist, zum Platzen zu bringen mit dem Ziel, dass der Goldfisch bzw. Schatzkisten ins Aquarium fällt. Ziel ist, dabei möglichst wenig Wasserblasen zum Zerplatzen zu bringen, damit das Aquarium so langsam wie möglich voll wird. Osmo Numbers fördert erste numerische Kompetenzen wie z. B. Zählen, Zuordnung Menge - Zahl, erstes Kopfrechnen im Zahlenraum bis 10 und motiviert durch die Verbindung von analogen Spielsteinen mit einem digitalen Spiel.



Osmo Numbers



Numbers auf www.playosmo.com

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

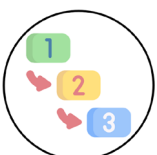
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Genius Starter Kit oder das einzelne Spiel)

Osmo Pizza Co.



Pizza-Spiel zur Förderung von Rechen- und Reaktionsfähigkeiten.

Bei Pizza Co. müssen Pizzen nach Kundenwünschen belegt werden, Geld kassiert und gewechselt, Miete bezahlt und der Laden dekoriert werden. Und damit die Kunden zufrieden sind, muss es schnell gehen - um keine bösen Bewertungen zu riskieren... Pizza Co. kann an Rechenfähigkeiten angepasst werden. Im Junior-Modus kann eingestellt werden, ob nur Pizzen belegt werden sollen oder ob auch noch mit ganzen Geldscheinen abkassiert werden soll. Außerdem kann eingestellt werden, ob Bestellungen als Text dargestellt werden sollen, abhängig von den Lesefähigkeiten der Spielenden. Osmo Pizza fördert das Kopfrechnen, den Umgang mit Geld sowie das Handeln unter Zeitdruck und motiviert durch die Verbindung von analogen Spielsteinen mit einem digitalen Spiel.



Osmo Pizza Co.



[Pizza Co. auf www.playosmo.com](http://www.playosmo.com)

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

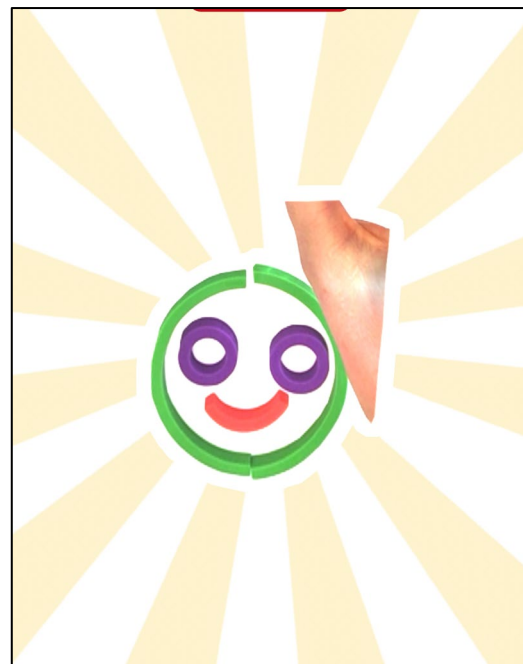
App kostenfrei (zzgl. Kosten für Pizza Co.)

Osmo Squiggles Magic

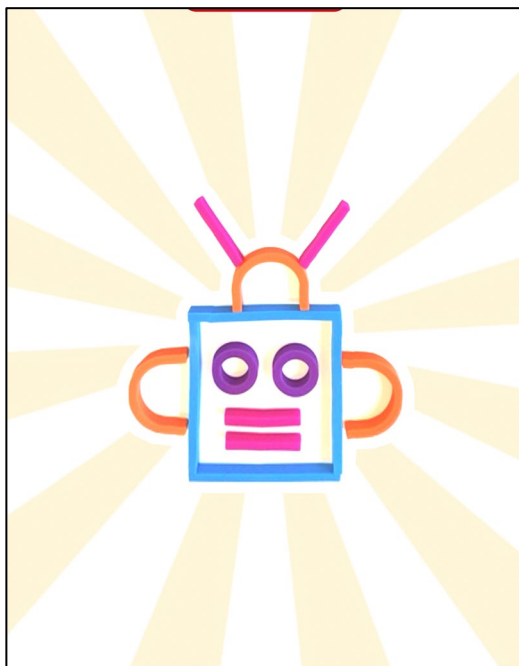


Formen nach Anleitung bzw. frei und kreativ legen.

