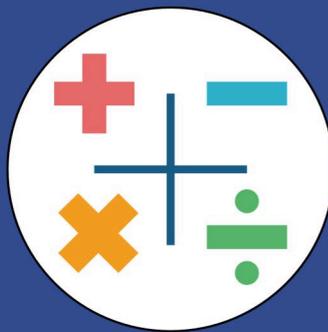
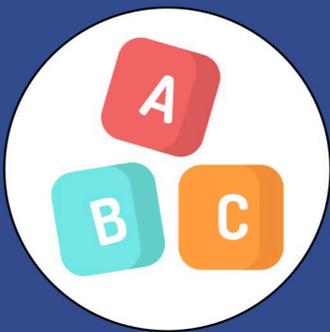


Apps für inklusive Lernen & kreative Medienarbeit



Inhalt

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

Inhalt

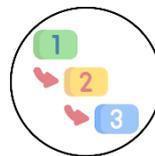
- **Assistive Tools bei Förderbedarf**
 - Claro PDF
 - Claro ScanPen
 - Claro Speak
 - Einfache Rechtschreibhilfe
 - GoTalk Now Plus
 - Keedogo Plus
 - MetaTalk
 - Office Lens
 - Predictable
 - Seeing AI
 - SnapType
 - Vocale
- **Lernspiele für Taster & Touch**
 - Bildermix HokusPokus
 - Bumper Cars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

Einstieg

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



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



Man kann den **Schwierigkeitsgrad** einstellen.



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

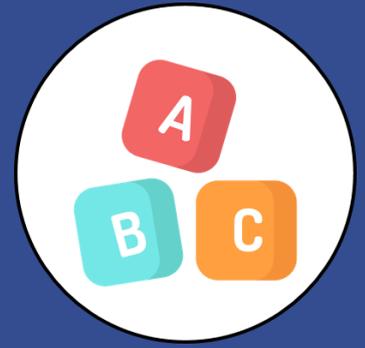


Es gibt eine **Mehrbenutzerverwaltung**.



Man kann den **Kontrast** ändern.

Lesen, Schreiben, Sprechen



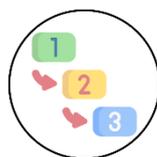
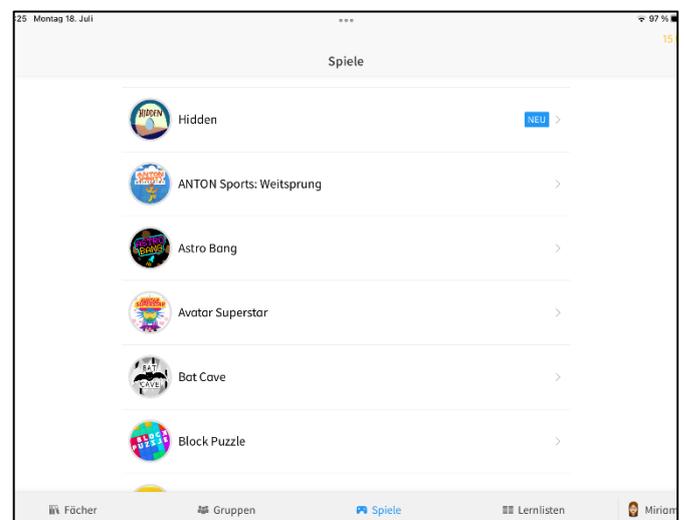
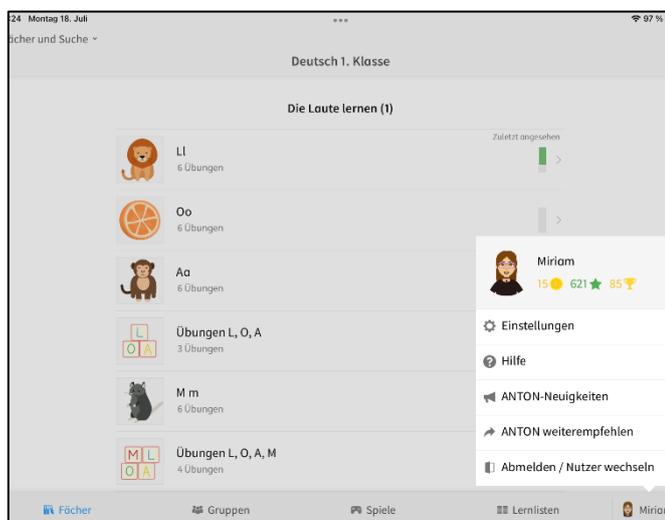
Die Apps lassen sich in folgende Bereiche einteilen:

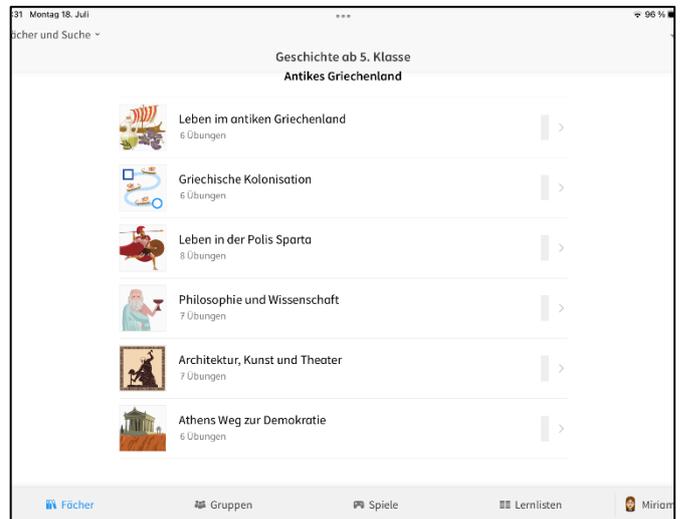
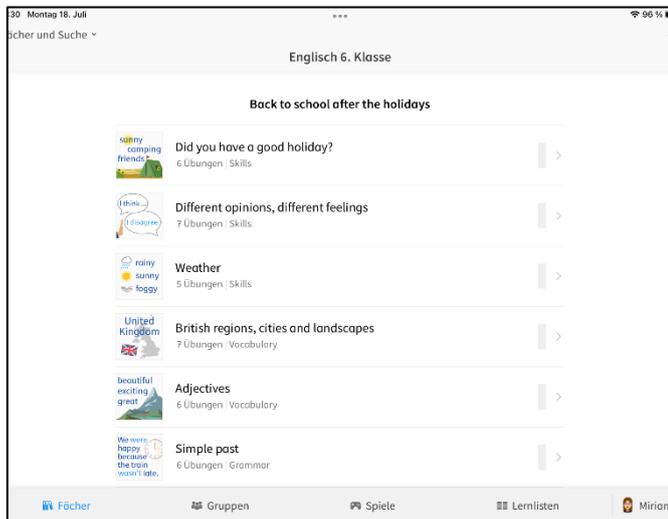
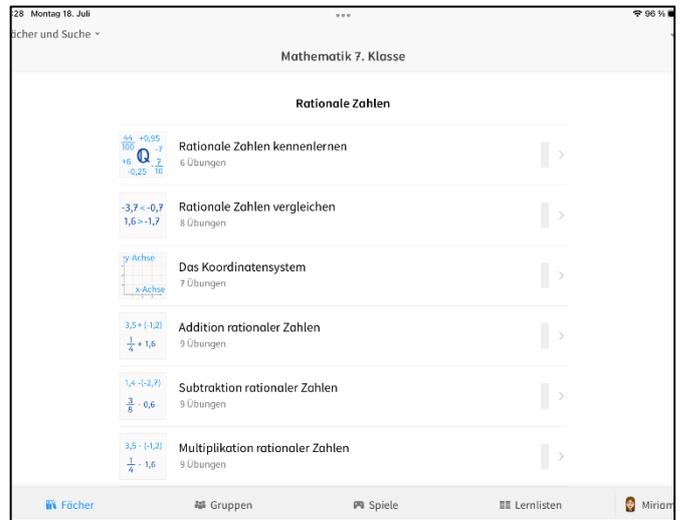
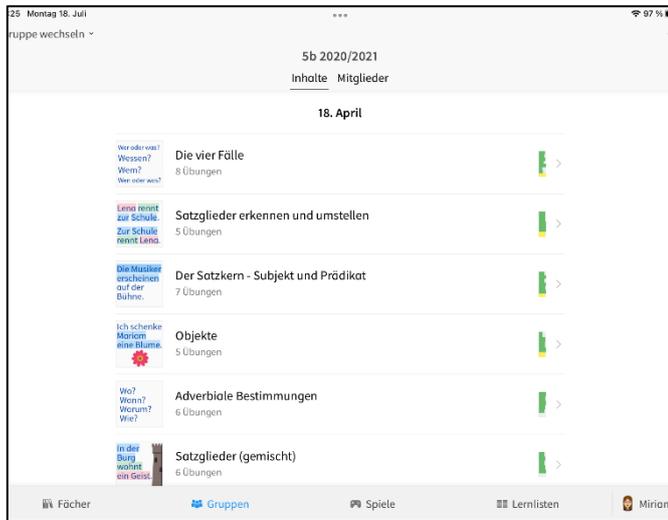
- **Grafomotorik:** Wie bei den “klassischen” analogen grafomotorischen Übungen in der Vorschule müssen Buchstaben, Zahlen und Formen „nachgespurt“ werden. Neben der Förderung feinmotorischer Fähigkeiten geht es darum, Buchstaben kennenzulernen, indem die Buchstaben mit Anlautbeispielen kombiniert werden („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

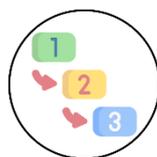
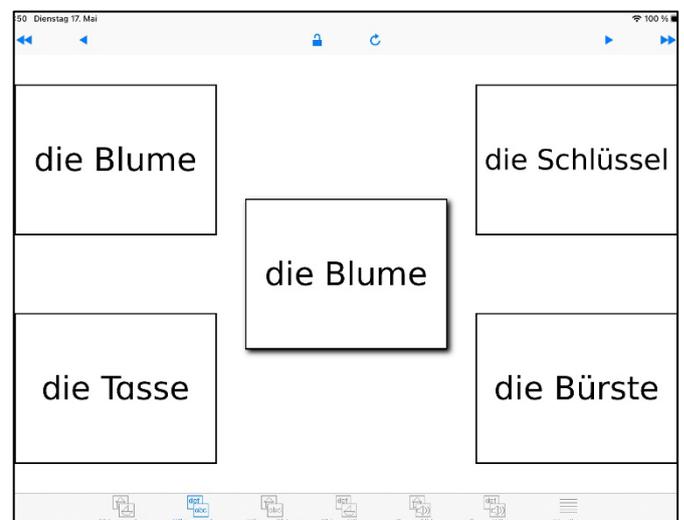
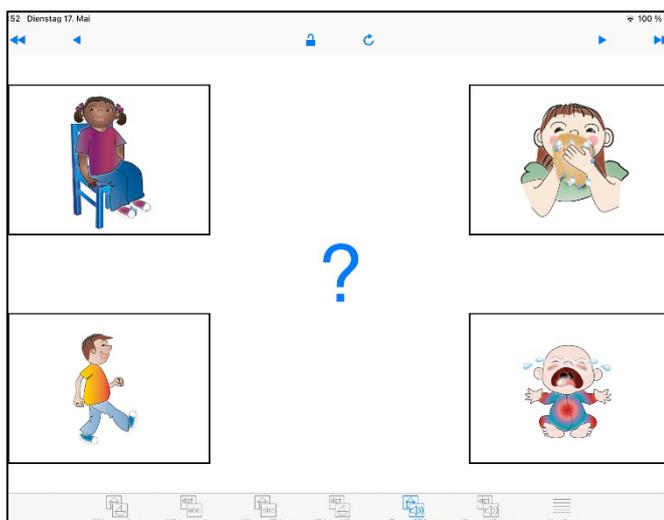
kostenfrei

Besondere Wörter

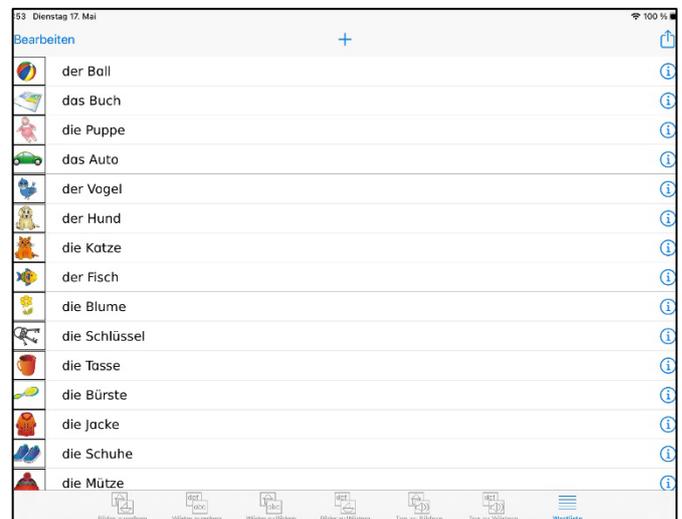
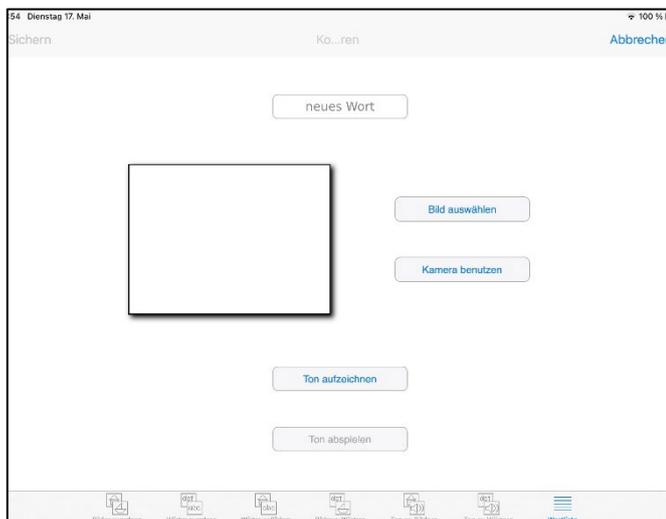
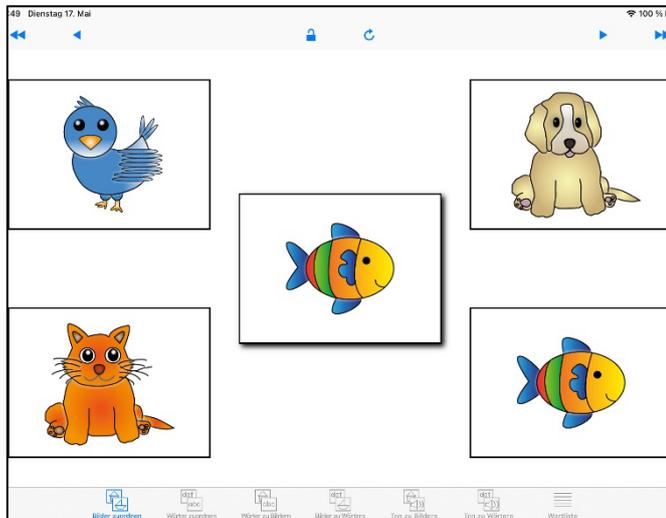


Sprachentwicklung nach der Methode Frühes Lesen fördern

Zielgruppe sind Kinder mit Sprachentwicklungsverzögerungen. Bei der Methode Frühes Lesen geht es um die Entwicklung des Wortschatzes und das Sprechen - und nicht ums Lesen. Man geht davon aus, dass bei vielen Kindern mit Sprachentwicklungsverzögerungen Schwächen im auditiven Bereich vorliegen, die durch den visuellen Kanal kompensiert werden können. Begriffe werden als Bild und als Text angeboten und gesprochen. Verschiedene Übungsmöglichkeiten stehen zur Auswahl, z. B. Bilder zuordnen, Wörter zuordnen, Wörter zu Bildern zuordnen, Bilder zu Wörtern zuordnen, Ton zu Bildern zuordnen und Ton zu Wörtern zuordnen. Die vorhandene Wörterliste kann durch eigene Begriffe und Bilder ergänzt werden.



