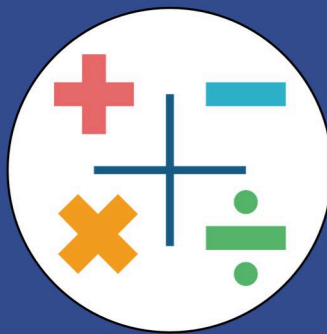


# Apps für inklusive Lernen & kreative Medienarbeit



# 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

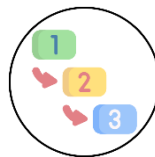
- **Assistive Tools bei Förderbedarf**
  - Alela
  - Be My Eyes
  - Claro PDF
  - Claro ScanPen
  - Claro Speak
  - Einfache Rechtschreibhilfe
  - GoTalk Now Plus
  - Keedogo Plus
  - MetaTalk
  - Office Lens
  - Predictable
  - Seeing AI
  - Snap Type 2
  - Textvereinfacher
  - Vocale
- **Lernspiele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



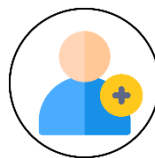
Die App ist **tasterbedienbar** (bei Körperbehinderung).



Man kann den **Schwierigkeitsgrad** einstellen.



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



Es gibt eine **Mehrbenutzerverwaltung**.



Man kann den **Kontrast** ändern.

# Lernspiele für Taster & Touch



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

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

# Bumper Cars



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

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



# Bumper Cars



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

ab iOS 6.0

ca. 3,50 Euro

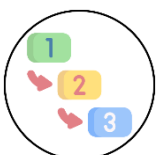
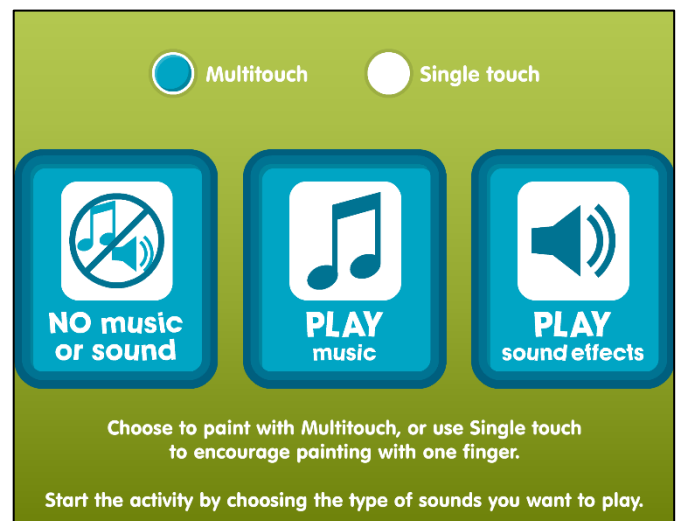
# Finger Paint with Sounds



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

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

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





# Finger Paint with Sounds



[Finger Paint with Sounds](https://www.helpkidzlearn.com) und weitere [HelpKidzLearn-Apps](https://www.helpkidzlearn.com) auf [www.helpkidzlearn.com](https://www.helpkidzlearn.com)

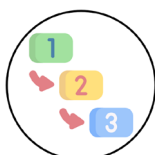
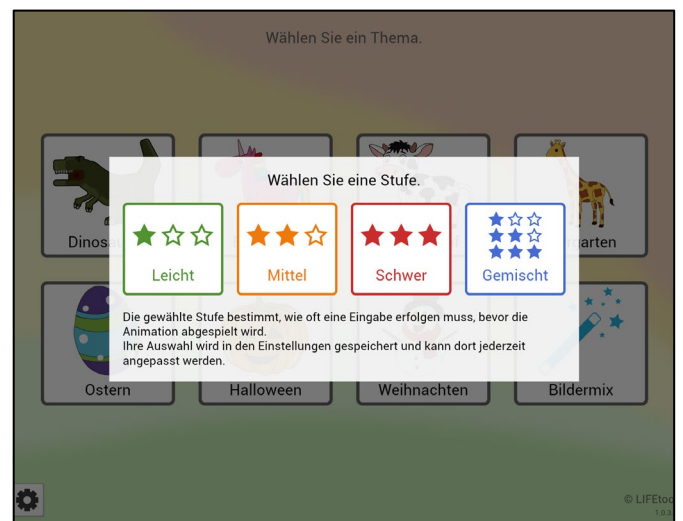
ab iOS 6.0

kostenfrei

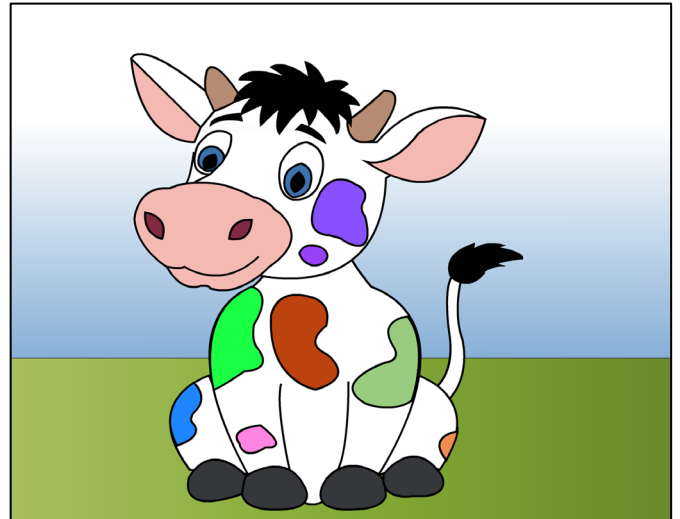
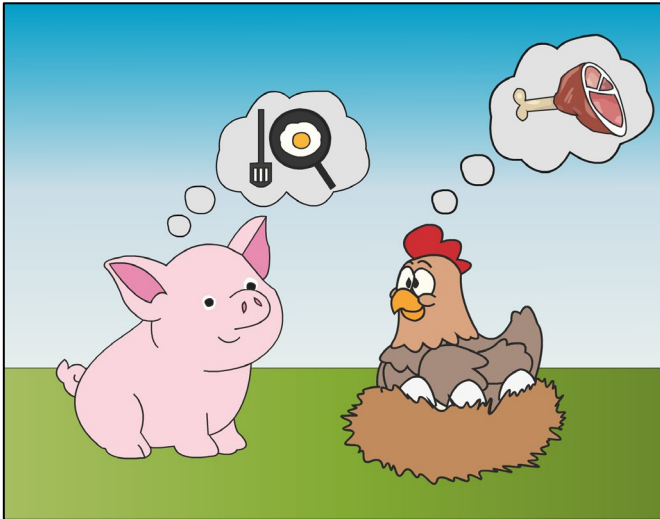


## Einfaches Spiel zum Erlernen der Touch-Bedienung bzw. der Bedienung des iPads mit einem Taster.

Durch Drücken auf eine Taste bzw. durch Antippen der Touch-Oberfläche baut sich Schritt für Schritt ein Bild auf (mit einer kleinen Animation am Ende). Dabei kann zwischen verschiedenen Motiven sowie Schwierigkeitsgraden gewählt werden, der bestimmt, wie häufig gedrückt/ getippt werden muss bis zur Belohnungsanimation. Kinder mit motorischen Beeinträchtigungen machen mit diesem Spiel Ursache-Wirkungs-Erfahrungen und werden spielerisch an die Bedienung von Touchoberflächen bzw. Tastern herangeführt. Ein Taster kann z. B. über Bluetooth an ein iPad angeschlossen werden und ermöglicht so auch Menschen mit schweren motorischen Beeinträchtigungen (z. B. Spastik), die keine Touch-Oberfläche bedienen können, die Bedienung von Tablets.