Bei Squiggles Magic - einem Spiel aus der Little-Genius-Reihe, die sich an Kinder im Vorschulalter richtet - müssen aus farbigen Stäbchen, Kreisen und Halbkreisen auf einer rutschfesten Matte Figuren nach Aufforderung geformt werden (z. B. "Gestalte den Kopf eines Roboters"). Ist die Figur gelegt und tippt man auf einen Zauberstab wird die gelegte Form als Figur in eine "zauberhafte" Animation integriert. Die gelegte Figur wird dabei nicht nach Exaktheit etc. bewertet, die Spielenden können diese auch ganz frei und kreativ gestalten.



Osmo Squiggle Magic



[Squiggle Magic](https://www.playosmo.com) und weitere Osmo-Spiele des Little Genius Starter Kit auf www.playosmo.com

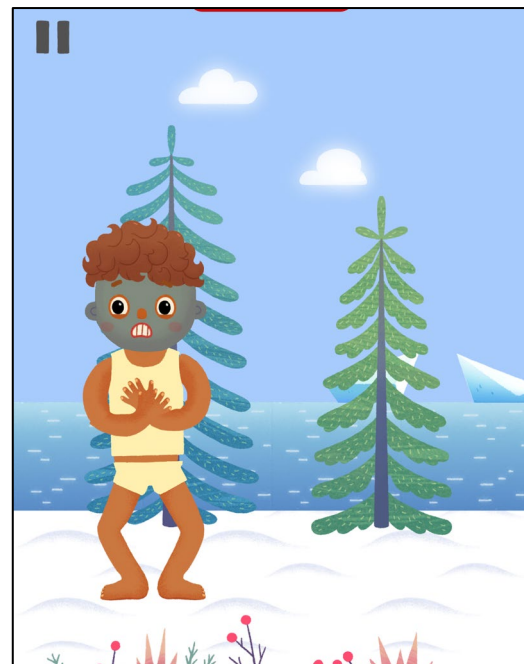
ab iOS 15.0, Fire-Tablets

App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Little Genius Starter Kit)

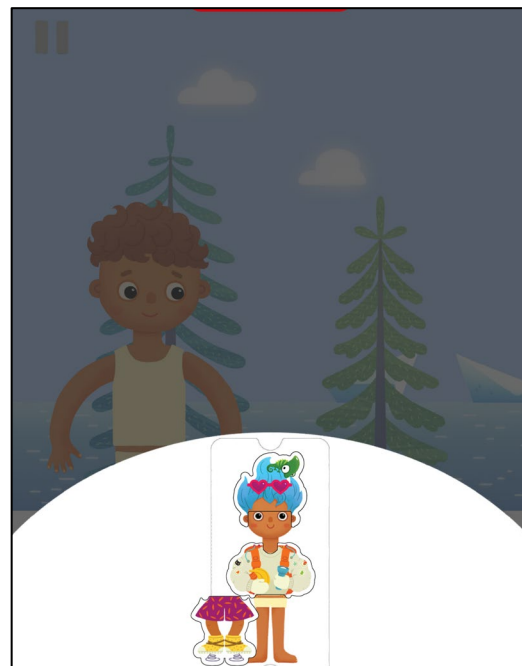
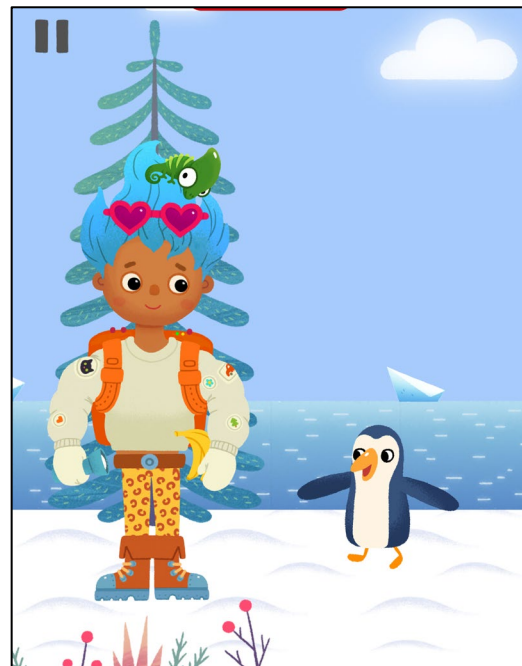
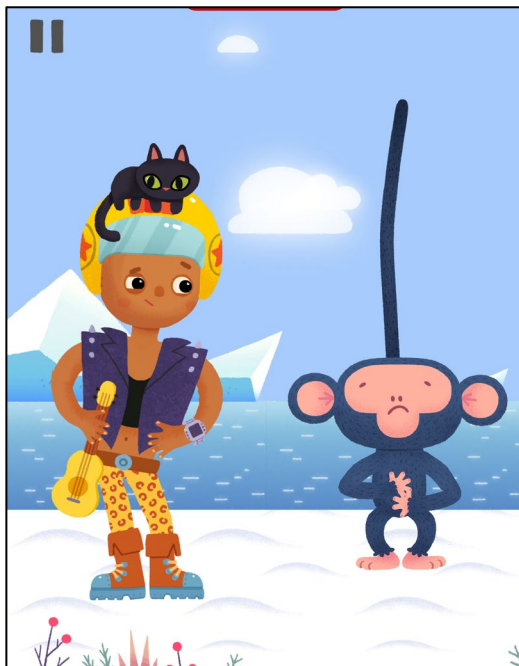