Besondere Wörter



[Besondere Wörter](http://www.specialiapps.org) auf www.specialiapps.org

ab iOS, Android

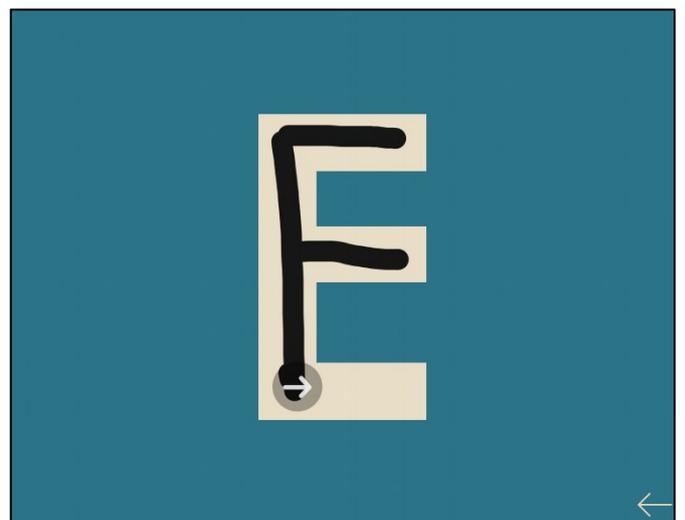
ca. 21 Euro

Einführung in die Buchstaben

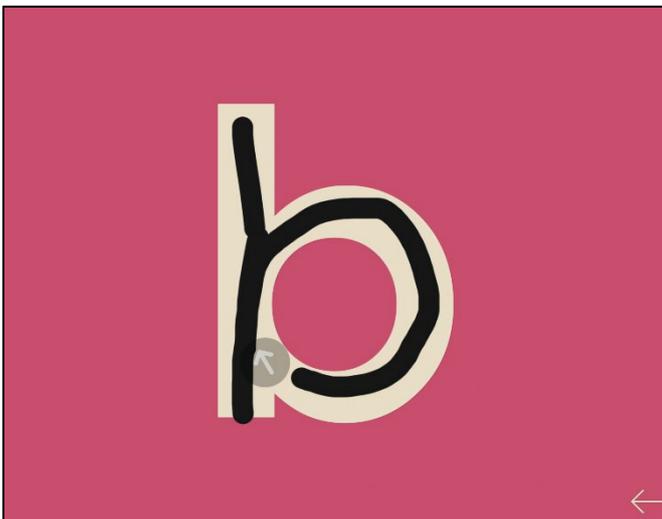
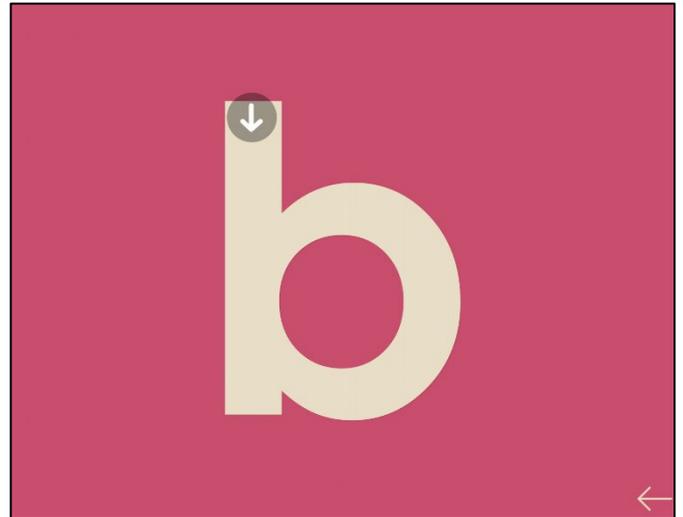
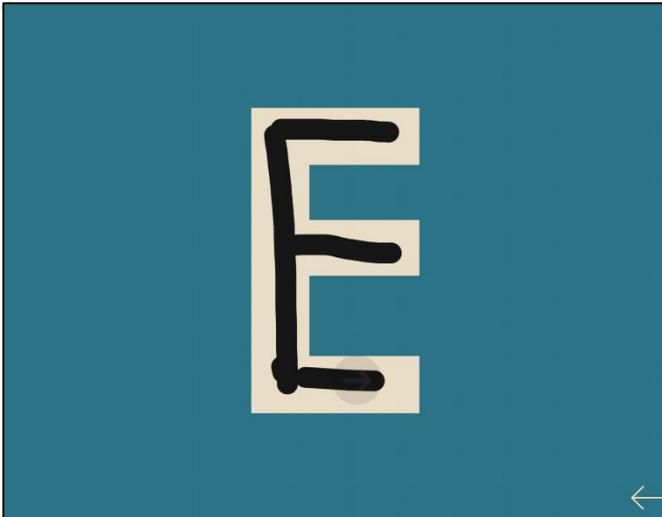


sehr einfach gehaltene Grafomotorik-App

Mit der App kann das Schreiben von Groß- und Kleinbuchstaben geübt werden. Sie verzichtet, entsprechend des Montessori-Ansatzes, vollständig auf Animationen und "Blingbling" (im Vergleich z. B. zur App [LetterSchool](#)). Es stehen zwei Sprachen zur Auswahl - Englisch (US) und Deutsch. Der Bereich "Laute, die aus zwei Buchstaben gebildet werden" (Digraphe) - im Deutschen etwa -ch-, -st-, -ck-, -äu-, -ei-, -au - ist jedoch nur auf englisch verfügbar.



Einführung in die Buchstaben



[Einführung in die Buchstaben](#) im App Store

ab iOS 8.0

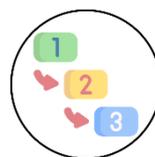
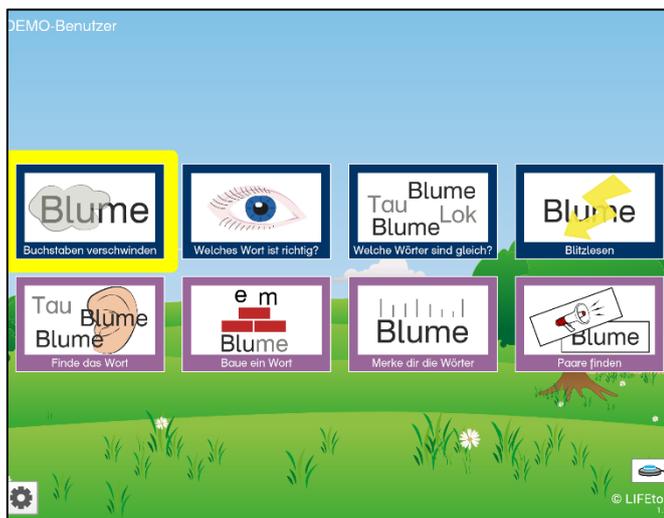
kostenfrei

Erfolgreich lesen

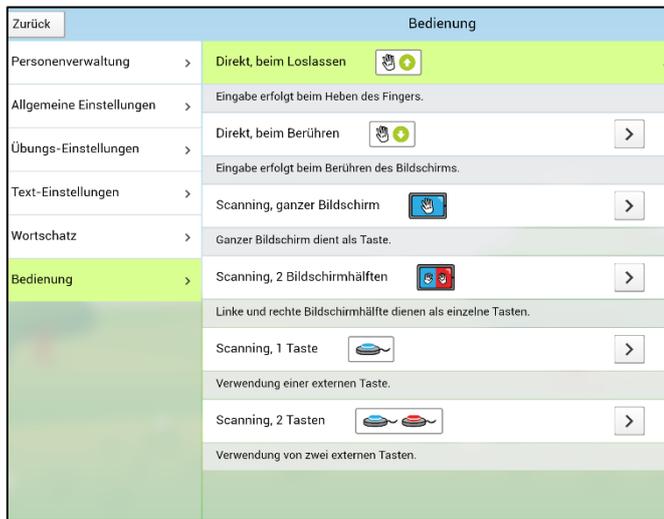
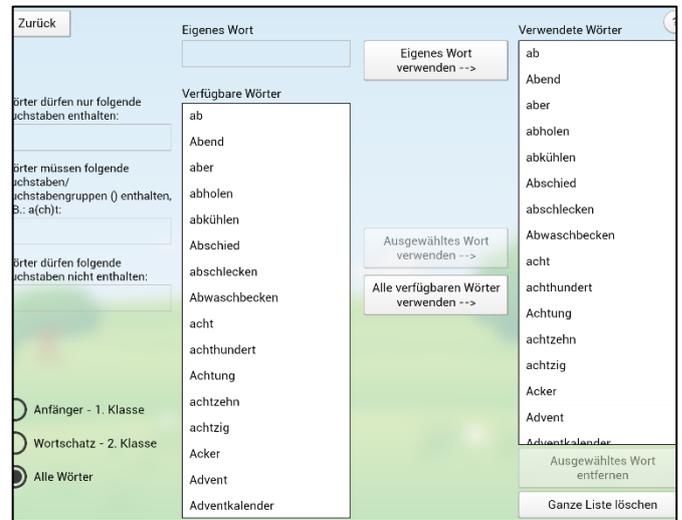
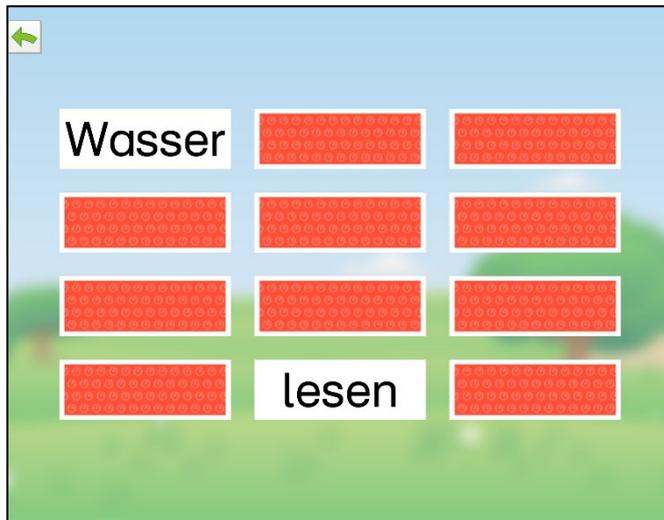


Üben und Festigen von Lesefähigkeiten mit verschiedenen Aufgabentypen (visuell oder auditiv- visuell)

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 9.0, Windows

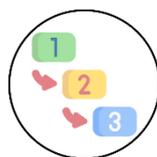
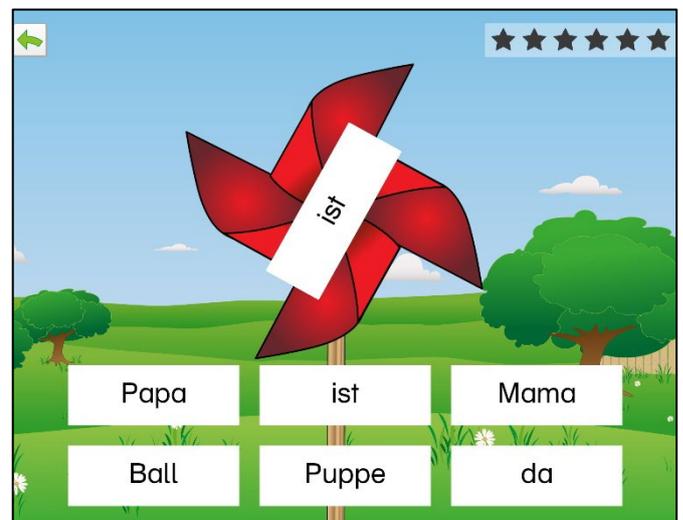
ca. 20 Euro

FlashWords AAC

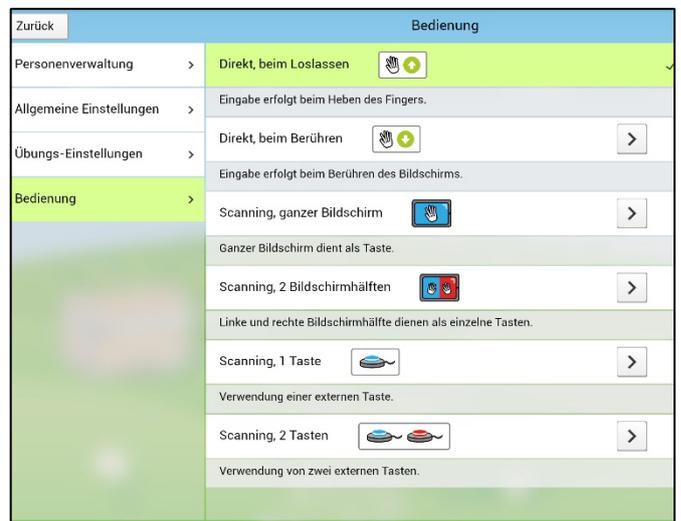
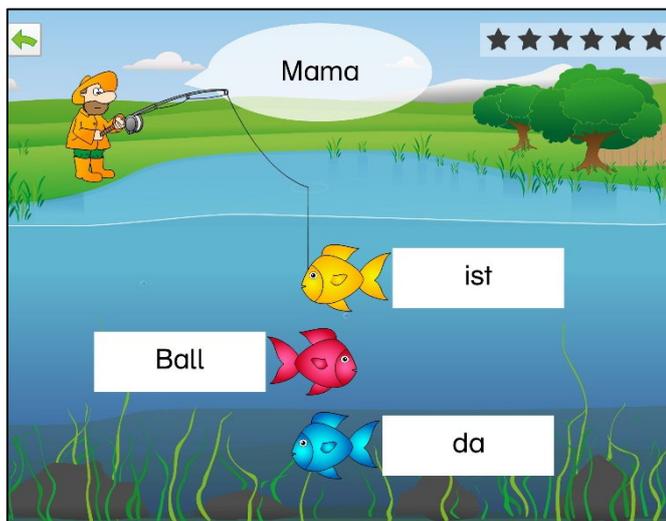
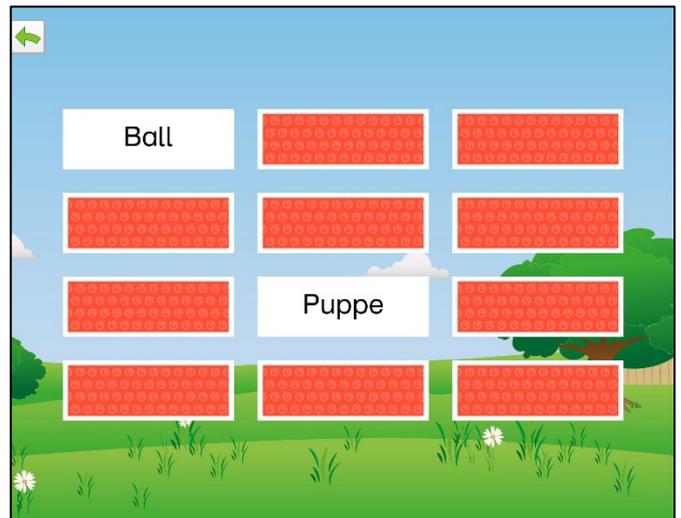
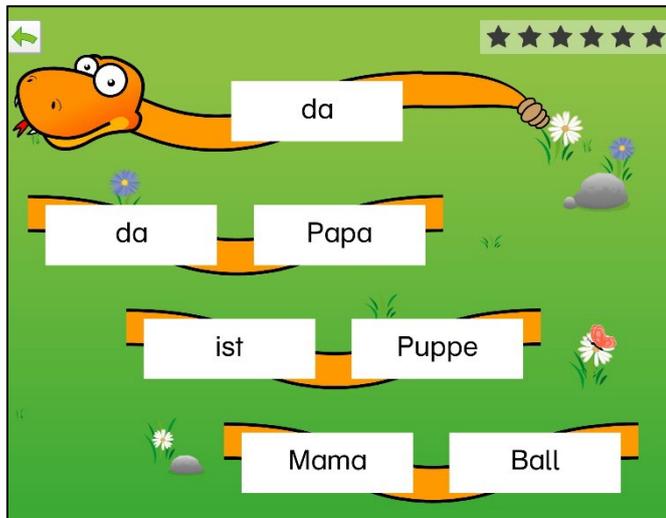


Programm zur Methode Frühes Lesen, die z. B. bei Kindern mit Down Syndrom eingesetzt wird

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 weiter [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

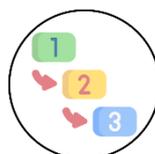
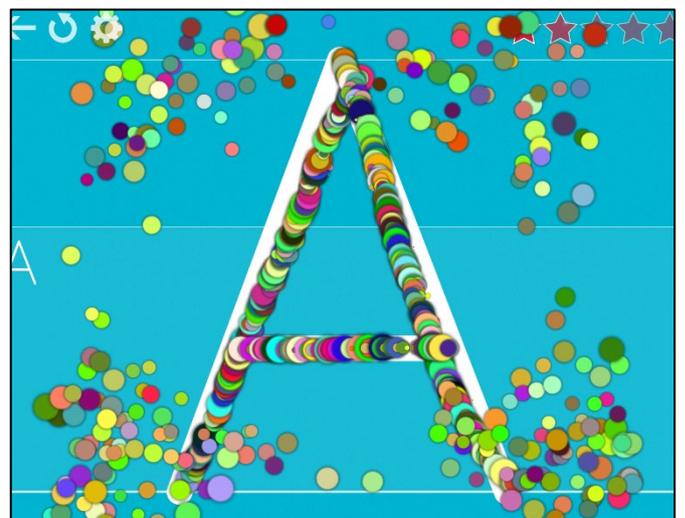
ab iOS, Windows

ca. 20 Euro

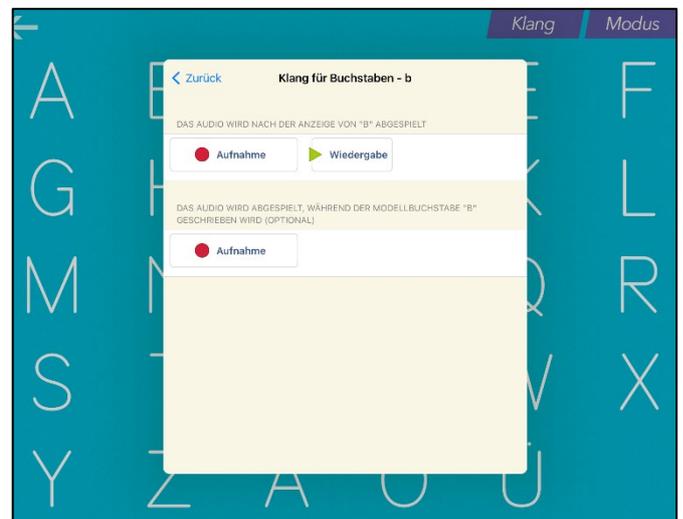
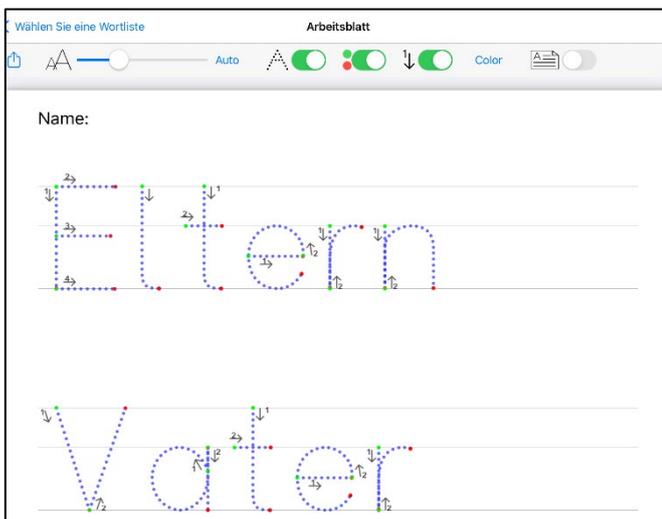
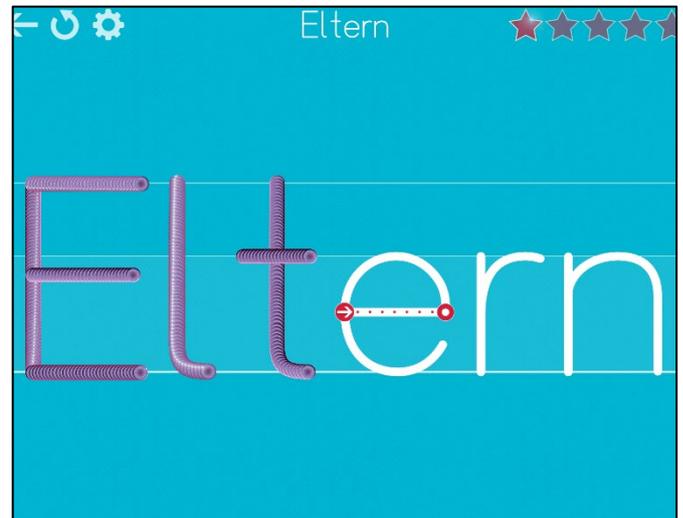
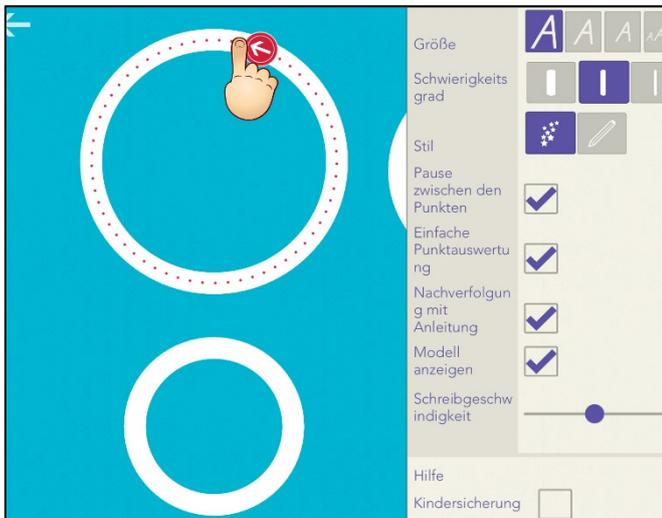