# HokusPokus



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

ab iOS 11.0

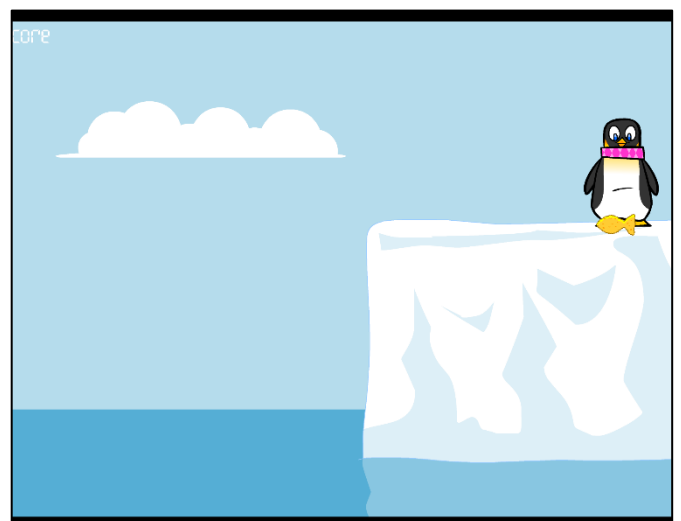
ca. 30 Euro

# Little Lost Penguin

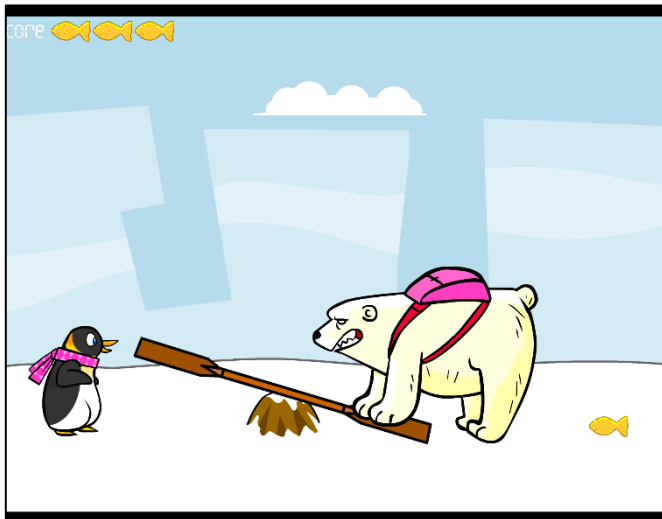
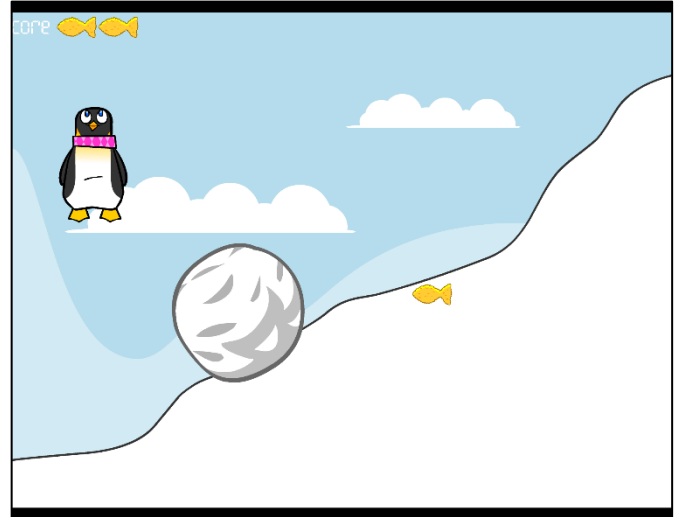
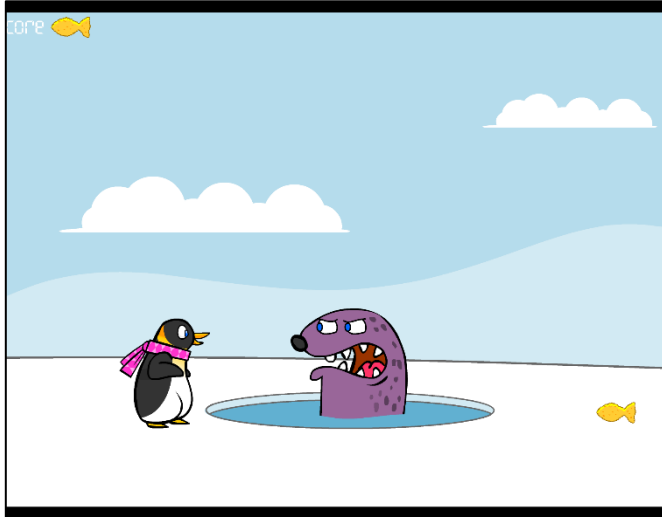


**Einfaches Spiel, das mit einem Taster oder mittels Touch-Bedienung gespielt werden kann.**

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



# Little Lost Penguin



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

ab iOS 6.0

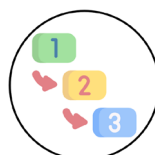
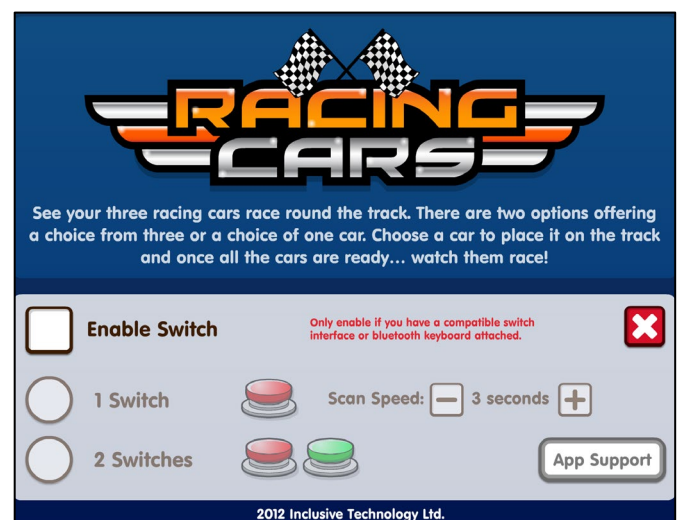
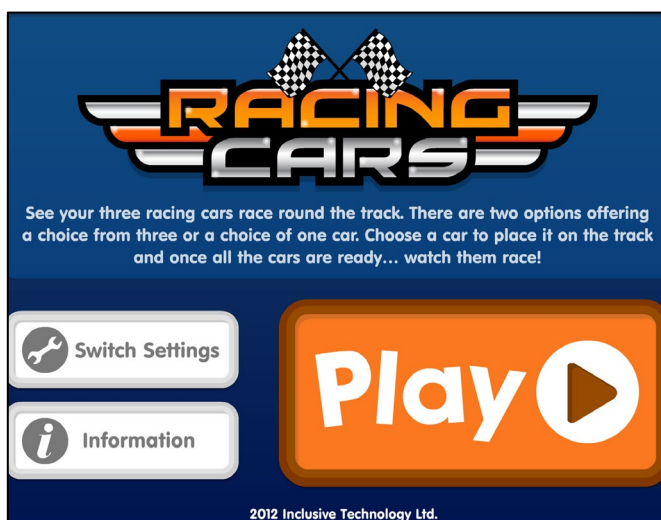
ca. 4,50 Euro