Förderung von Aufmerksamkeit, logischem Denken Hinhören, Geduld und Konzentration.

Bei Stories - einem Spiel aus der Little-Genius-Reihe, die sich an Kinder im Vorschulalter richtet - schlüpfen die Kinder in die Rolle der Hauptfigur, einer Anziehfigur, und müssen diese durch insgesamt fünf Geschichten steuern. Dabei muss man genau zuhören und logisch Gegenstände - die sich auf den Anziehteilen befinden - entdecken und kombinieren, um Rätsel zu lösen: Zum Beispiel muss ein Bär sanft aufgeweckt werden (durch eine Gitarre) oder ein Basketball muss aus einem Baum entfernt werden, indem etwas gefunden wird, was auf Bäume klettern kann (ein Eichhörnchen). Wählen die Kinder mehrfach wiederholt falsche Gegenstände, gibt es Hinweise bzw. Auflösungen, so dass man immer weiterkommt. Die insgesamt fünf Geschichten sind schön gestaltet und ruhig erzählt.



Osmo Stories



[Stories](#) und weitere Osmo-Spiele des Little Genius Starter Kit auf www.playosmo.com

ab iOS 15.0

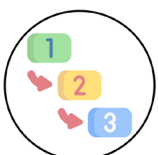
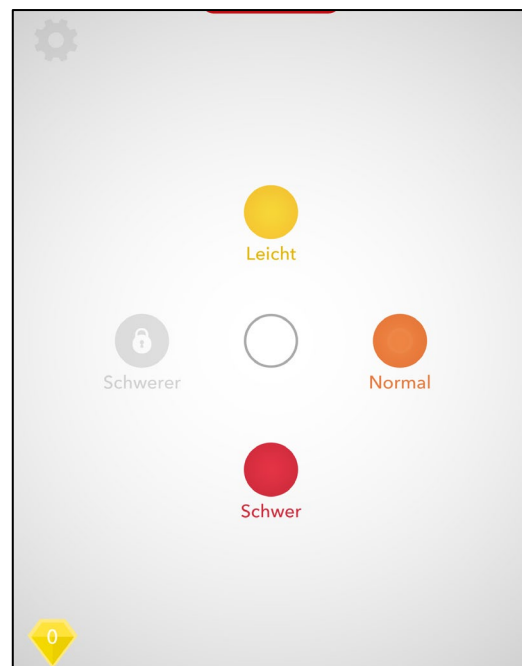
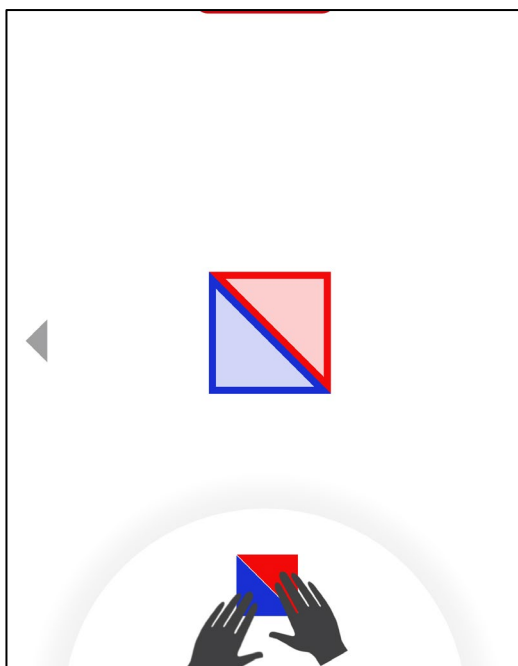
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Little Genius Starter Kit)