Grafomotorik-App: Nachspuren von Formen, Zahlen, (Groß- und Klein-) Buchstaben und Wörtern

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 10.3

ca. 7 Euro



Grafomotorik-App: Groß- und Kleinbuchstaben schreiben, mit Anlautbeispielen für die Buchstaben

Jeder Buchstabe wird in drei aufeinander aufbauenden Stufen geübt. Stufe 1: Die Eckpunkte des Buchstabens sind markiert und müssen in der richtigen Reihenfolge angetippt werden. Stufe 2: Die Eckpunkte des Buchstabens sind markiert und müssen durch Schreibbewegungen in der richtigen Richtung verbunden werden. Stufe 3: Die Eckpunkte sind zunächst noch markiert, verschwinden dann und der Buchstabe muss aus dem Gedächtnis richtig geschrieben werden. Im Vergleich zu Apps wie [Li La Lolle](#), [Ich schreibe](#) und [Einführung in die Buchstaben](#) ist LetterSchool deutlich bunter und weniger reizreduziert, sondern bietet im Gegenteil viele verspielte Formen und Animationen. Hier muss man abwägen, ob dies für ein Kind "zu viel" ist - oder genau das Richtige, um es für Buchstaben zu motivieren.

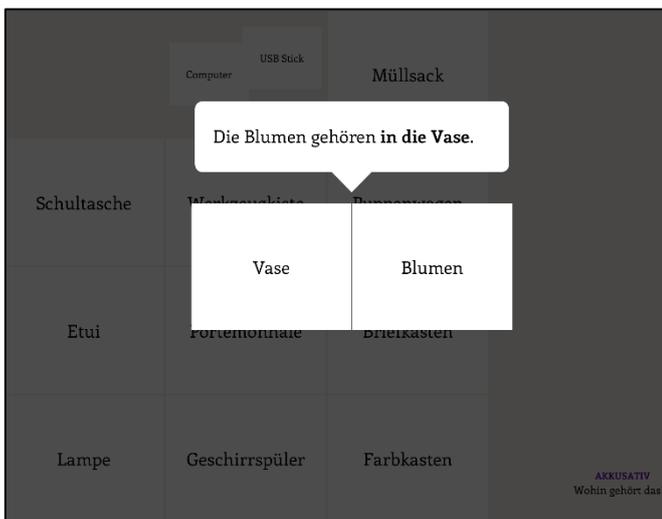
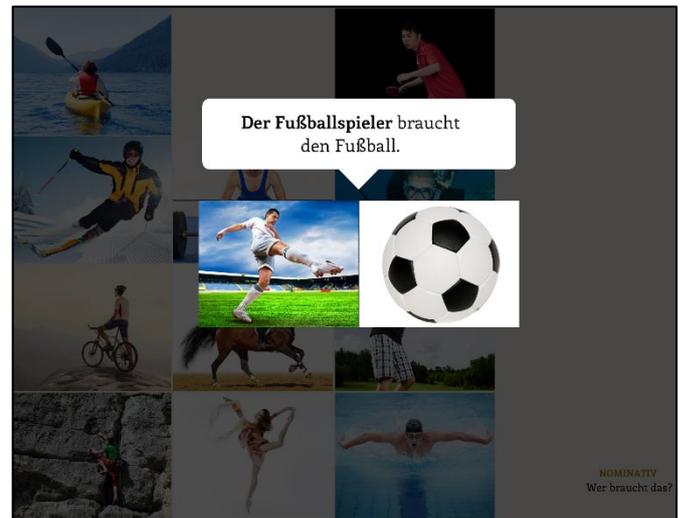


spielerisch den korrekten Gebrauch des Kasus fördern

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



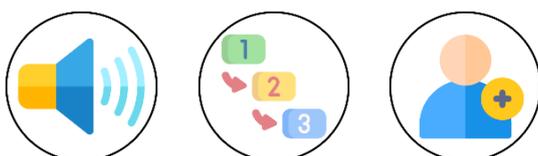
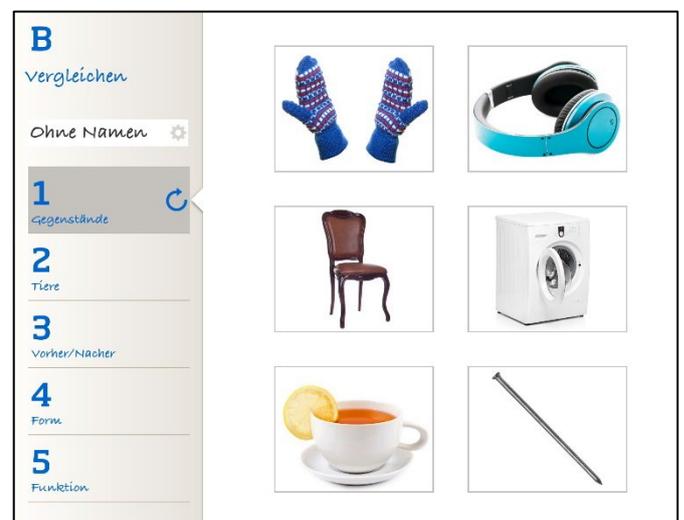
[Lexico Kasus](http://www.lexico.ch) auf www.lexico.ch

ab iOS 9.0

ca. 23 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!

Was ist das Gegenteil von "weinen"?

Finde die Gegensätze!

C
Aktionen

Ohne Namen

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

Spieler

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

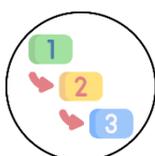
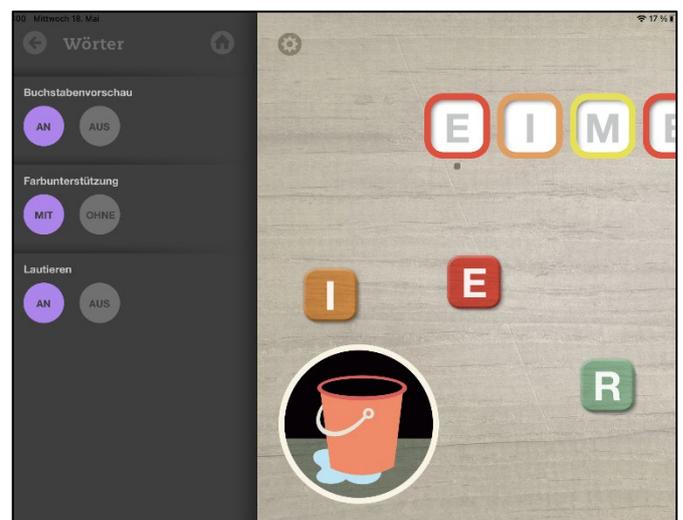
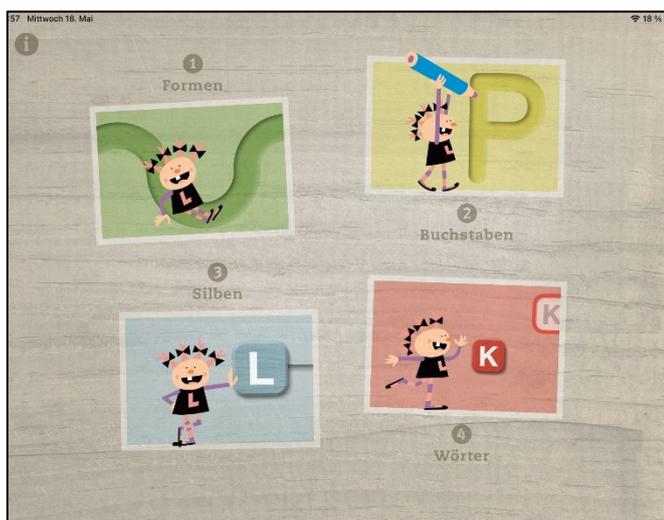
ab iOS, Android

ca. 23 Euro

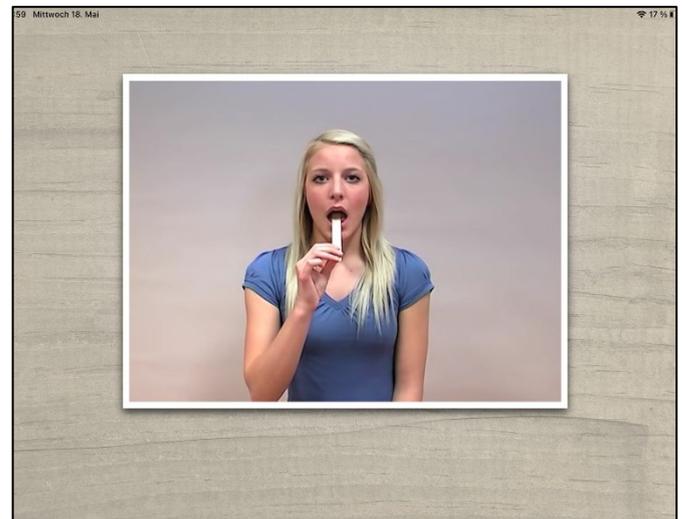
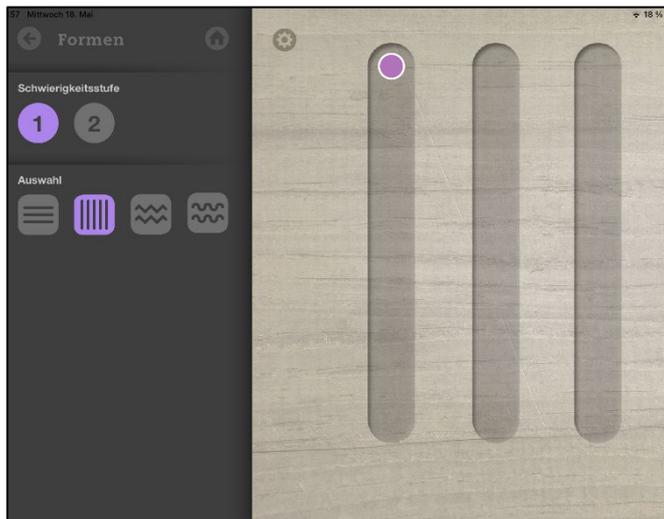
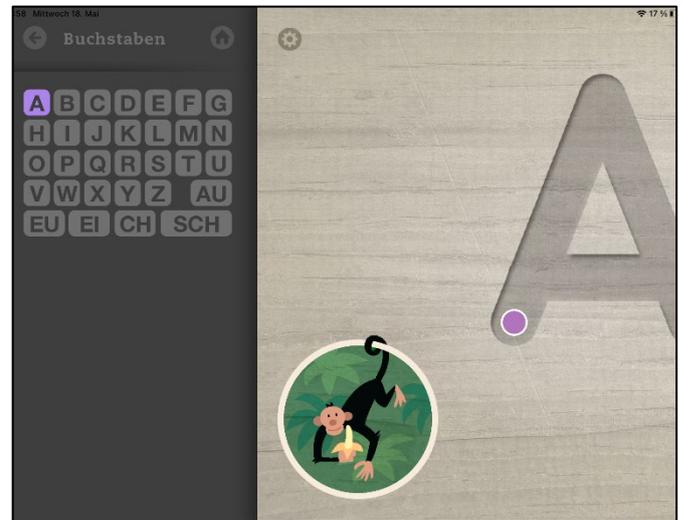
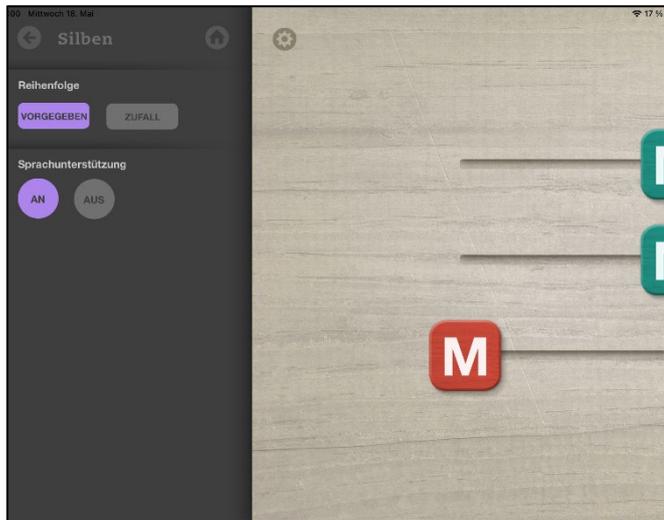


grafomotorische Übungen, bei denen Formen und Buchstaben nachgespurt werden sollen

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

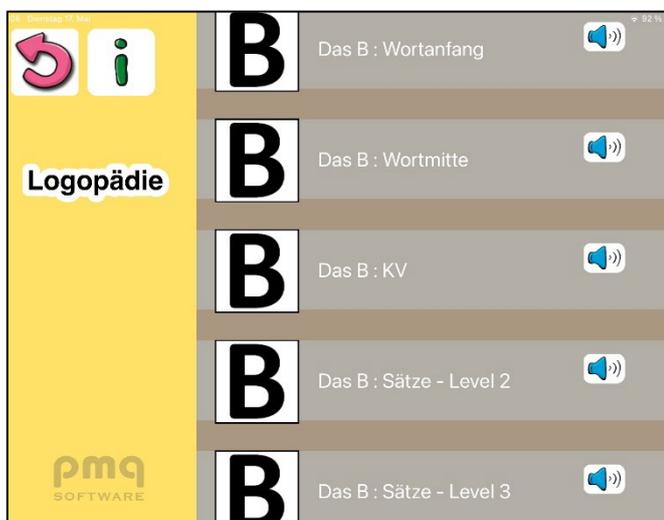
ca. 8 Euro

Logopädie App

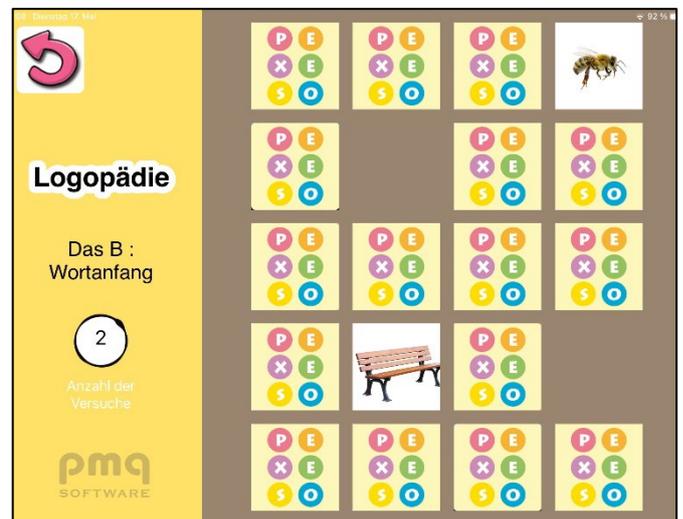
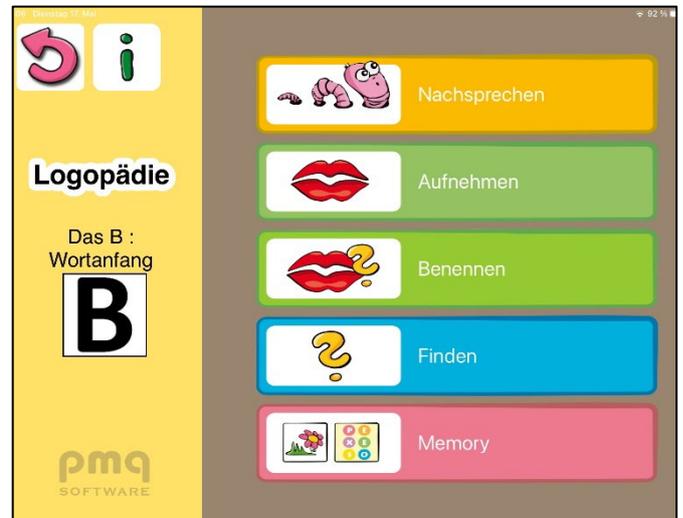