# Racing Cars

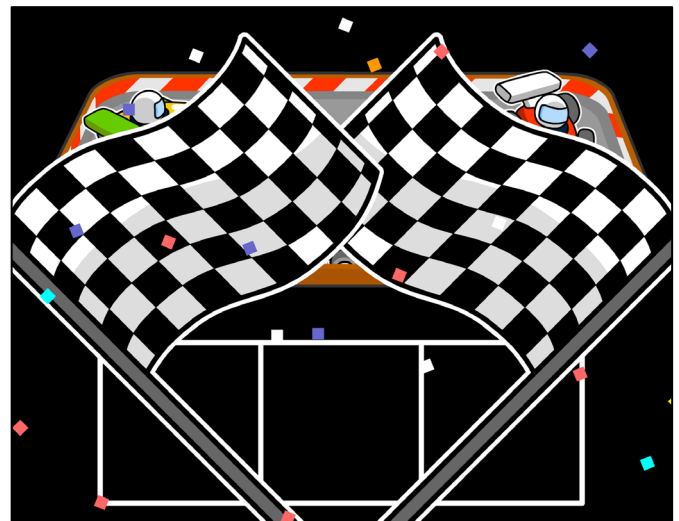
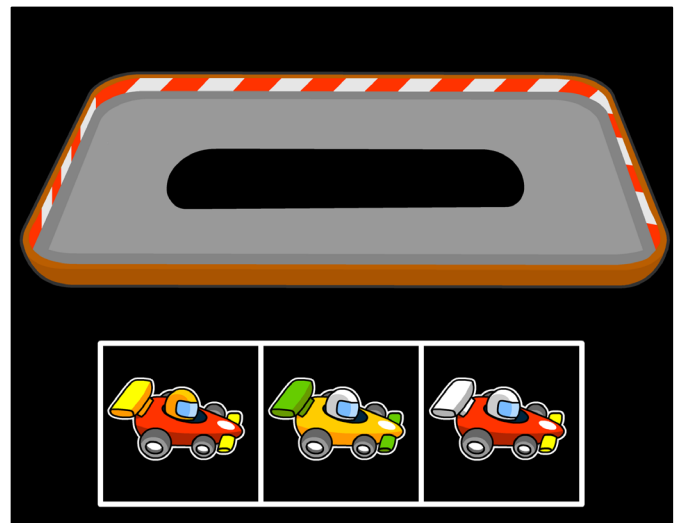
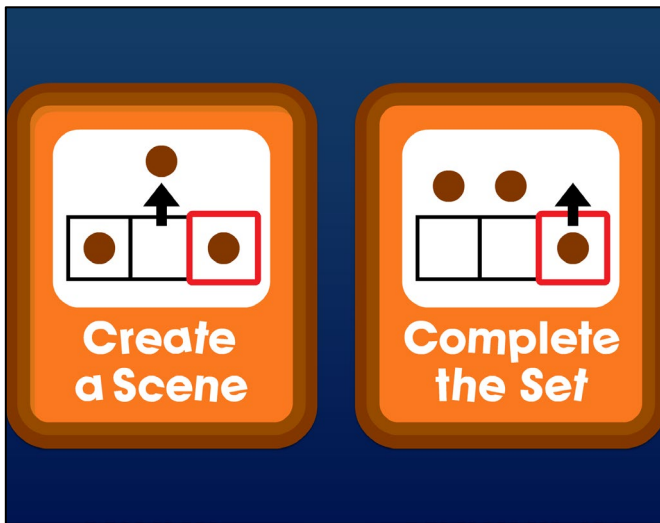


## Einfaches Spiel zum Lernen der Taster- bzw. Touch-Bedienung.

Kinder mit motorischen Behinderungen, die keine Touch-Oberfläche bedienen können, können das iPad durch angeschlossene externe Tasten bedienen. Durch Drücken auf die jeweilige Taste (oder durch Touchen auf den jeweiligen Rennwagen) werden Rennwägen auf die Rennstrecke gesetzt. Sind alle Rennwägen startklar, liefern sie sich ein Rennen. Es gibt zwei Schwierigkeitsgrade: Entweder müssen drei Rennwägen oder nur ein Rennwagen auf die Strecke gesetzt werden. Durch die einfache, kontrastreiche Gestaltung vor schwarzem Hintergrund eignet sich die App auch für Kinder mit Seheinschränkungen.



# Racing Cars



[Racing Cars](#) und weitere [HelpKidzLearn-Apps](#) auf [www.helpkidzlearn.com](http://www.helpkidzlearn.com)

ab iOS 6.0

ca. 4 Euro



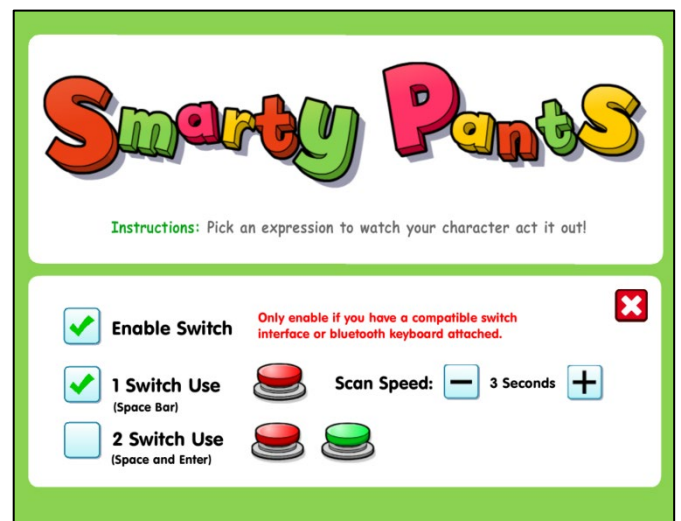
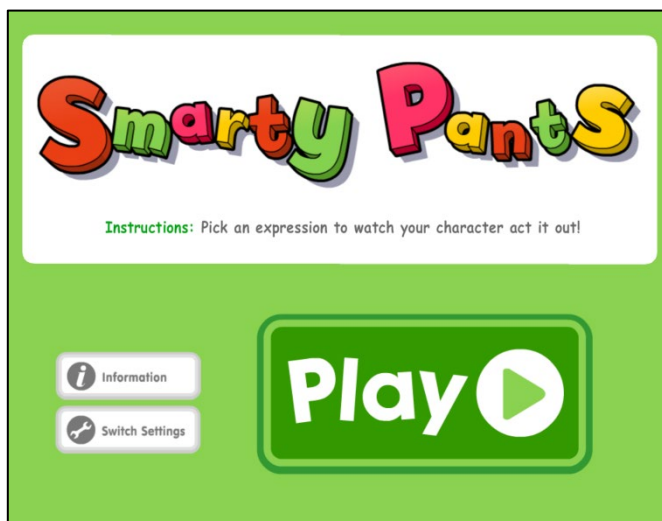
# Smarty Pants