Osmo Tangram

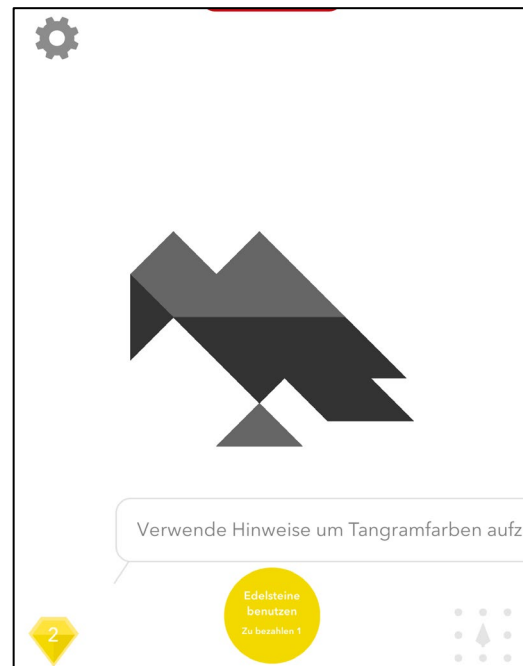
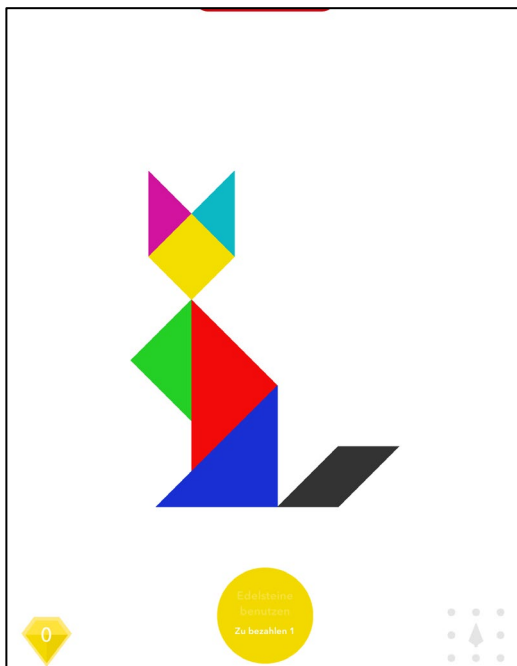
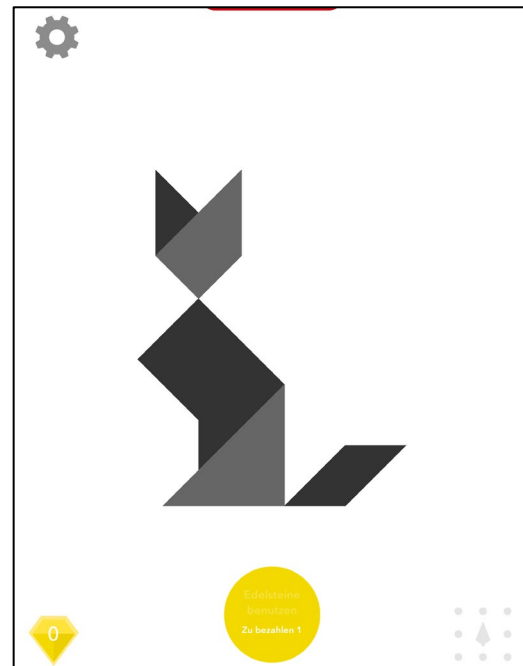
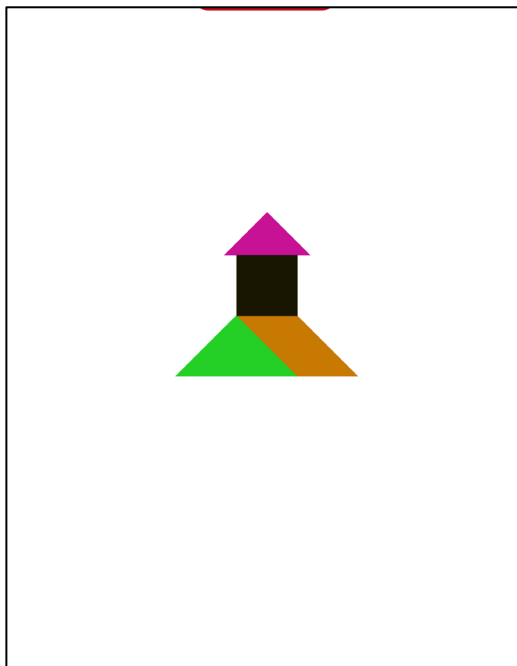


Förderung des räumlichen Wahrnehmungsvermögens.