Unterstützung beim gezielten logopädischen Üben einzelner Laute

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

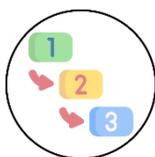
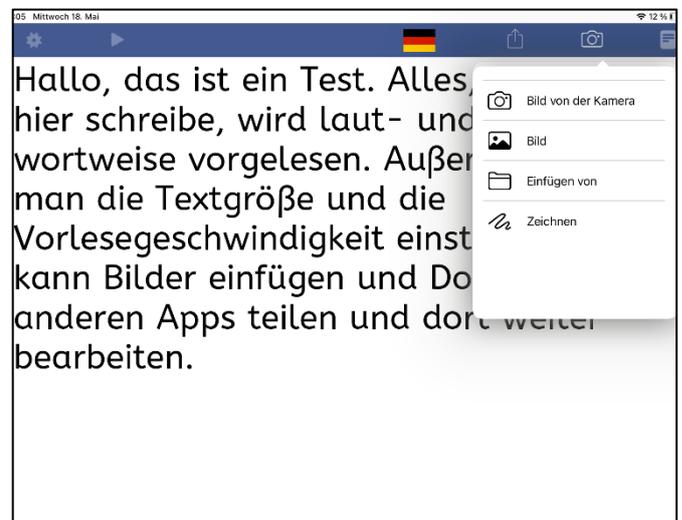
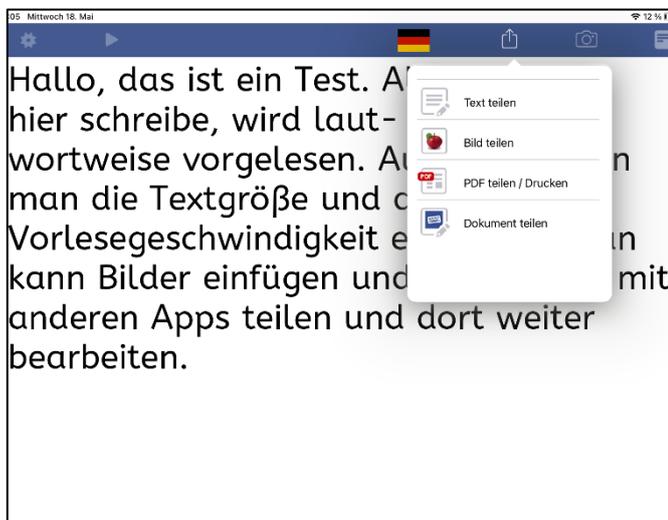
ab iOS 9.0, Android

ca. 21 Euro

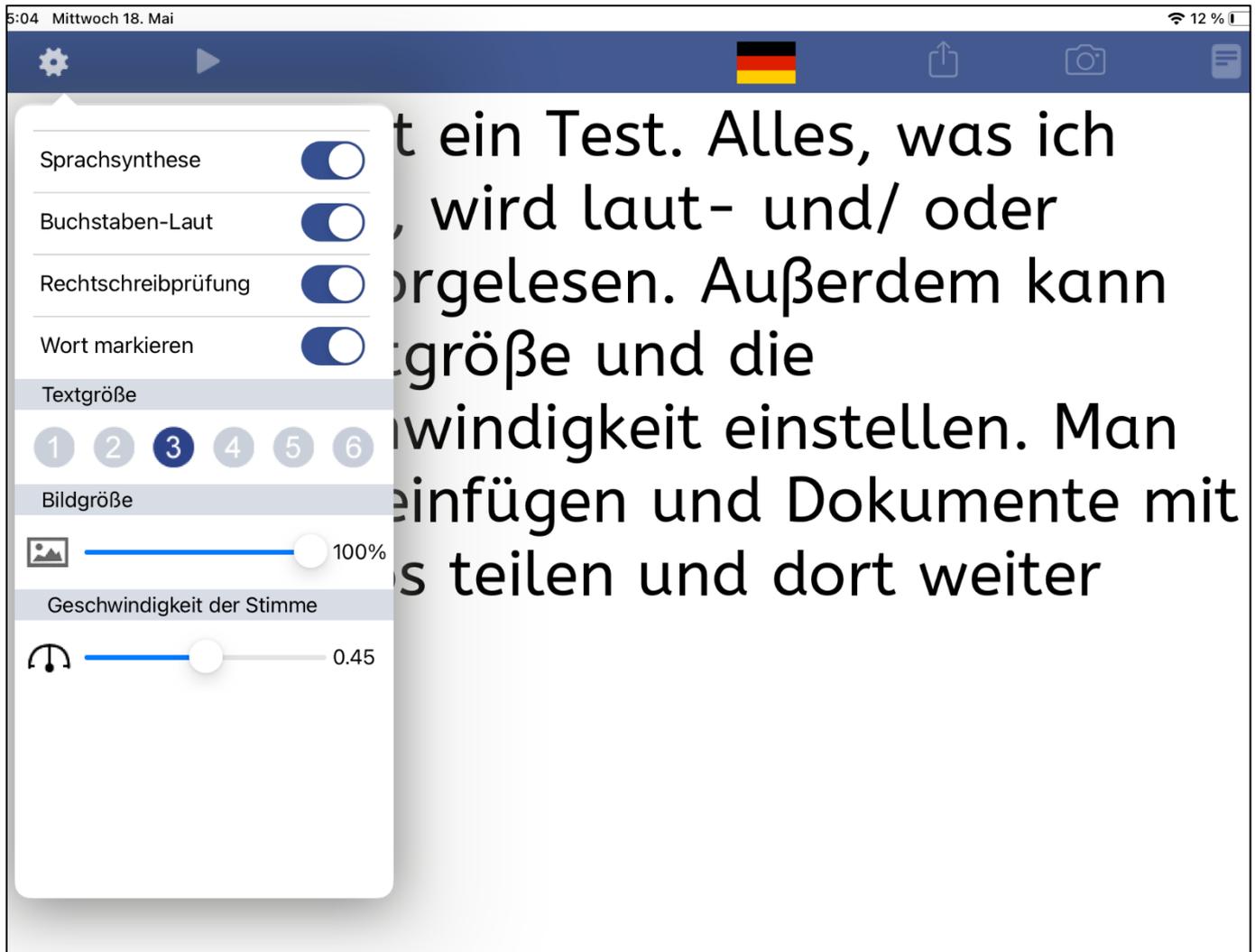


lautierende Tastatur, die alles spricht, was getippt wird (Laute und Wörter)

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



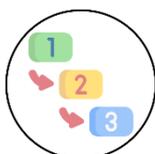
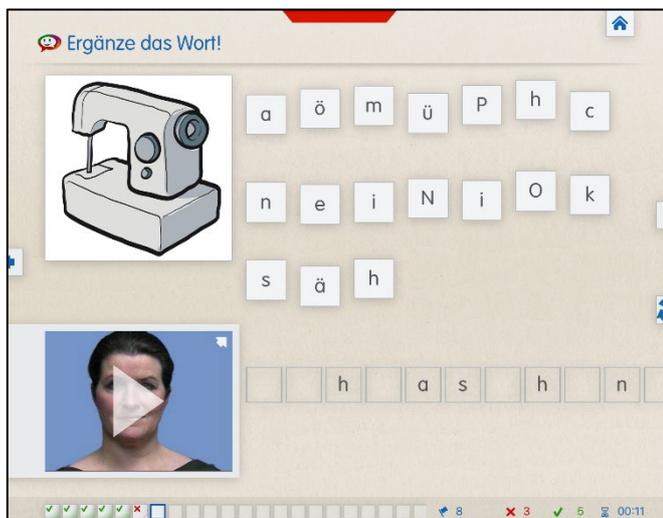
[Schreiben DE](#) im App Store

ab iOS 12.0

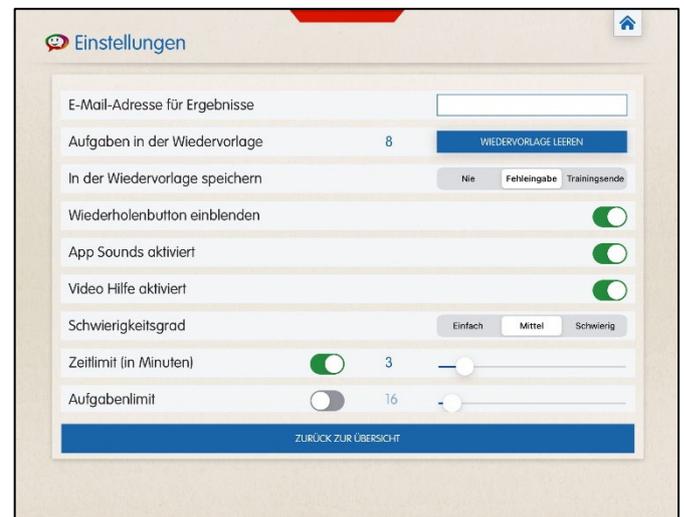
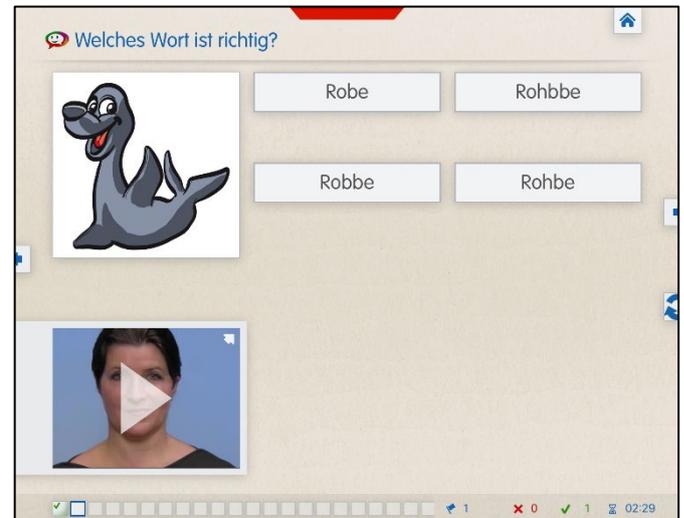
ca. 3 Euro

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 auf www.speechcare.de

ab iOS 8.0, Android

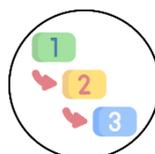
ca. 80 Euro

Wortzauberer

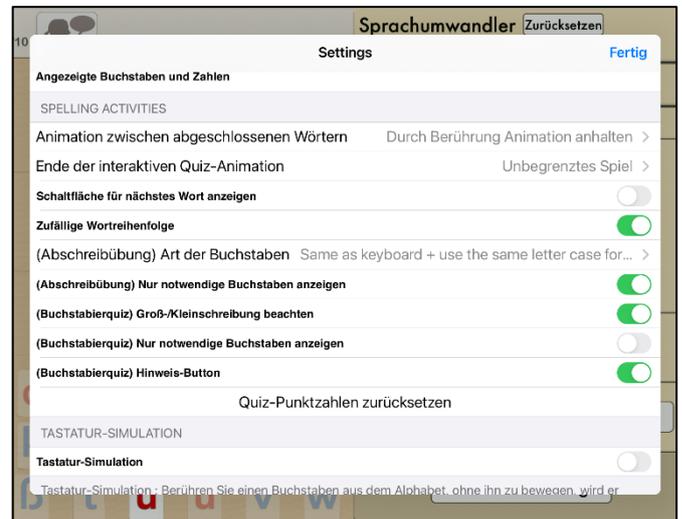
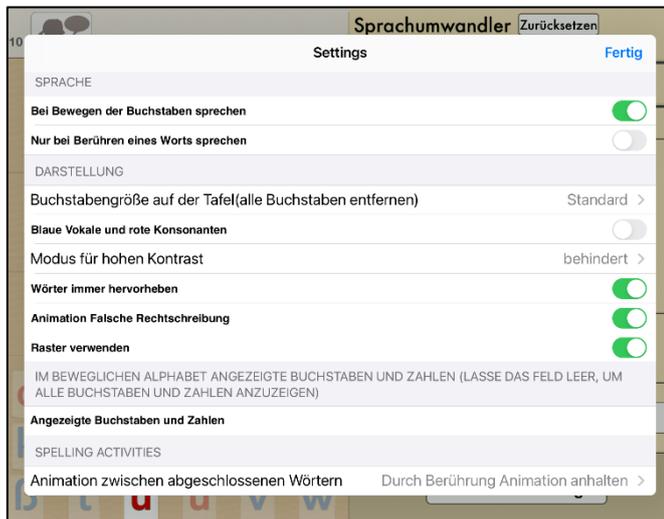
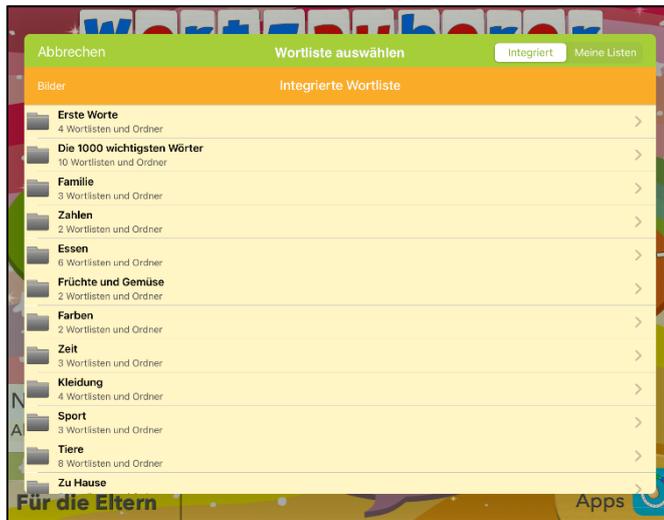


lautierende Tastatur mit Rechtschreibübungen (z. B. für Diktate) und vielen Einstellungsmöglichkeiten

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

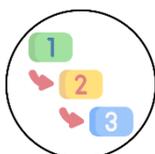
ca. 5 Euro

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](#) im App Store

ab iOS 10.0

ca. 7 Euro

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:

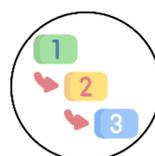
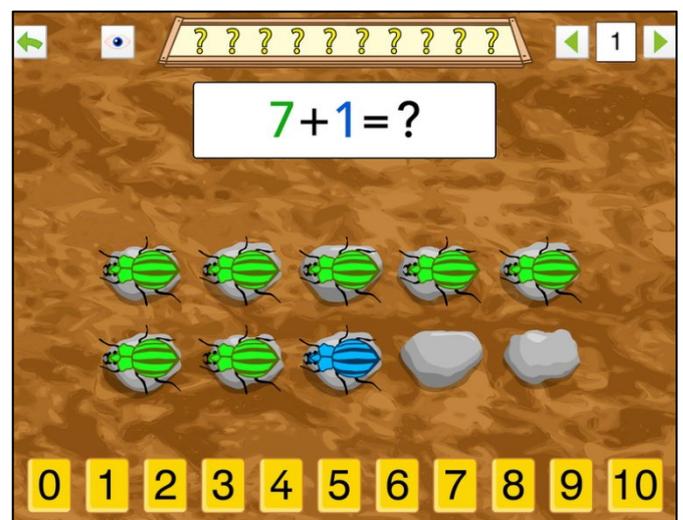
- Grundlagen im Bereich pränumerisches Denken fördern (z. B. Formen erkennen, Reihen und Serien bilden, Muster erkennen...),
- die Herausbildung eines stabilen Mengenbegriffs bzw. die zuverlässige Zuordnung von Menge und Zahl unterstützen,
- Visualisierungshilfen anbieten und so Rechenoperationen nachvollziehbar 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

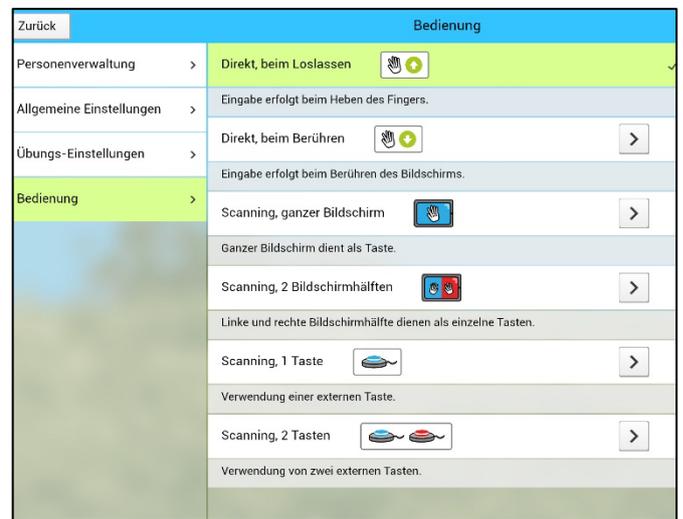


Zählen, Erfassen von Mengen, Zuordnung von Menge und Zahl, erste einfache Rechenoperationen bis 10

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



[About Numbers](#) und weitere [LIFETool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 9.0, Windows