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

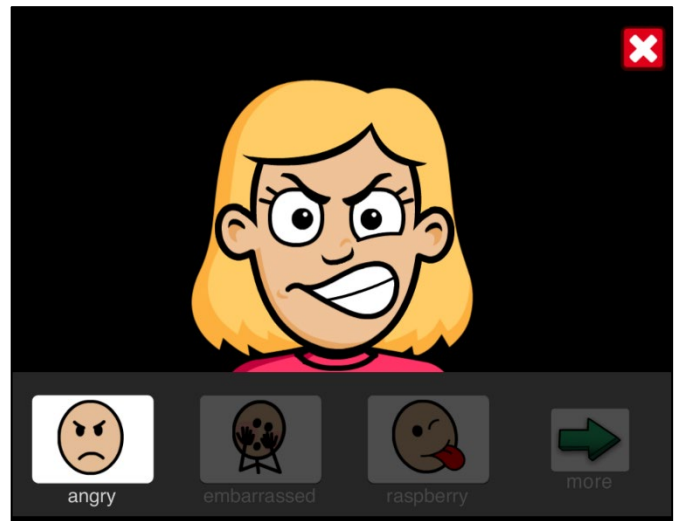
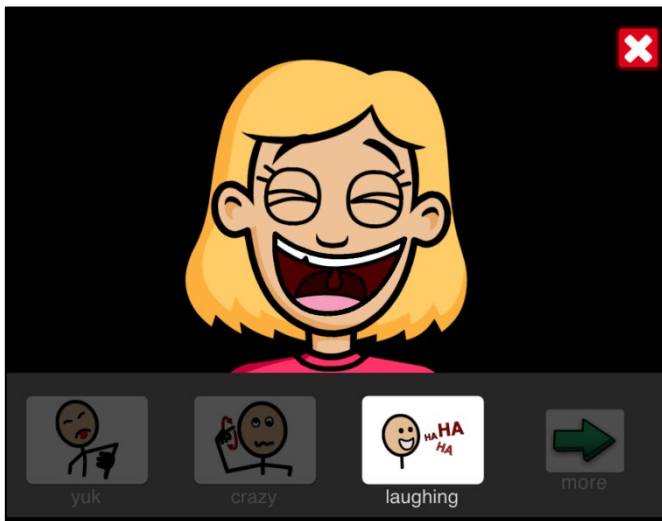
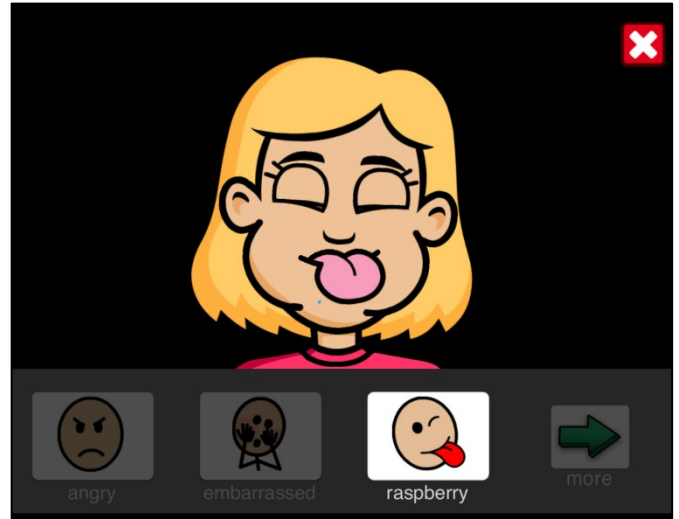
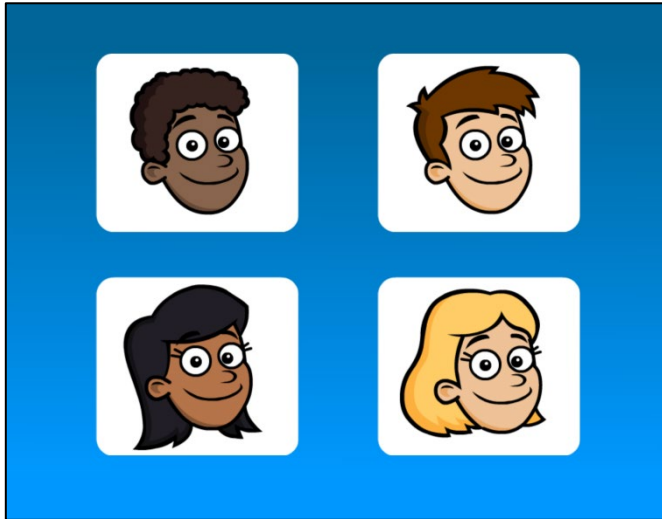
Man kann zwischen vier Charakteren (zwei Jungen, zwei Mädchen) und pro Seiten zwischen drei Emotionen wählen, die vom Kind dargestellt werden.

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





# Smarty Pants



[Smarty Pants](#) und weitere [HelpKidzLearn-Apps](#) auf [www.helpkidzlearn.com](http://www.helpkidzlearn.com)

ab iOS 6.0

ca. 3,50 Euro

# Shhhh!

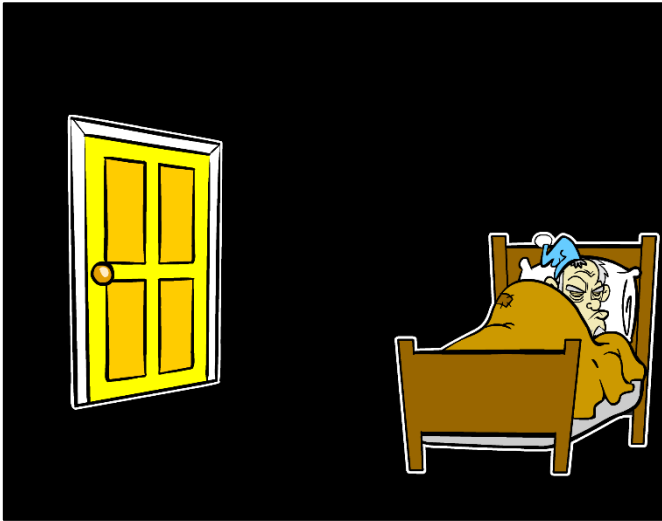


## Einfaches Spiel zum Erlernen des Umgangs mit zwei Tastern zur Bedienung des iPads.

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



# Shhhh!



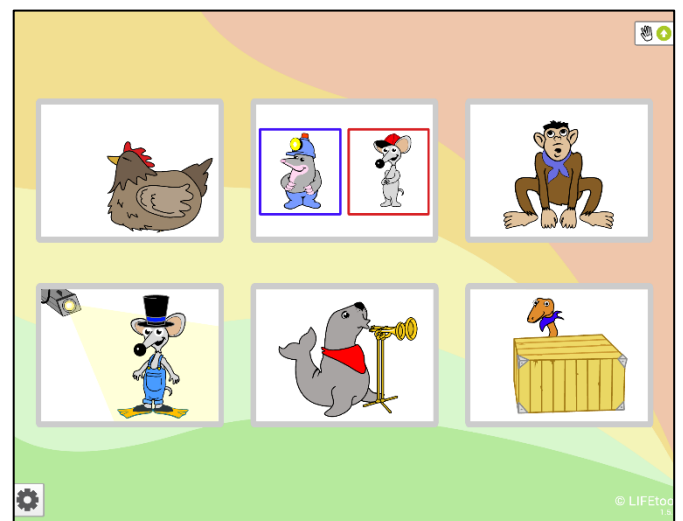
[Shhh!](#) und weitere [HelpKidzLearn-Apps](#) auf [www.helpkidzlearn.com](http://www.helpkidzlearn.com)