Bei Tangram - einem Spiel aus der Genius-Starter-Reihe oder als einzelnes Spiel erhältlich - müssen Figuren mit bunten, geometrischen Spielsteinen nachgelegt werden, dabei kann zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen gewählt werden. In der Juniorstufe wird z. B. gezeigt, wie die Steine für die Grundfiguren kombiniert werden müssen. In der schwierigsten Stufe werden nur die Umrisse komplexer Figuren ohne weitere Hilfestellungen angeboten. Für jede erfolgreich gelegte Figur erhält man Edelsteine, die man einsetzen kann, um Hinweise zu erhalten. Osmo Tangram fördert das räumliche Wahrnehmungsvermögen und motiviert durch die Verbindung von analogen Spielsteinen mit einem digitalen Spiel.



Osmo Tangram



[Tangram](http://www.playosmo.com) auf www.playosmo.com

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

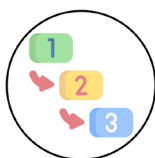
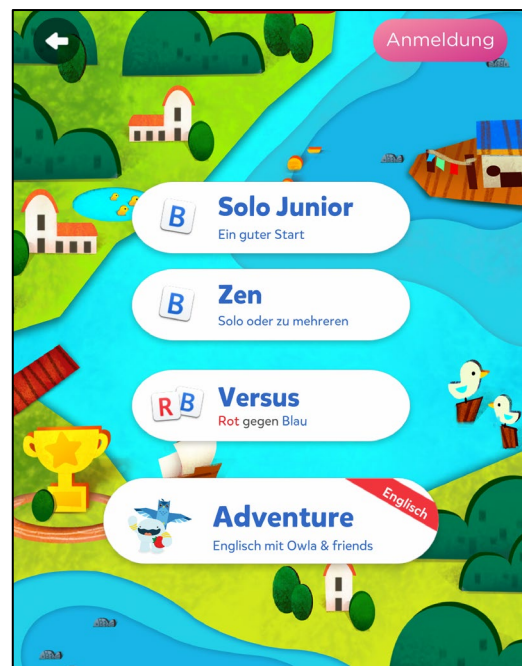
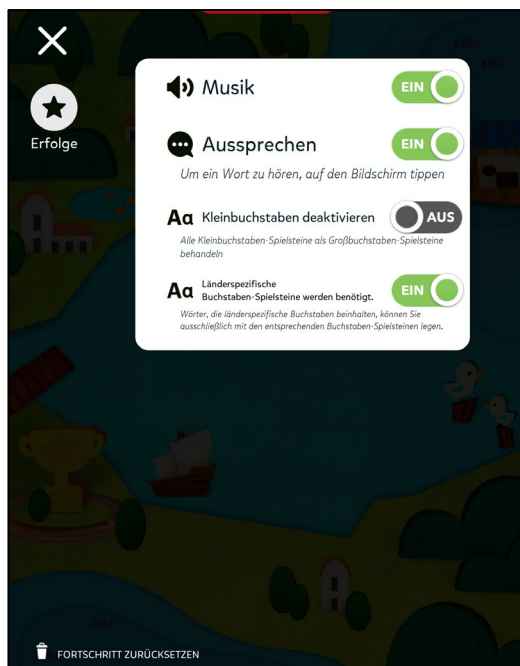
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Genius Starter Kit oder für das einzelne Spiel)