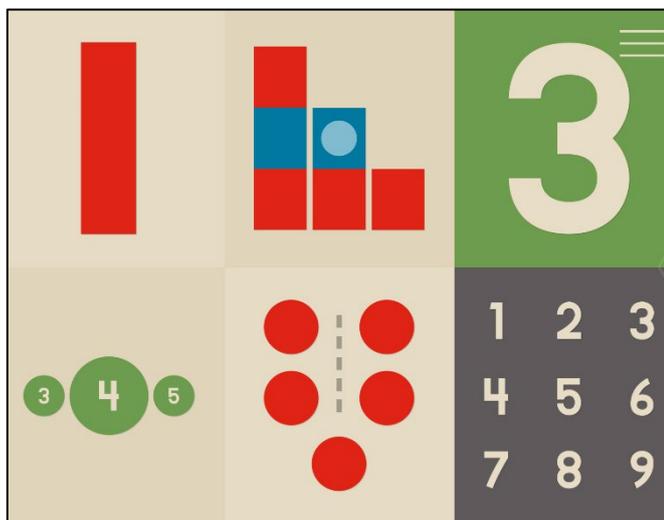
ca. 20 Euro

Einführung in die Mathematik

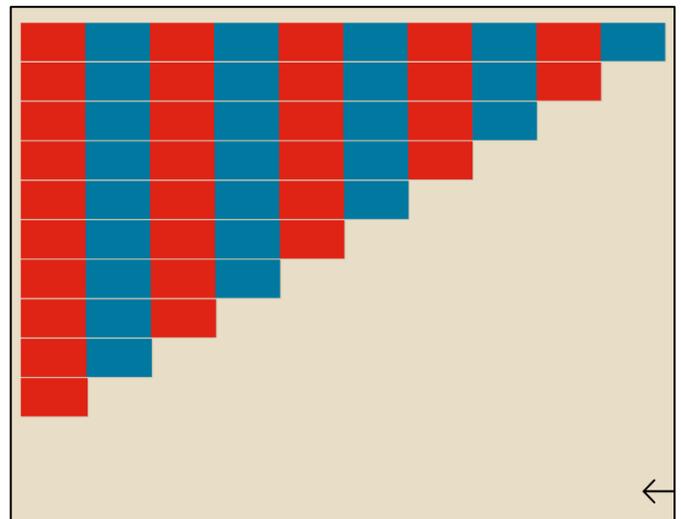
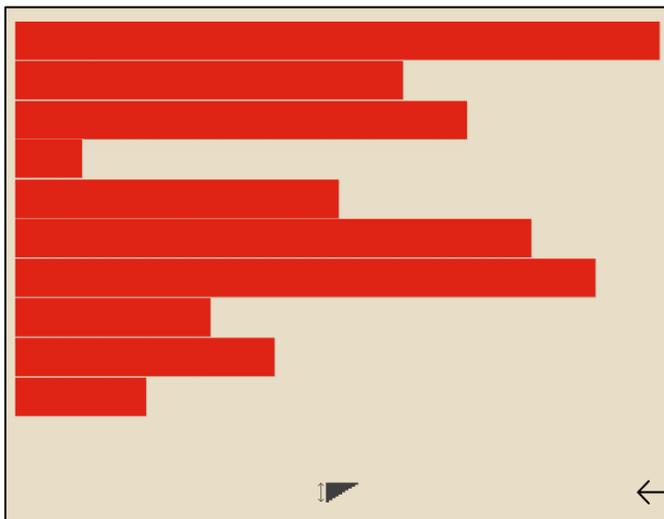
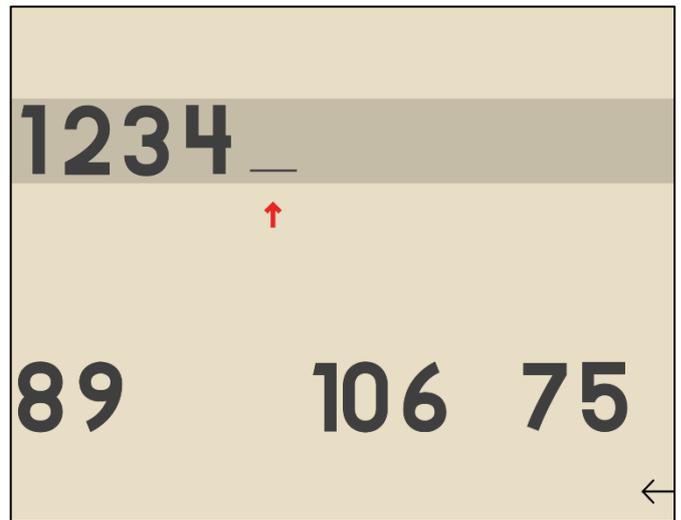


Zahlen, Zählen und Mengen lernen

Einfach gestaltete App rund ums Zahlen, Zählen und Mengen lernen. Neben grafomotorischen Übungen, bei denen Zahlen nachgespurt werden müssen, gibt es z. B. Übungen, bei denen Mengen der Reihe nach sortiert werden müssen. Die App gibt es in zwei Sprachen (Deutsch/Englisch).



Einführung in die Mathematik



[Einführung in die Mathematik](#) im App Store

ab iOS 8.0, Android

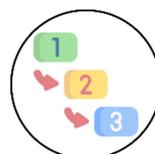
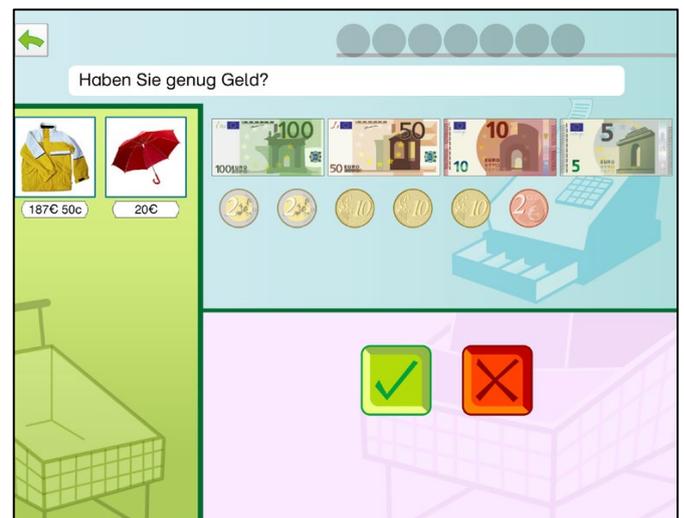
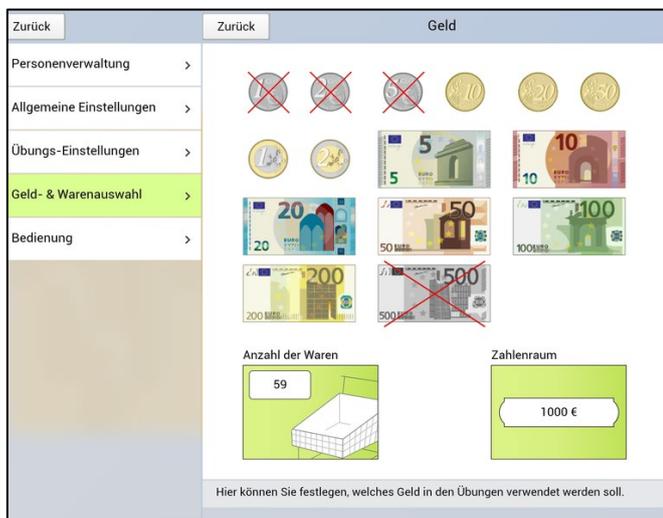
kostenfrei

Einkaufen mit dem Euro

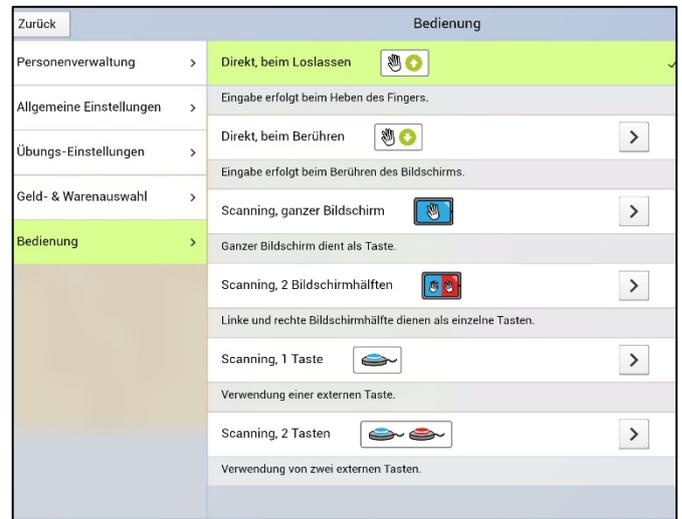
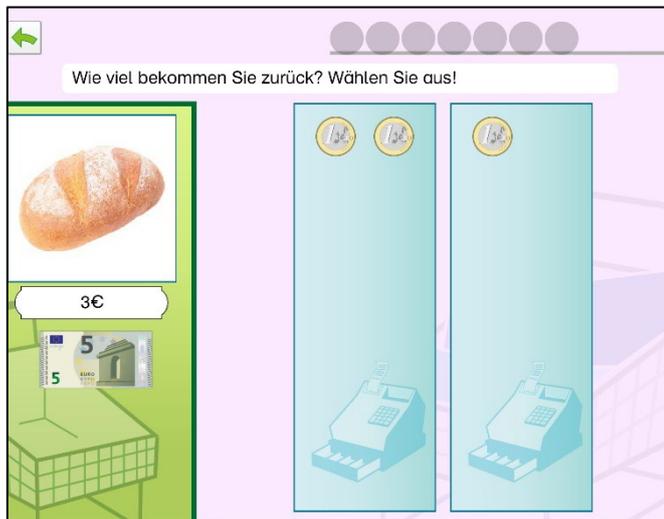
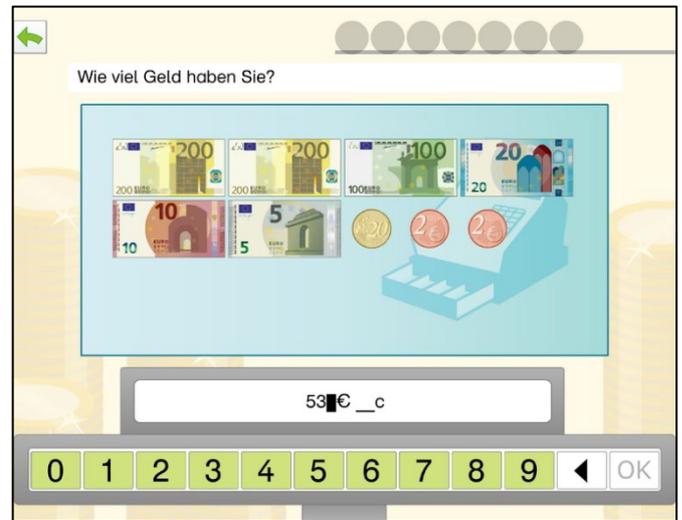
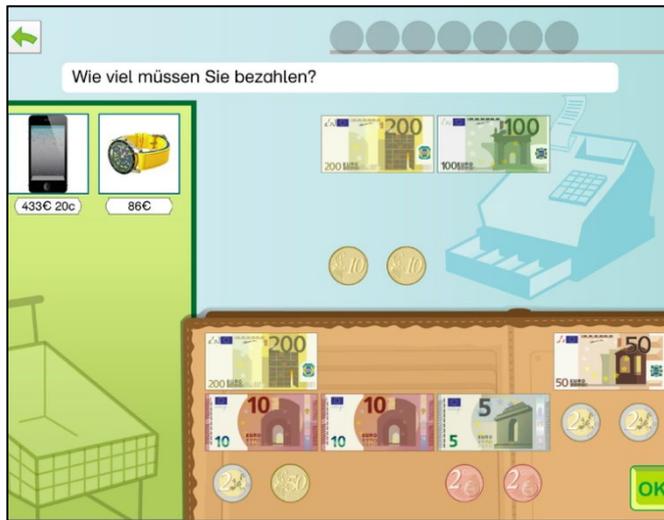


Umgang mit Geld und alltagspraktische Fähigkeiten fördern

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

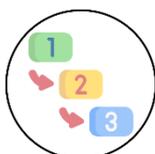
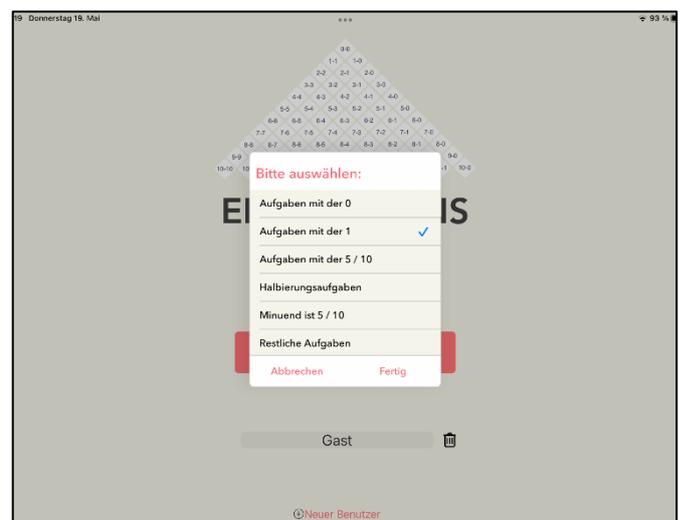
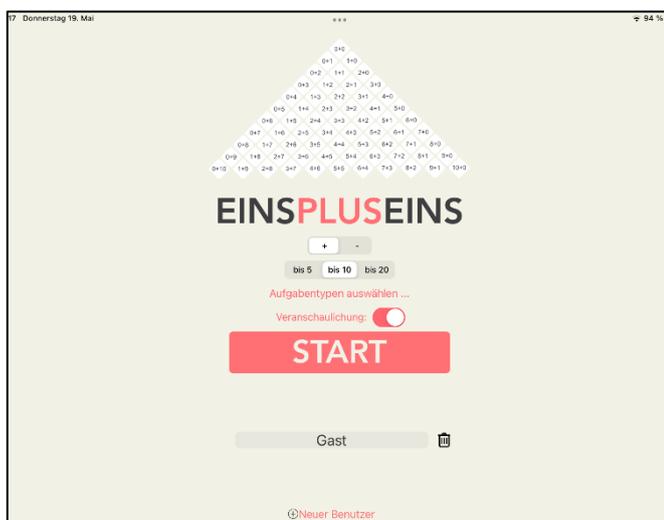
ab iOS 9.0, Windows

ca. 20 Euro

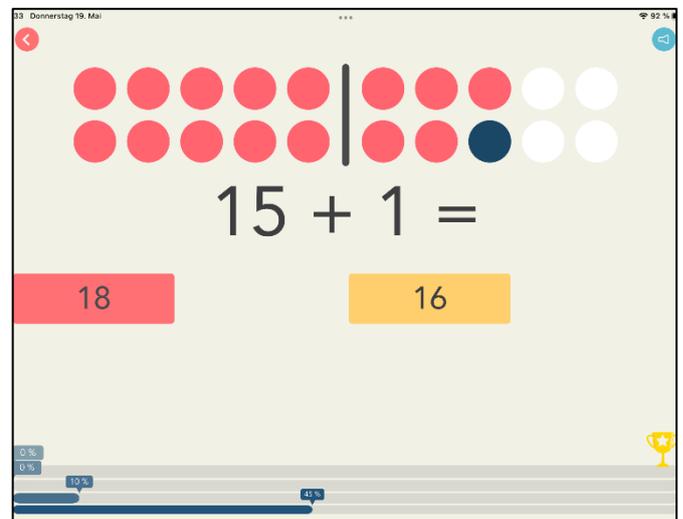
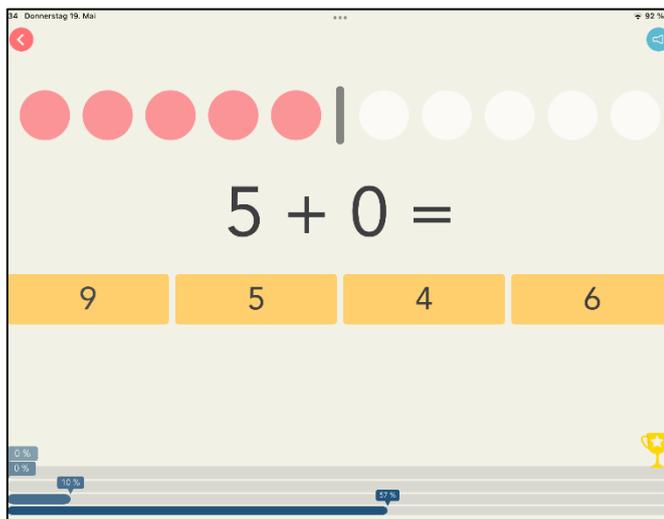
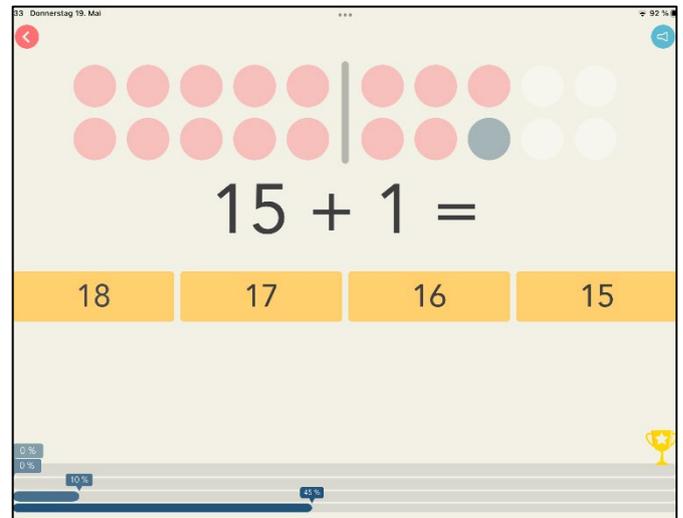
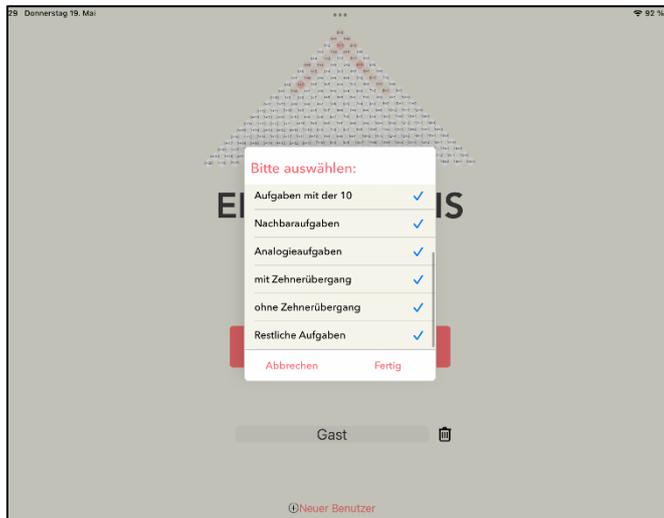


Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum bis 20

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

ab iOS 9.0

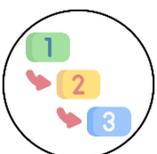
ca. 1 Euro

Fingerzahlen – Fingermengen

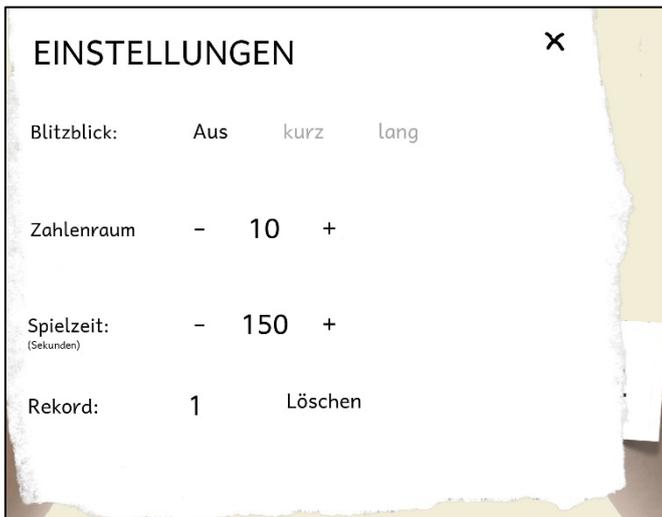
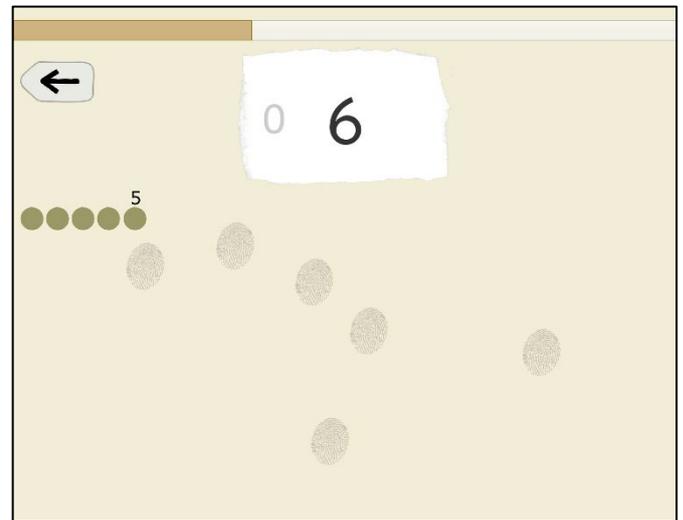


Mengenerfassung, Menge und Zahl „begreifen“

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

ab iOS 5.1.1

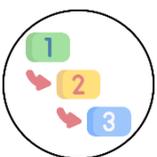
ca. 3 Euro

König der Mathematik 2

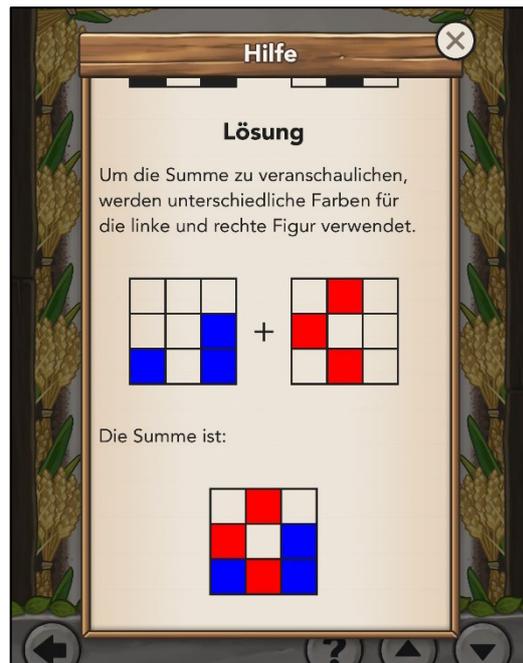
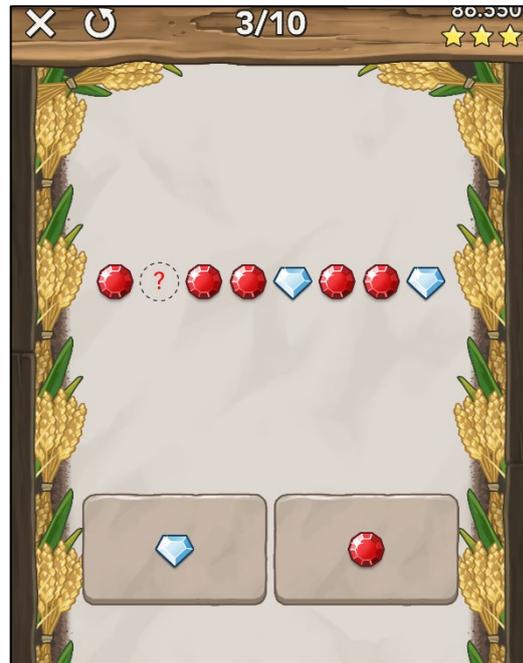
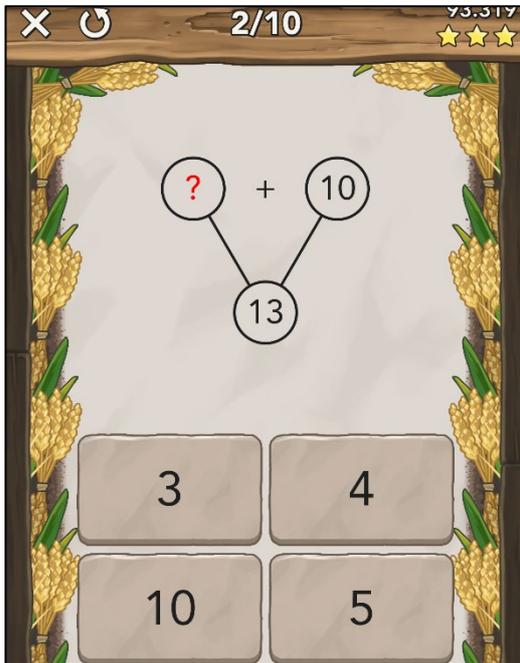


Mathe-Übe-App in einer mittelalterlichen Welt

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 8.0, Android

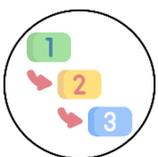
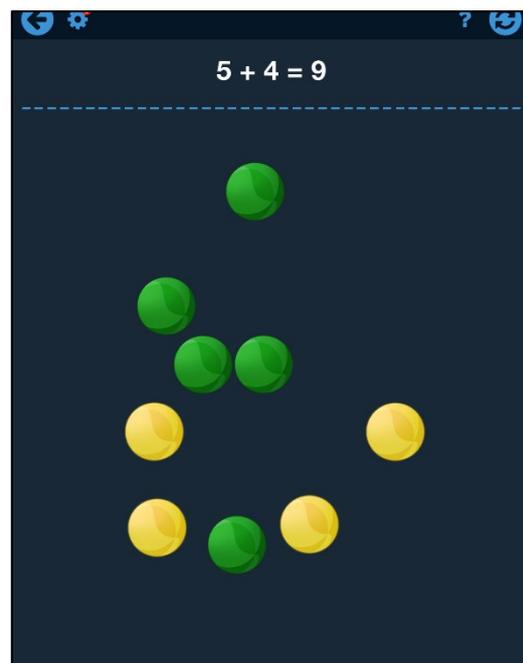
ca. 3 Euro

Mathe Verstehen – Addition und Subtraktion

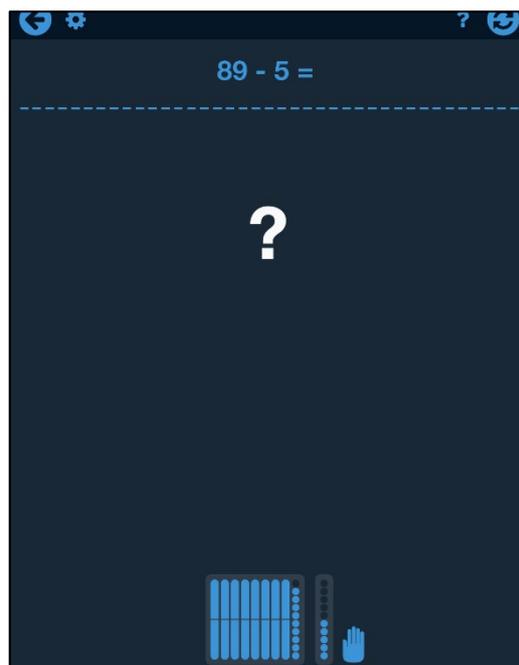
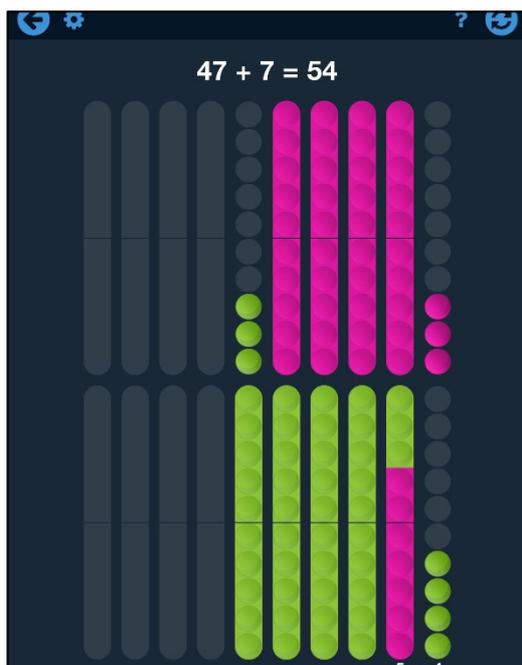
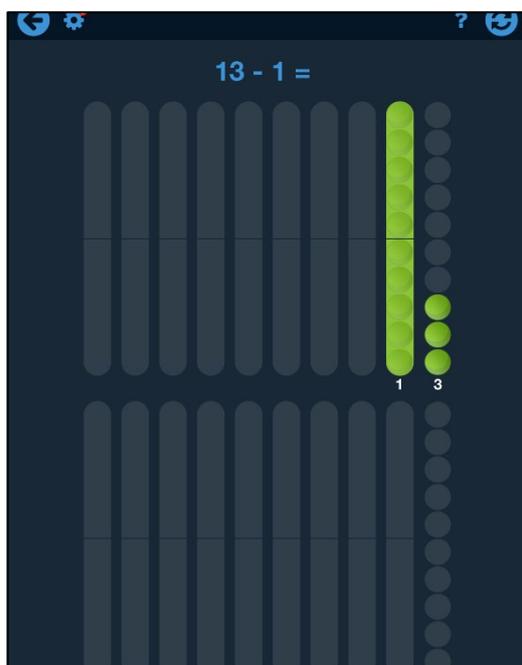


Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 100 mit Visualisierungshilfen

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. 4 Euro

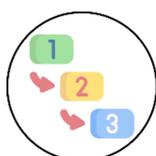
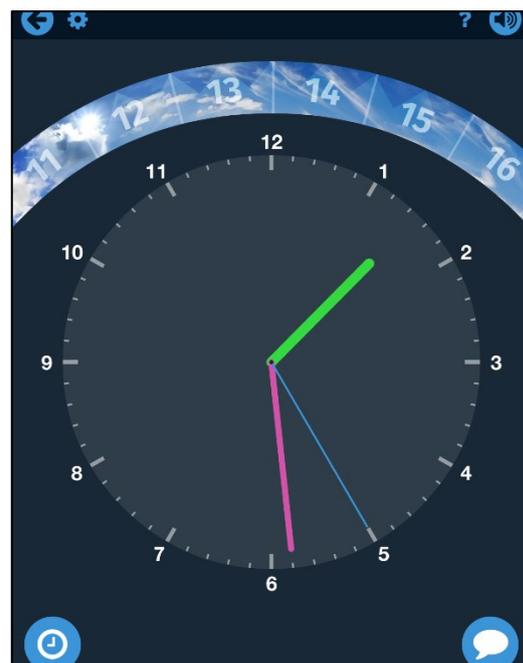
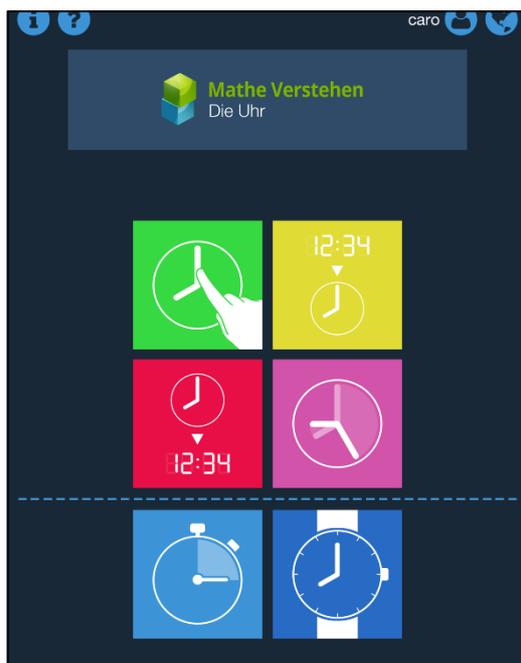
Mathe Verstehen – Die Uhr



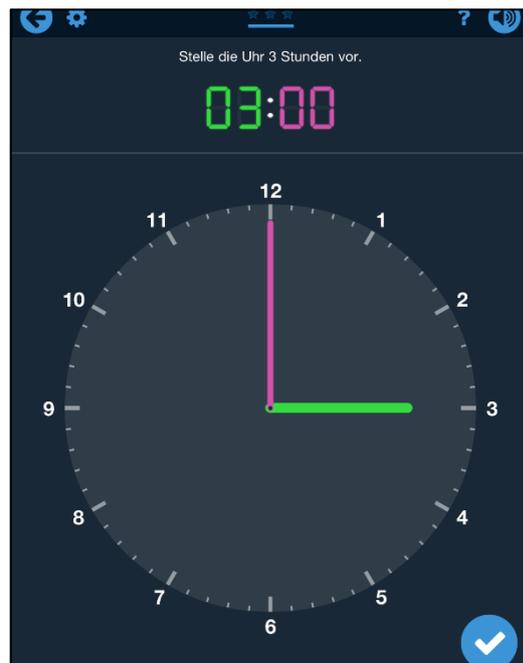
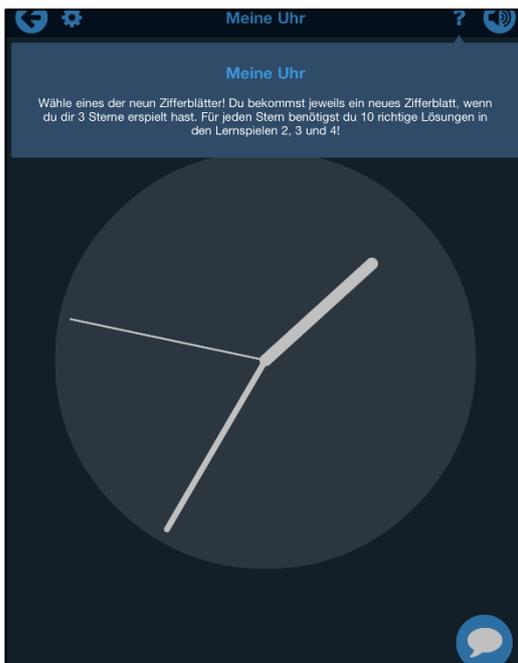
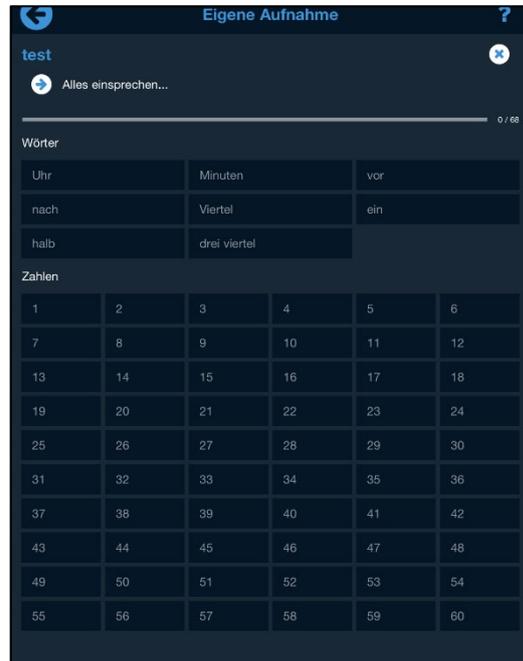
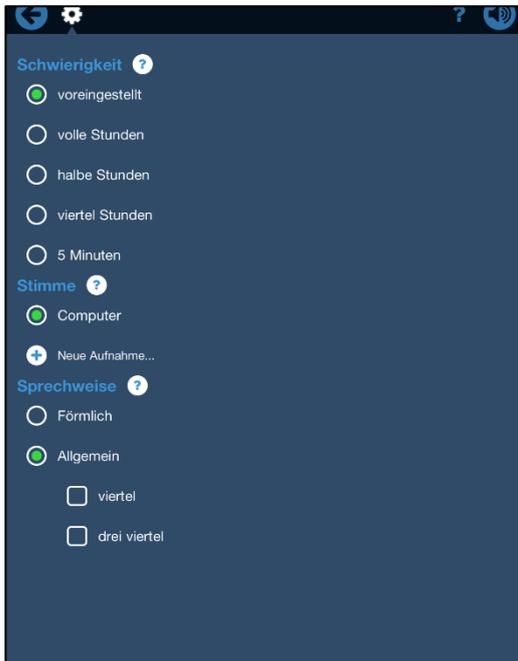
Uhren-Lern-App, die keine Wünsche offen lässt

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

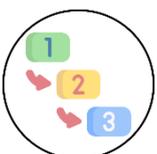
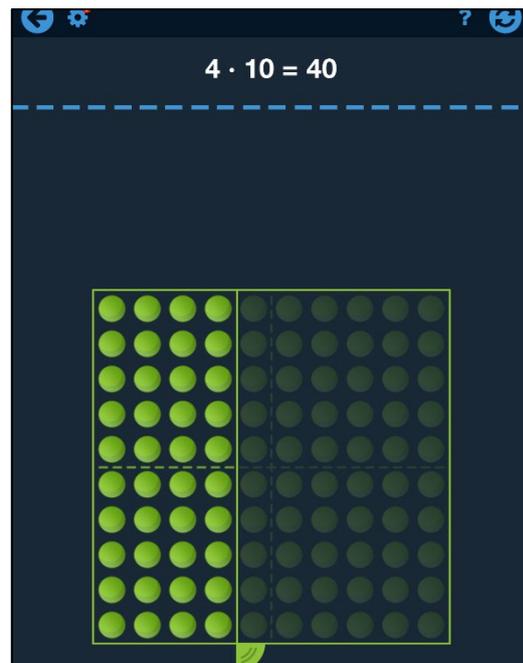
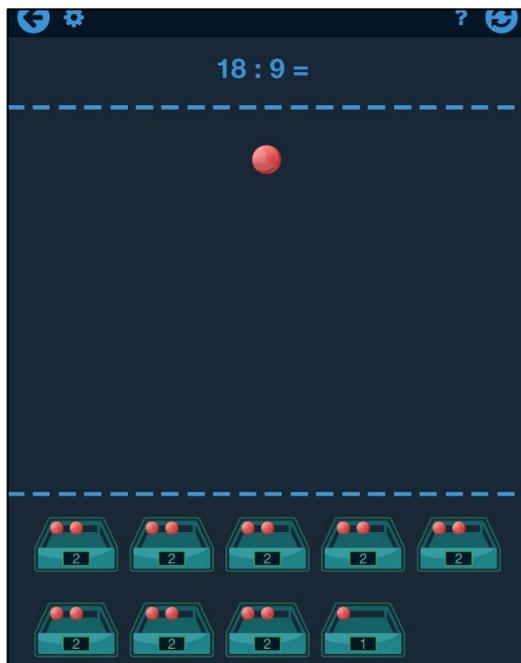
ca. 4 Euro