ab iOS 6.0

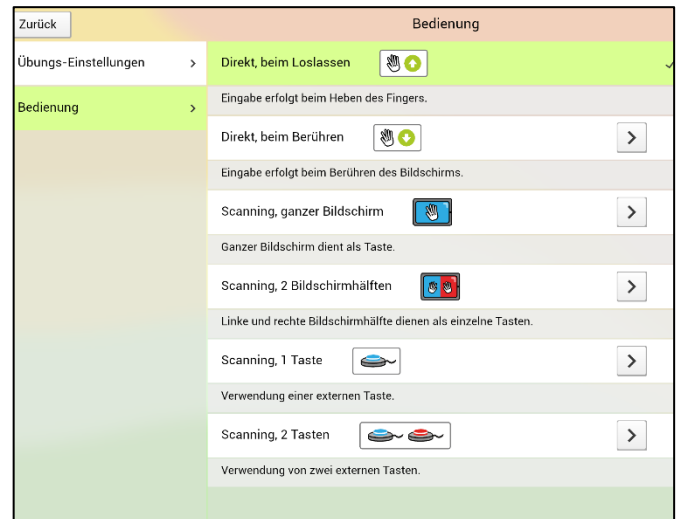
ca. 3,50 Euro

## App zum Erlernen der Tasterbedienung sowie zum Treffen einer Auswahl.

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



# SwitchTrainer



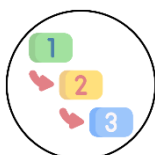
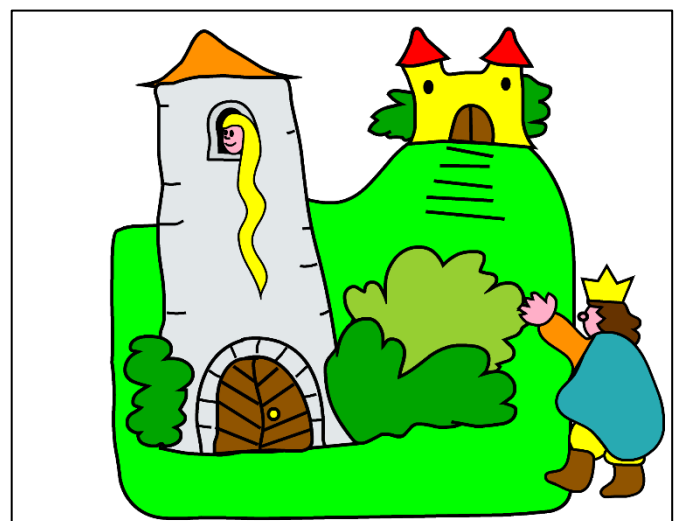
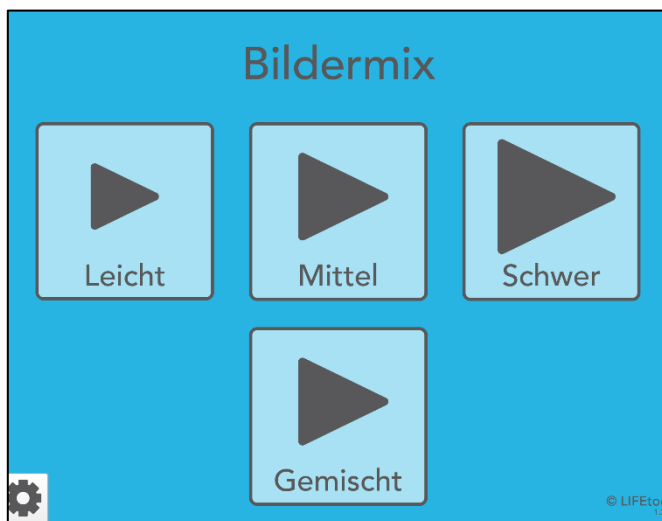
[Switch Trainer](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf [www.lifetool.at](http://www.lifetool.at)

ab iOS 9.0, Windows

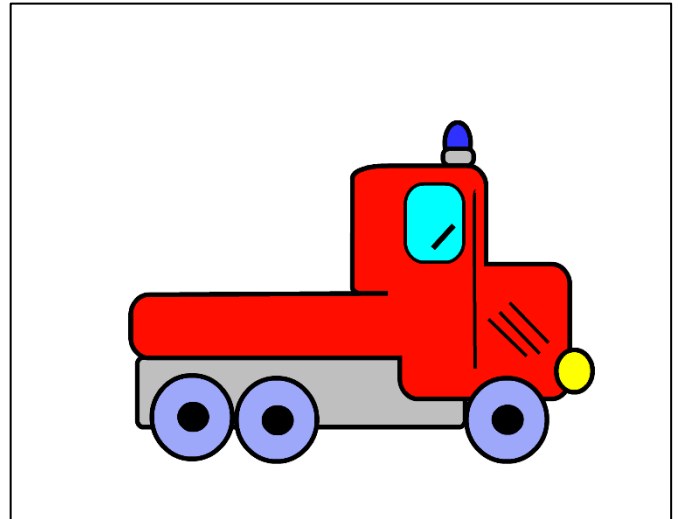
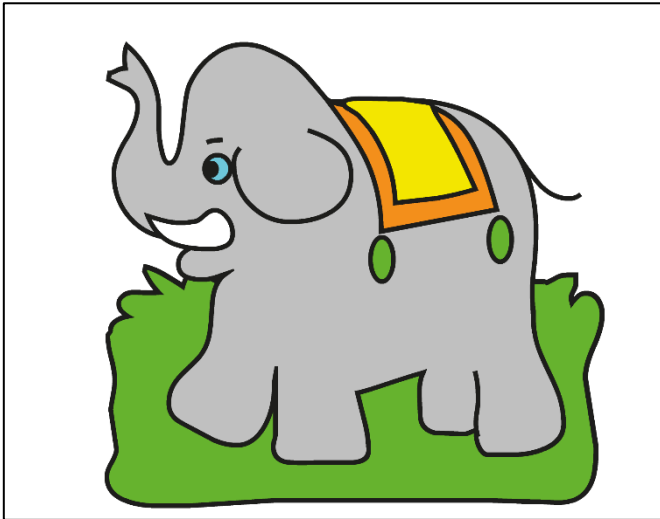
ca. 30 Euro

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

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



# TouchMe Bildermix



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

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

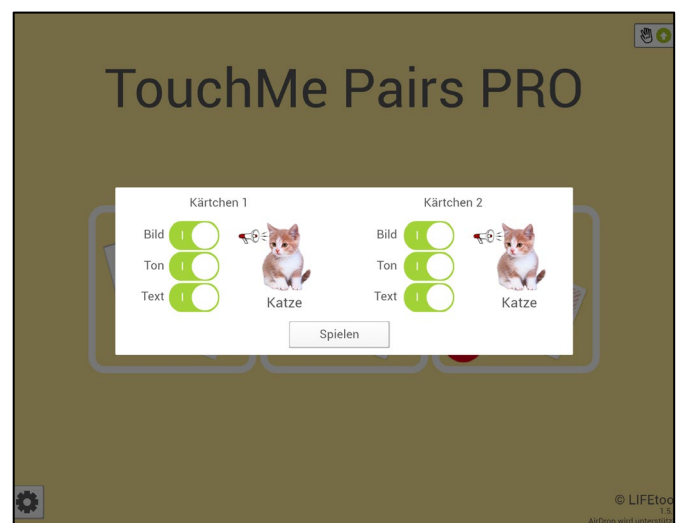
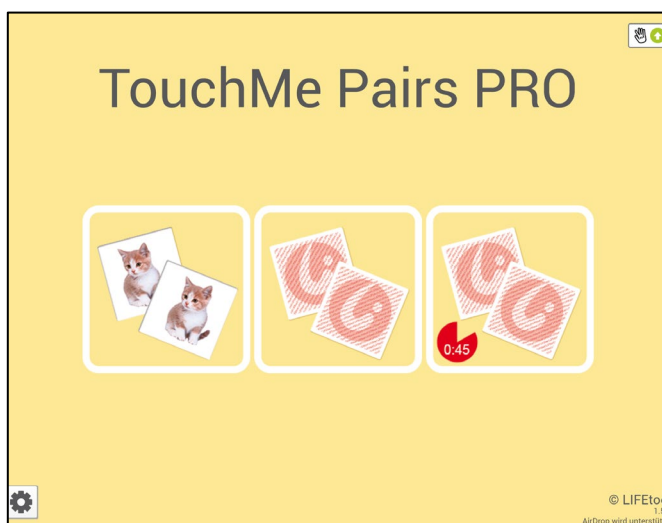
TouchMe Bildermix ist nicht mehr als separate App bzw. Teil der TouchMe-Serie im Appstore erhältlich, sondern in die App HokusPokus integriert.