Osmo Words

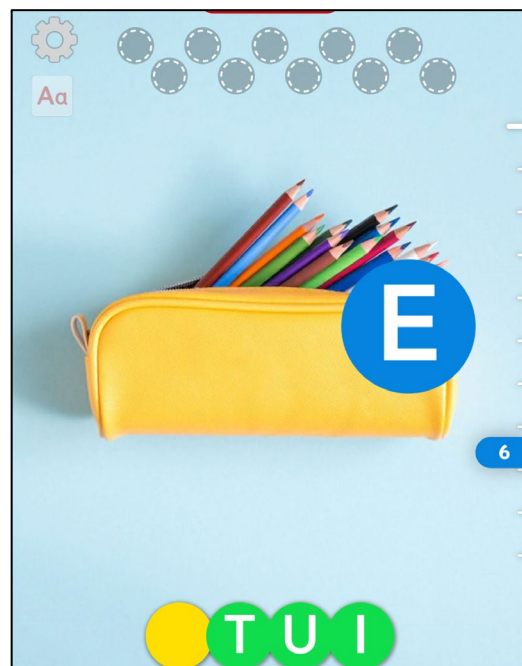
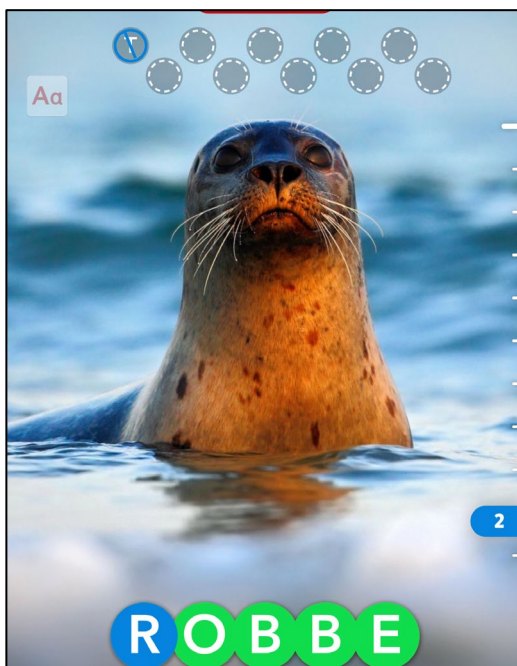
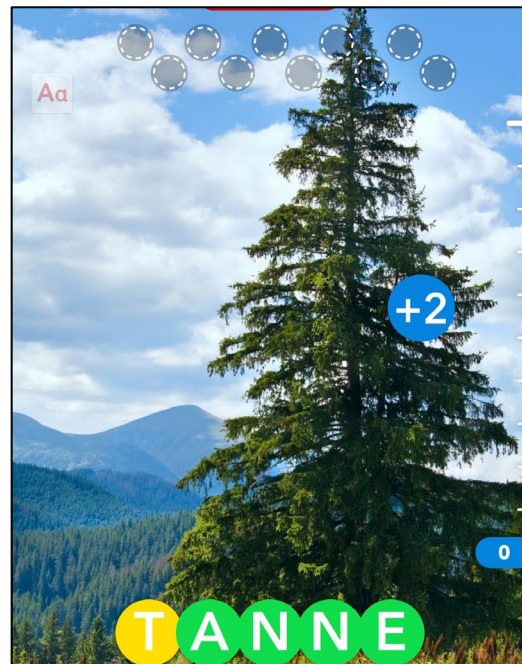
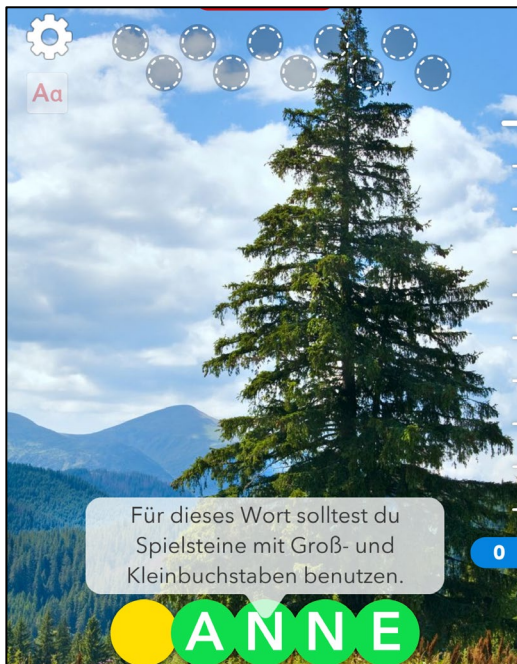


Kennenlernen der Buchstaben, erstes Lesen und erstes Englisch.

Bei Words - einem Spiel aus der Genius-Starter-Reihe oder als einzelnes Spiel erhältlich - geht es um Buchstaben und erstes Wörter-Lesen. Das Spiel bietet drei Level an, die man alleine oder mit mehreren spielt. Außerdem gibt es Level für erstes Englisch - hier wird der Schwierigkeitsgrad der Übungen an das eingegebene Alter angepasst. Osmo Words fördert das Kennenlernen der Buchstaben, erstes Lesen und erstes Englisch und motiviert durch die Verbindung von analogen Spielsteinen mit einem digitalen Spiel.



Osmo Words



Words auf www.playosmo.com

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Genius Starter Kit oder das einzelne Spiel)

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.