Mathe Verstehen – Einmaleins

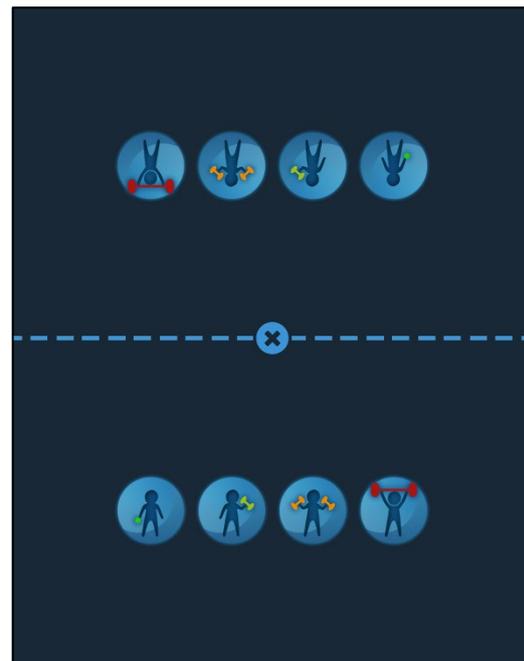
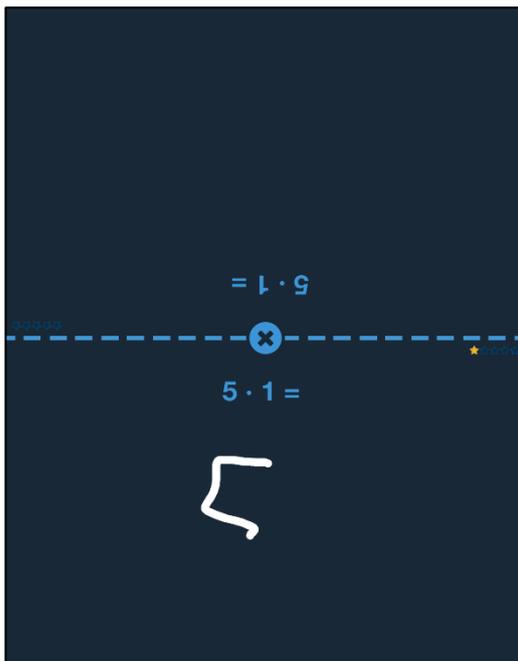
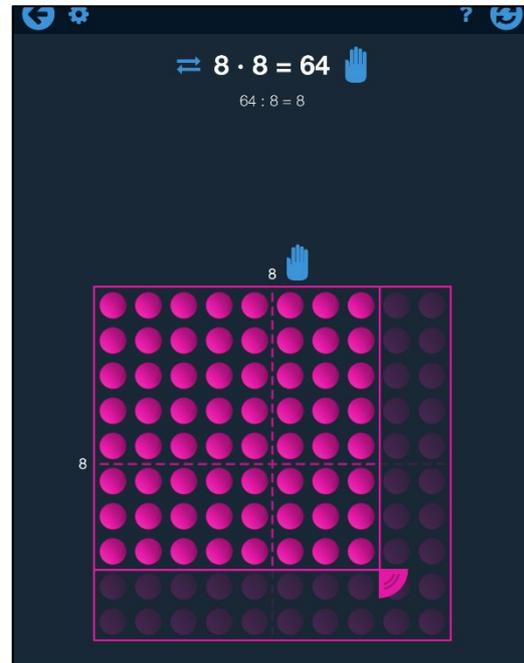
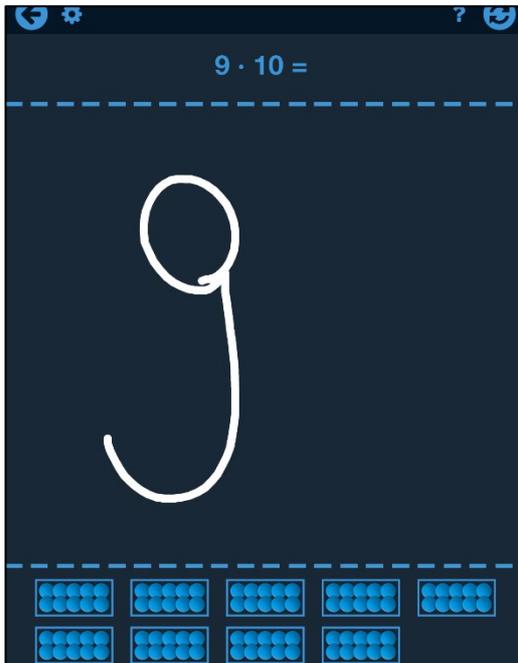


Multiplikation und Division durch Visualisierungshilfen verstehbar machen

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

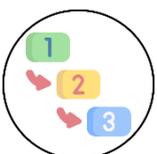
ca. 4 Euro

Math Fight

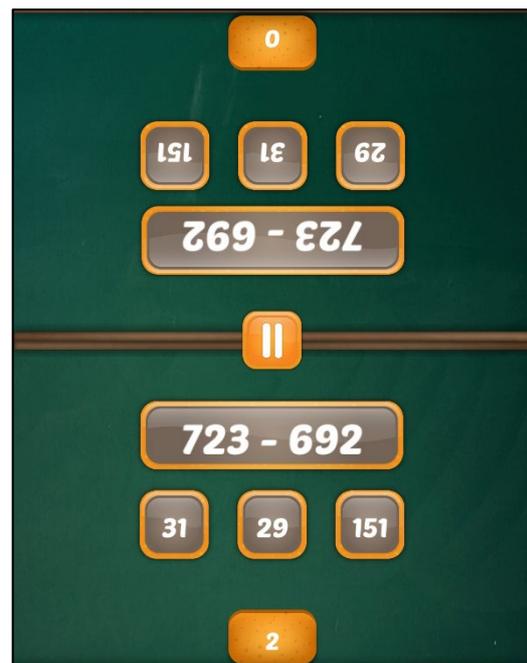
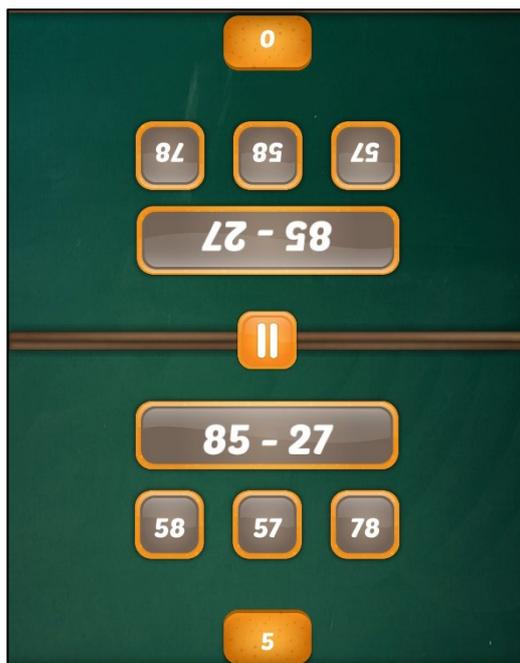
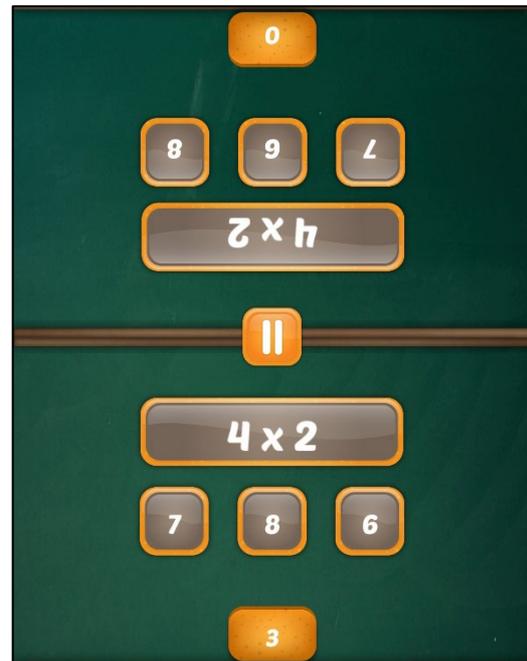


Mathespiel zum Festigen der Grundrechenarten

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

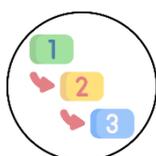
ab iOS 10.0, Android

ca. 5 Euro



Visualisierung von Mengen und ersten Rechenoperationen

mathidr wurde speziell für Kinder mit Down Syndrom entwickelt, hilft aber auch Kindern mit Dyskalkulie bei der Entwicklung eines stabilen Mengenbegriffs – als Grundlage für ein grundlegendes Verständnis von Rechenoperationen. Mengen werden in Form von Kirschen dargestellt, der Mengenraum kann eingestellt werden (4, 10, 20). Kombiniert man rote und gelbe Kirschen, wird unten eine Plus-Aufgabe angezeigt. “Frisst” der Rabe Kirschen auf, wird das als Minus-Aufgabe dargestellt. Die App bietet keine fertigen Mathe-Aufgaben an, sondern soll Kinder beim Rechnen eigener Aufgaben unterstützen. Sie wird ergänzt durch weiteres Material, mit dem Mengen zum “Anfassen” begreifbar gemacht werden (Holzbrett mit Holzkirschen, Holzwürfel, Kartenset). Auf der Webseite gibt es eine Online-Version und das mathidr-Konzept wird erklärt.





Sprache
 Englisch
 Deutsch

Ton
🔊 🔇

Kontrastreiche Darstellung
⚙️ 🗑️

Zahlen

| | | | |
|----------------------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|
| 1 | 1 | 4 | 4 |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| 7 | 7 | 9 | 9 |
| <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

$4 - 1 = 3$

$4 - 1 = 3$

[mathildr](#) im App Store und auf www.mathildr.com

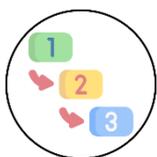
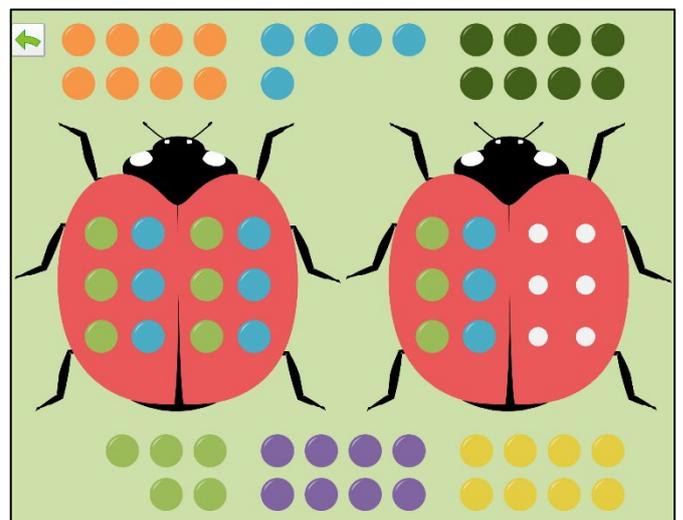
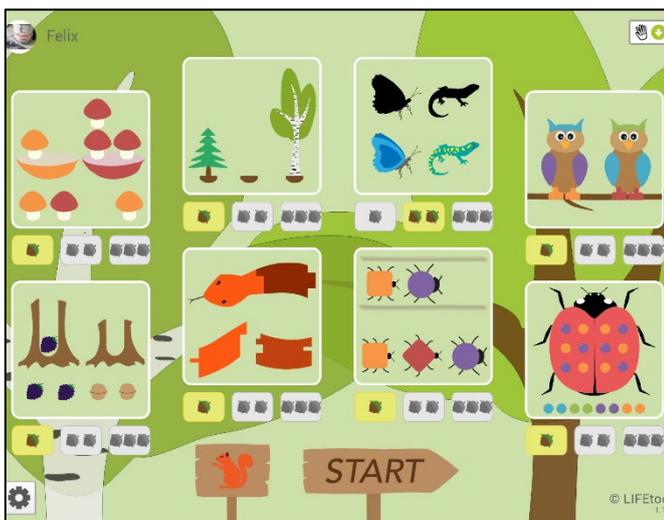
ab iOS 12.0, browserbasiert

kostenfrei

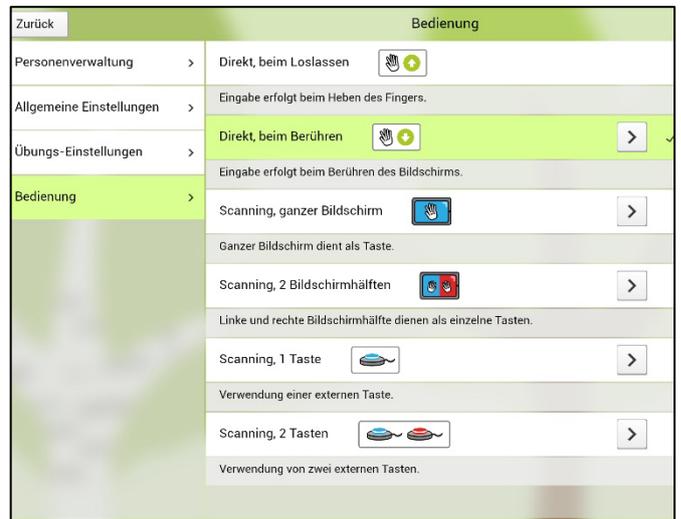
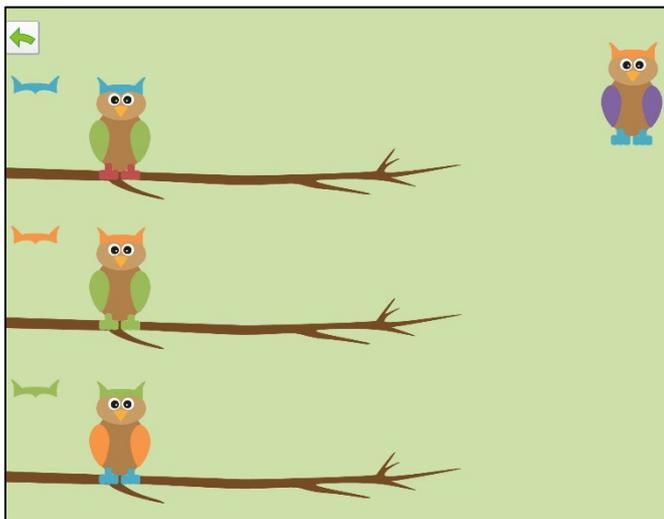
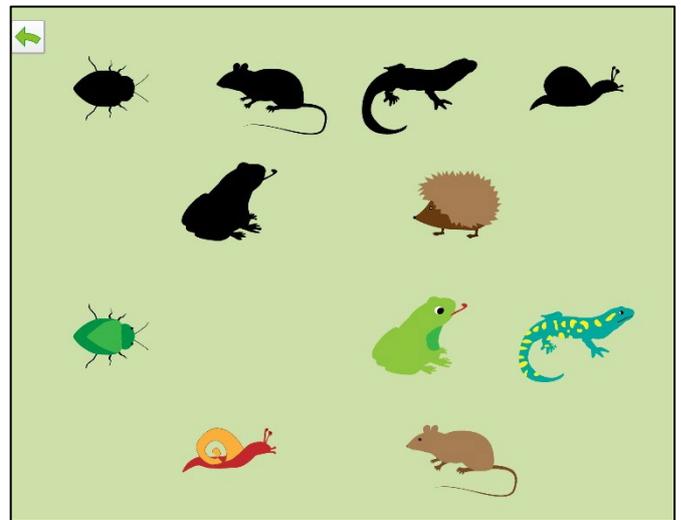
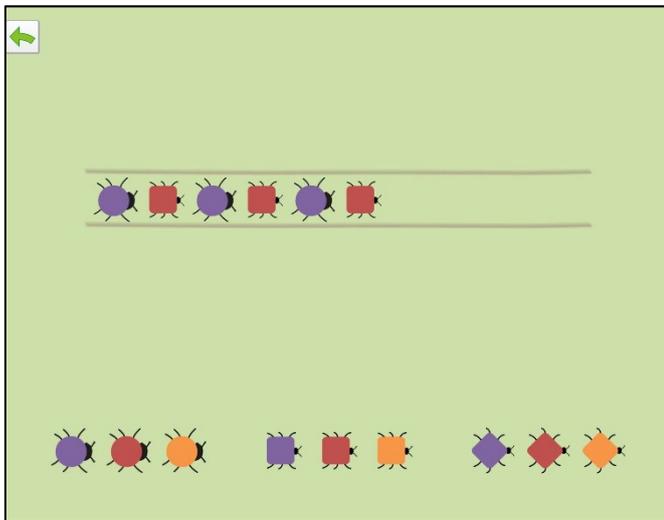