# TouchMe Pairs



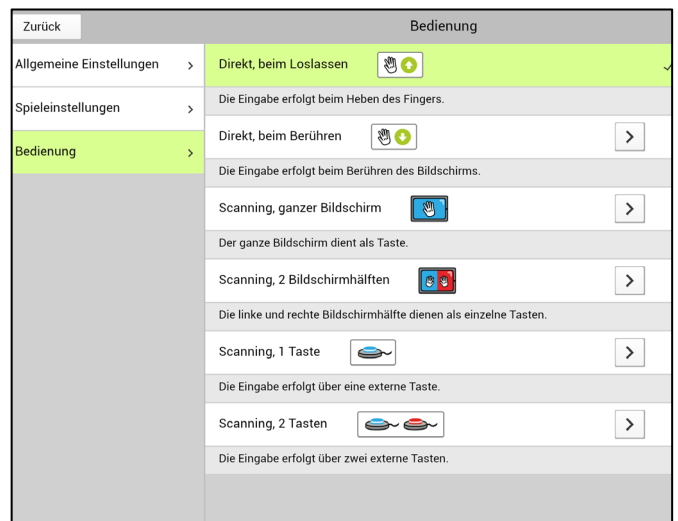
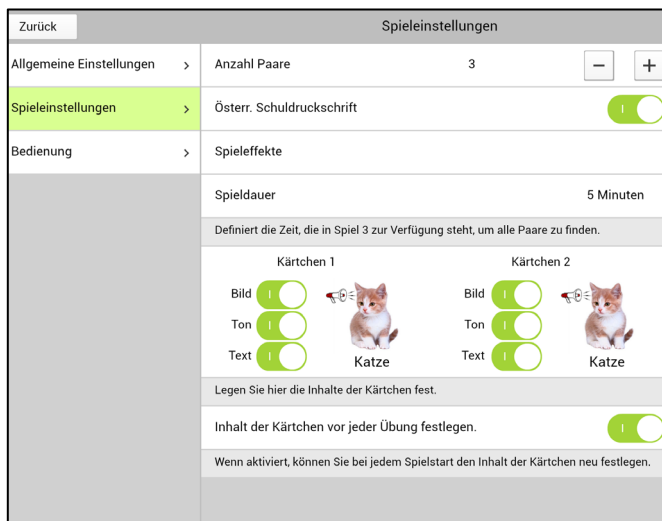
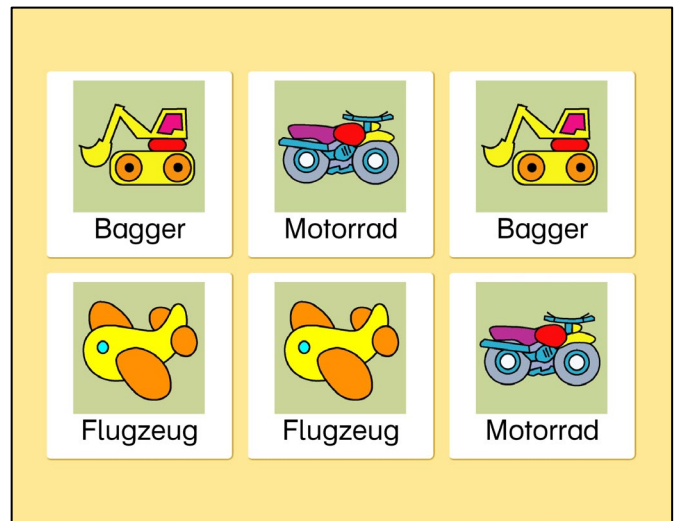
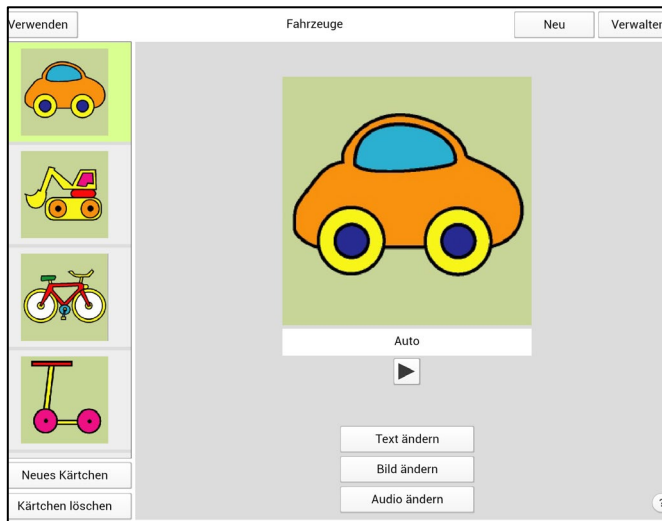
## Tasterbedienbares Memory-Spiel mit individuell erstellbaren Karten.

Durch Memory- bzw. Paare-finden-Spiele lässt sich Konzentration und Merkfähigkeit und ganz nebenbei Begriffe trainieren. Dieses Memory bietet sehr individuelle Anpassungsmöglichkeiten an individuelle Bedarfe und Vorlieben: Über den Editor können eigene Bilder, Begriffe und Sprachaufnahmen über die Anlage von Listen hinterlegt werden. Die Karten können zufällig oder bewusst ausgewählt werden. Es gibt drei Modi mit anpassbarer Kartenanzahl: Offen oder verdeckt liegende Karten bzw. gegen die Zeit spielen. Eingestellt werden kann auch die Repräsentation der Begriffe (z. B. durch Bilder, Texte und Sprachaufnahmen oder nur durch Teile davon). Soundeffekte und Belohnungsanimationen können ebenfalls angepasst werden. 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.





# TouchMe Pairs



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

ab iOS 10.0

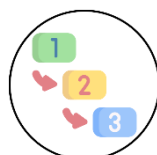
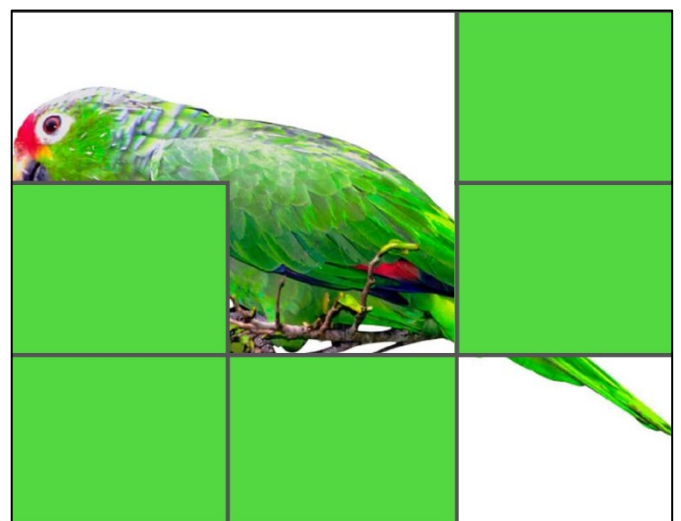
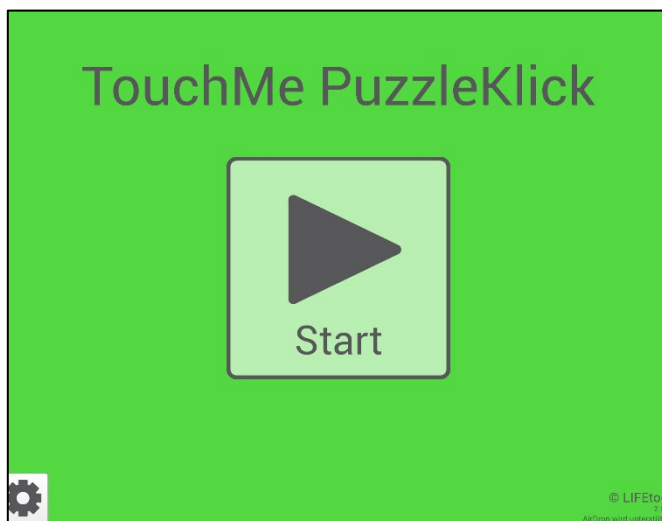
ca. 30 Euro

# TouchMe PuzzleKlick

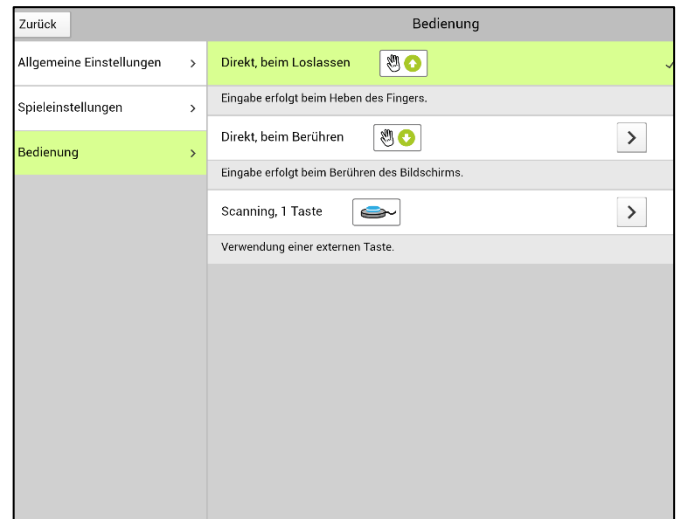
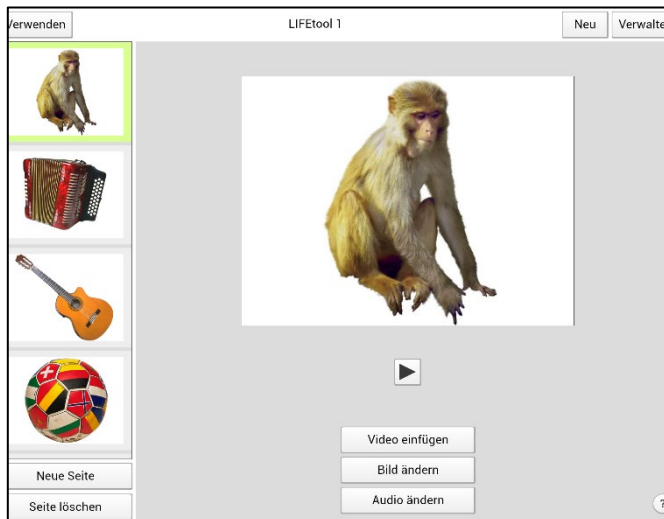
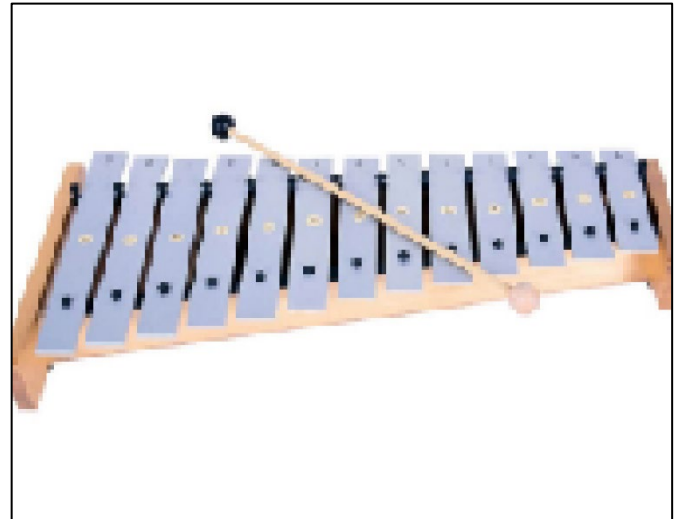
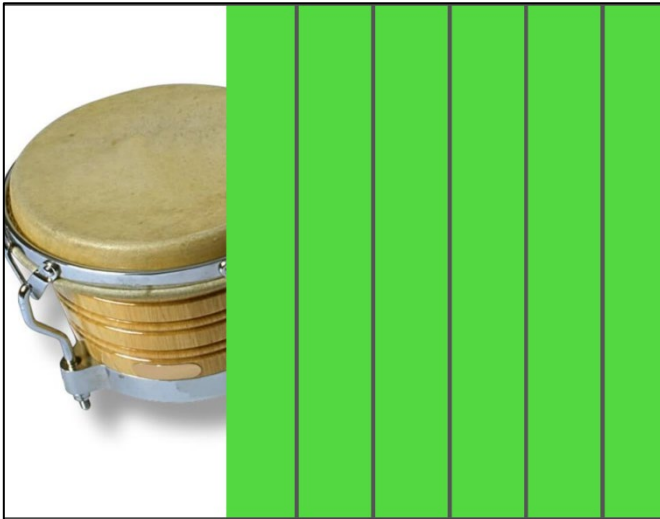


## Lernen der Taster- bzw. Touch-Bedienung.

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



# TouchMe PuzzleKlick



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

ab iOS 9.0

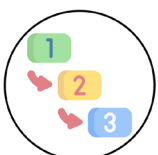
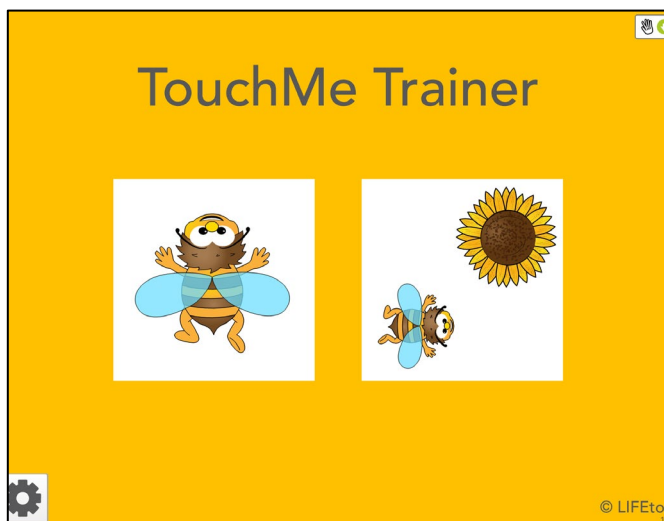
ca. 30 Euro

# TouchMe Trainer

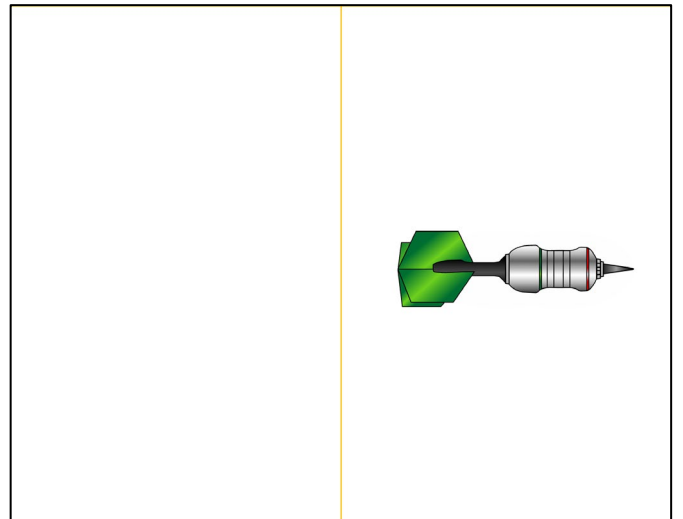
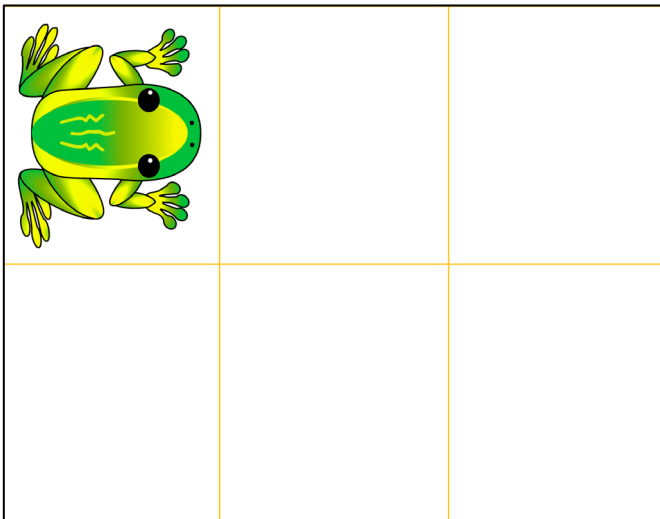
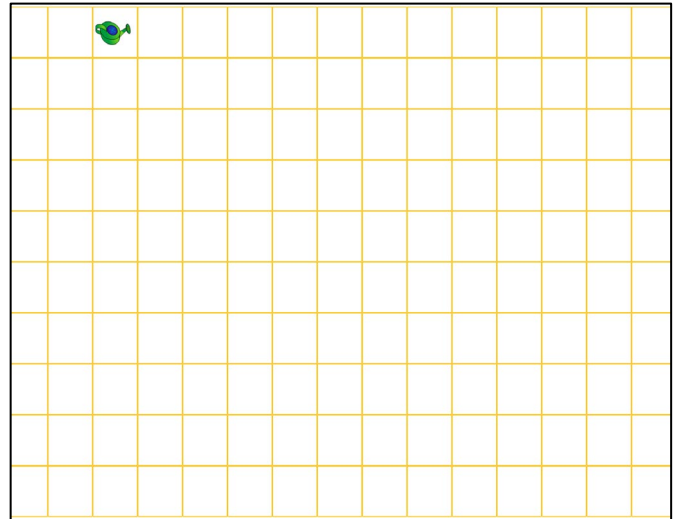
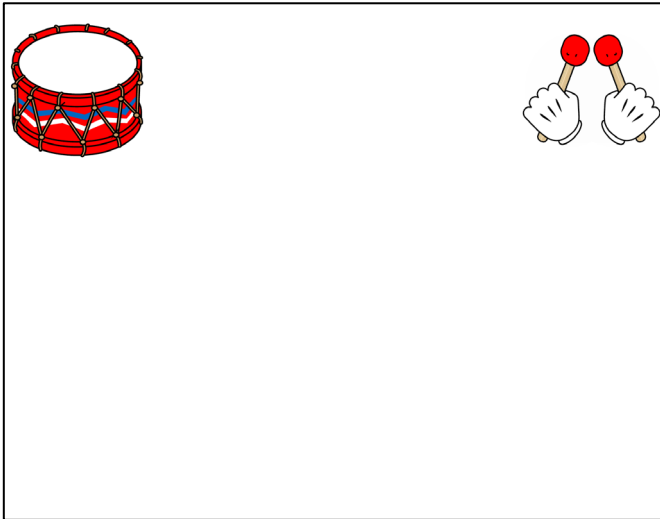


## Erlernen und Festigen der Touch-Bedienung: Training von gezielten Tippen sowie Wischen in unterschiedliche Richtungen.

Das Training erfolgt in zwei Modi: Im Modus 1 müssen Objekte angetippt werden, die immer kleiner werden. Hier kann gewählt werden, ob ein Raster zur Unterstützung angezeigt werden soll oder nicht. Außerdem kann ausgewählt werden, ab welcher Objektgröße man startet. In Modus 2 müssen Objekte angetippt und zu einem Ziel gewischt werden (z. B. Pfeil auf Zielscheibe, Biene zur Blume etc.). Die Touchbedienung ist anpassbar: Entweder wird etwas ausgelöst bei Berührung oder bei Loslassen. Die Belohnungsanimation kann abgebrochen werden. Eine Auswertung zeigt an, wie viele Aktionen in welchen Modi erfolgreich waren.



# TouchMe Trainer



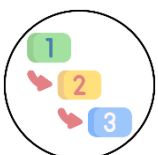
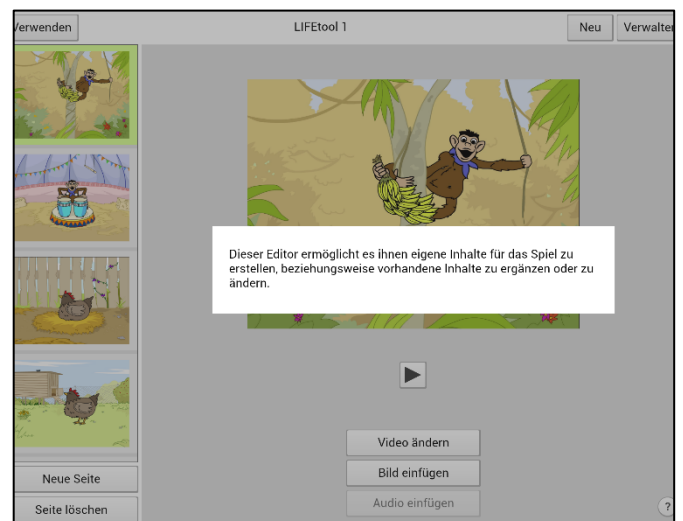
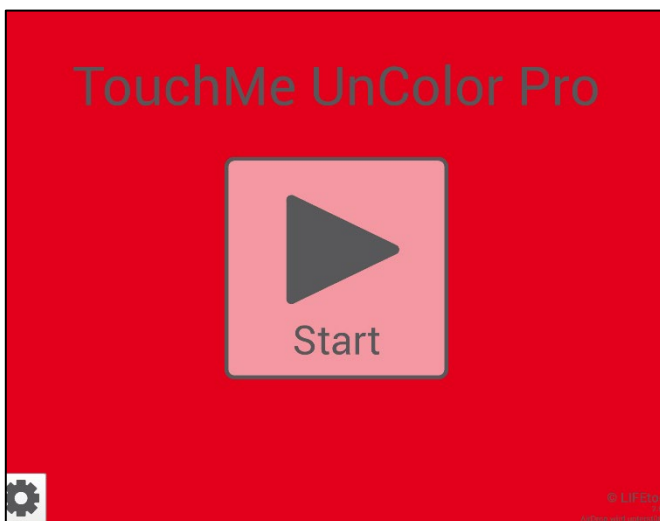
[TouchMe Trainer](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf [www.lifetool.at](http://www.lifetool.at)

ab iOS 8.0

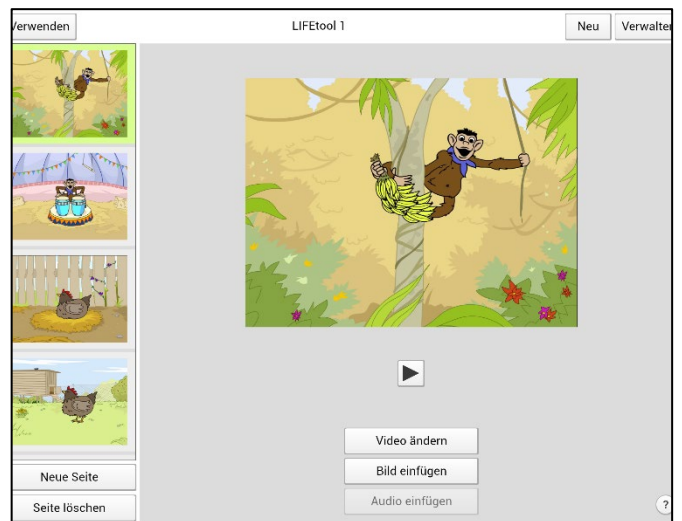
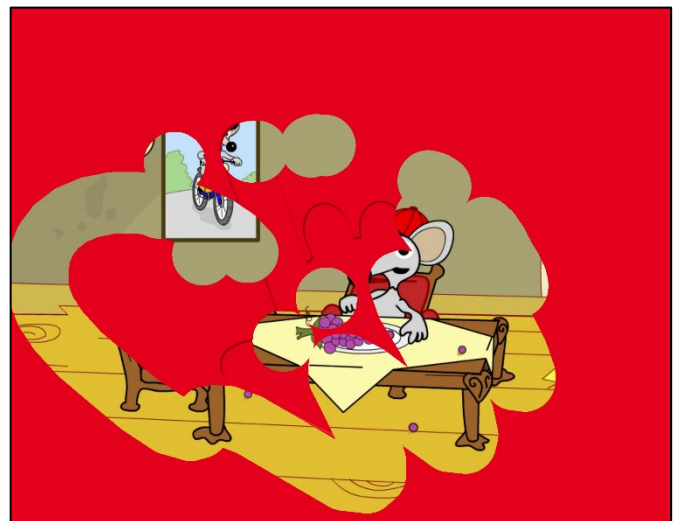
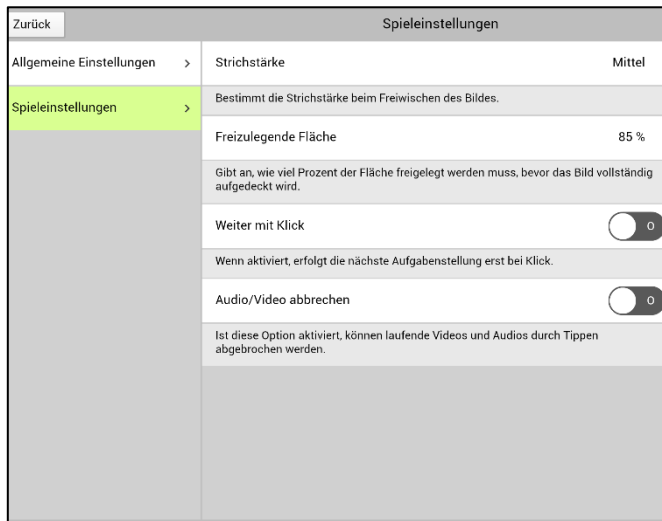
ca. 30 Euro

## Erste Interaktion mit einer Touch-Oberfläche.

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



# TouchMe UnColor



[TouchMe UnColor](#) und weitere [LIFETool-Apps](#) auf [www.lifetool.at](http://www.lifetool.at)

ab iOS 9.0

ca. 30 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.