Übungen aus dem pränumerischen Bereich

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

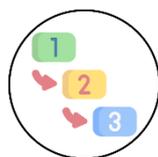
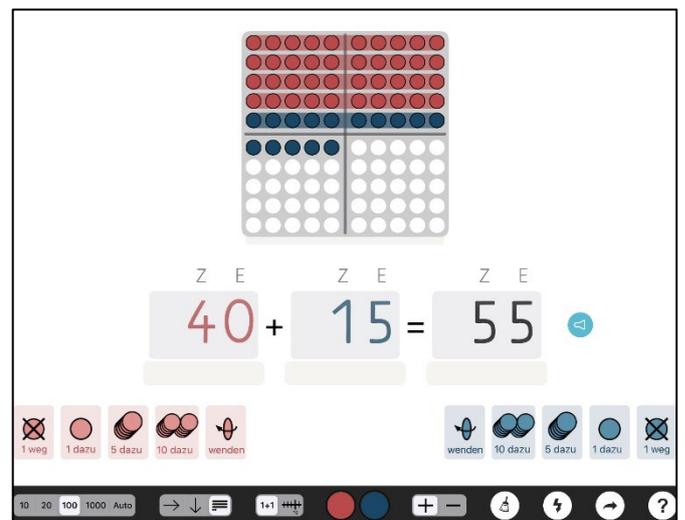
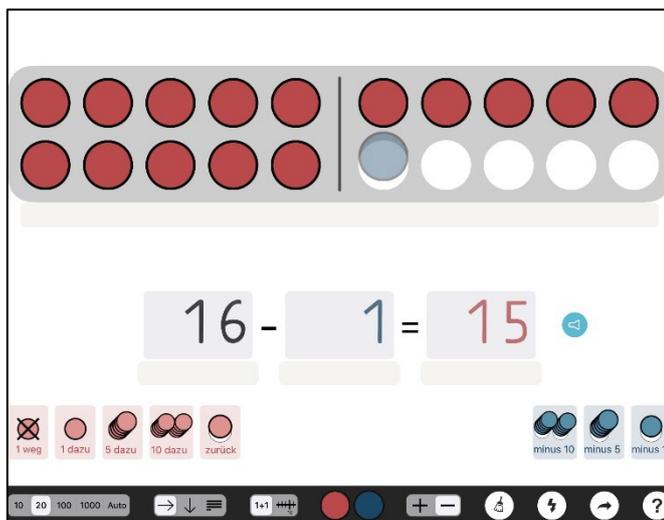
ab iOS 9.0, Windows

ca. 20 Euro



Darstellung von Mengen, Additions- und Subtraktionsaufgaben durch Wendepfättchen

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 Wendepfättchen: standardmäßig in rot und blau für die abzuziehende Menge, die Farbdarstellung der Pfättchen 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 red, while the minus sign and 1 are in grey. 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

ab iOS 11.0

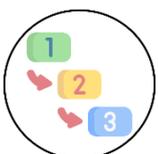
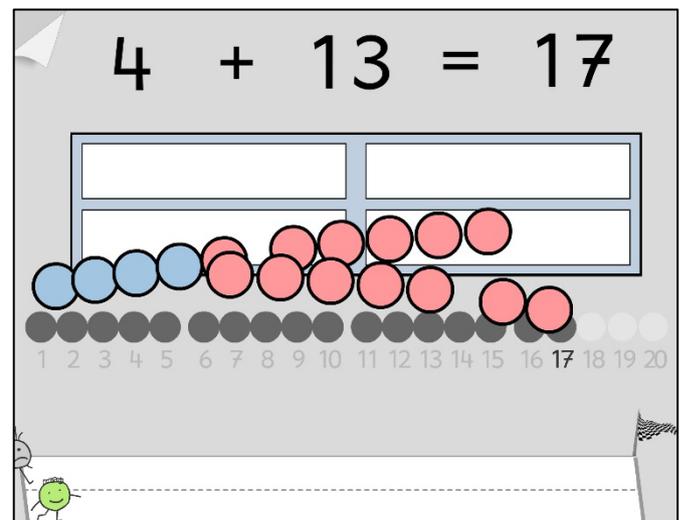
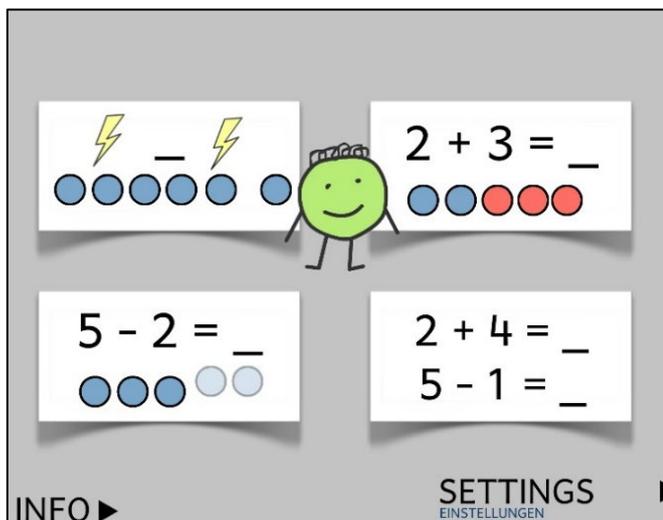
ca. 1 Euro

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 Wendeplättchen 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 Wendeplättchen.



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

ab iOS 6.0

ca. 3 Euro

Assistive Tools bei Förderbedarf

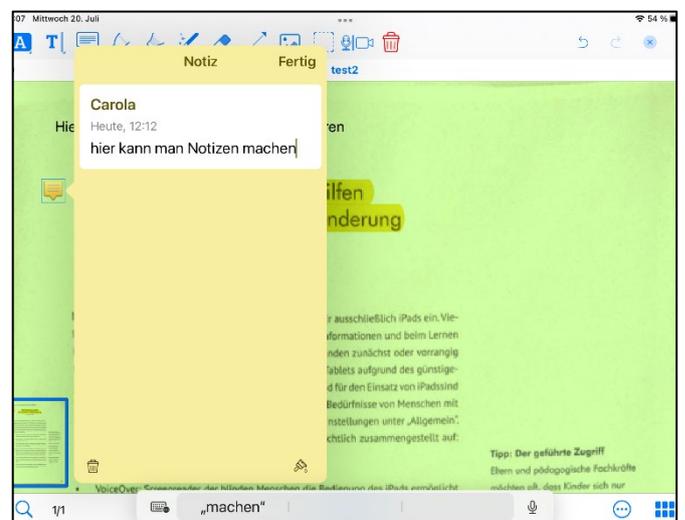
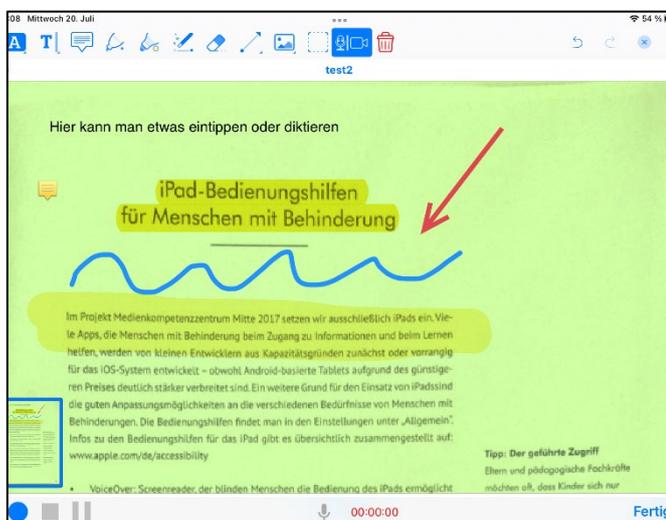


Assistive Apps unterstützen Menschen mit verschiedenen Einschränkungen beim Zugang zu (digitalen und gedruckten) Informationen und bei der barrierefreien Kommunikation. Zielgruppen sind:

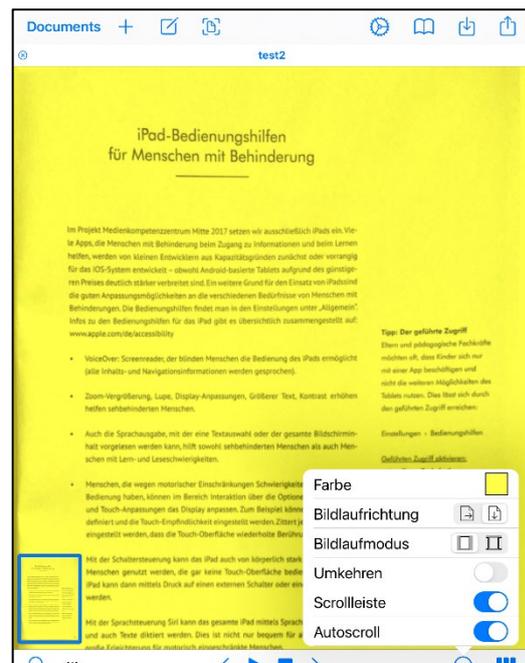
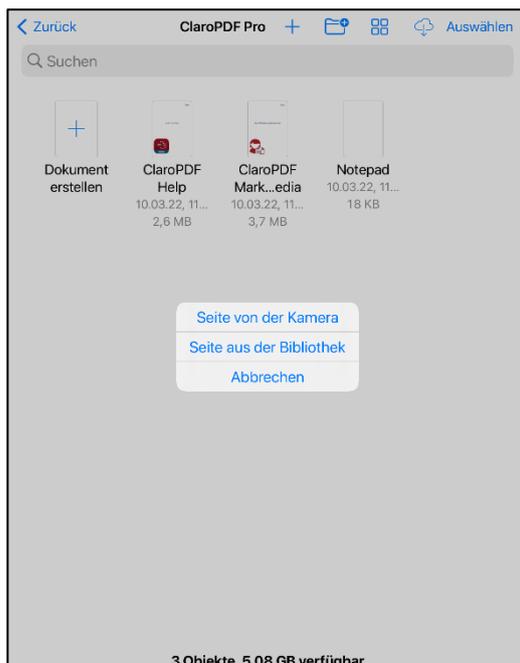
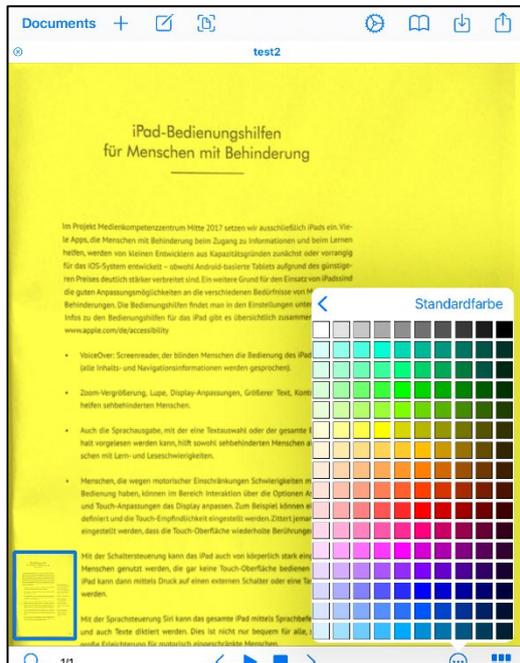
- Menschen mit Lern- bzw. Lese- und Schreibschwierigkeiten (z. B. aufgrund von Legasthenie): Mit sogenannten OCR-Apps kann man gedruckten Text fotografieren und in digitalen Text umwandeln, der sich vorlesen lässt. Darüber hinaus profitiert die Zielgruppe von der Möglichkeit, z. B. Arbeitsblätter digital zu bearbeiten (durch Verwendung der Diktierfunktion). Ebenfalls wichtig: Digitalen bzw. digitalisierten Text optisch an eigene Bedarfe anpassen (z. B. durch farbigen Hintergrund, eigene Schriftart).
- Menschen mit Sehbehinderung bzw. Blindheit: Auch sehbehinderte Menschen profitieren von der Möglichkeit, Text an eigene Bedarfe anzupassen (z. B. zu vergrößern und eigene Farbkombinationen einzustellen). Und natürlich davon, sich digitale bzw. digitalisierte Informationen vorlesen zu lassen. Blinde Menschen benötigen hierbei noch mehr Hilfsfunktionen, die sie dabei unterstützen z. B. einen gedruckten Text richtig zu fotografieren.
- Menschen ohne (verständliche) Lautsprache: Mit sogenannten „Talker-Apps“ aus dem Bereich der Unterstützten Kommunikation (UK) wird das Tablet zu einem Sprachausgabegerät und somit zur Stimme der unterstützten kommunizierenden Person. Man unterscheidet zwischen der schrift- und der symbolorientierten UK – abhängig davon, ob die Person bereits schriftsprachlich kommunizieren kann oder nicht.

vielfältige assistive Funktionen für Menschen, die nicht (gut) lesen bzw. nicht (handschriftlich) schreiben können

Man kann z. B. Arbeits- und Aufgabenblätter fotografieren und digital weiterbearbeiten, entweder via (externer oder Bildschirm-) Tastatur oder mit der iPad-Diktierfunktion. Außerdem kann man den fotografierten Text mittels OCR-Funktion scannen, in ein vorlesbares PDF umwandeln und vorlesen lassen. So kann man sich z. B. Aufgabenstellungen vorlesen lassen, wenn man nicht lesen kann. Im Vergleich zur App [SnapType](#) stehen weitaus mehr digitale Bearbeitungswerkzeuge zur Verfügung und die Farbe des Texthintergrundes kann angepasst bzw. die Farben invertiert werden - hilfreich für legasthene und sehbehinderte Menschen. Es lassen sich Kommentare und Markierungen einfügen sowie Audio- und Videoaufnahmen. So kann man z. B. als Lehrperson digitalisierten Aufgabenblättern noch weitere Informationen hinzufügen, z. B. Erklärungen der Aufgabenstellung. Tutorials von Igor Krstoski: [Tool für die Inklusion: Claro PDF Pro](#), [AT ganz praktisch - Kurzvorstellung ClaroPDF Pro](#)



Claro PDF



Claro PDF im [App Store](#)

ab iOS 13.0, Android

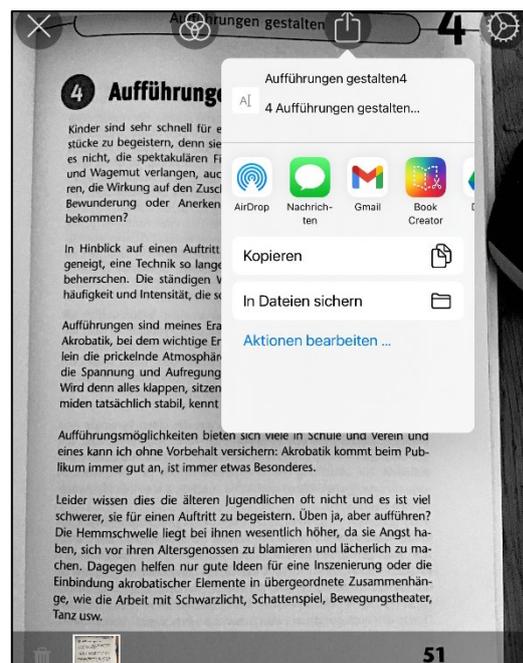
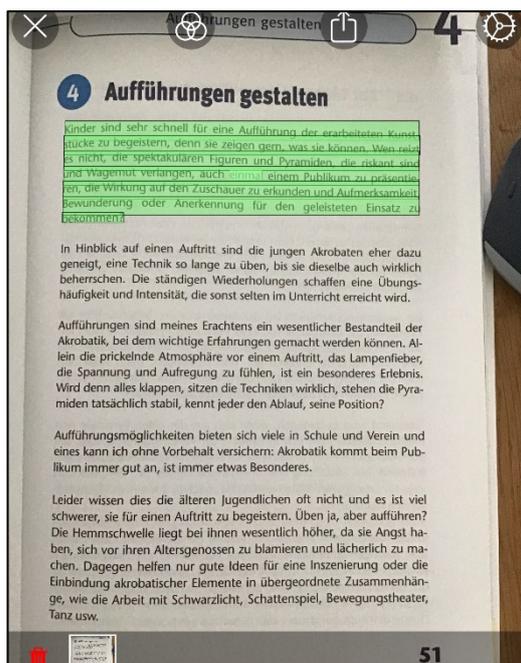
ca. 10 Euro

Claro ScanPen

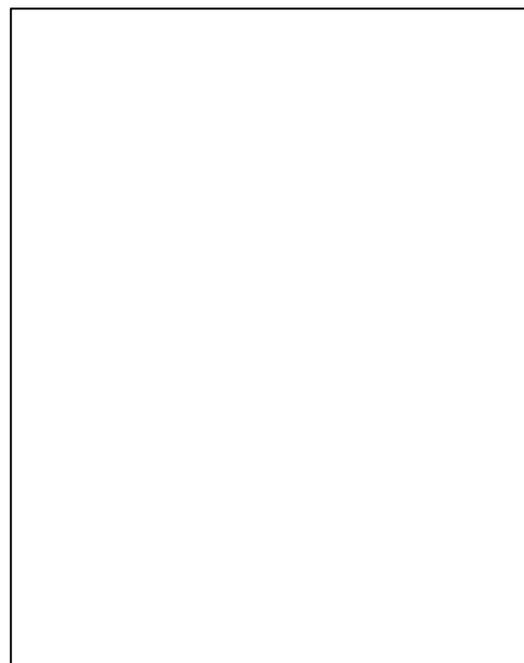
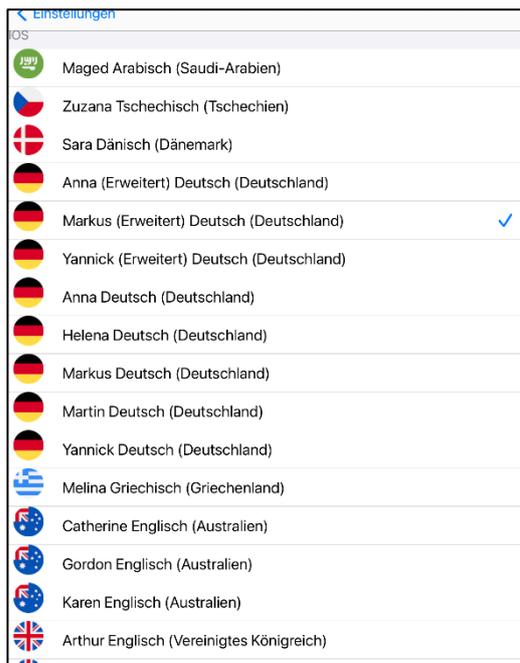
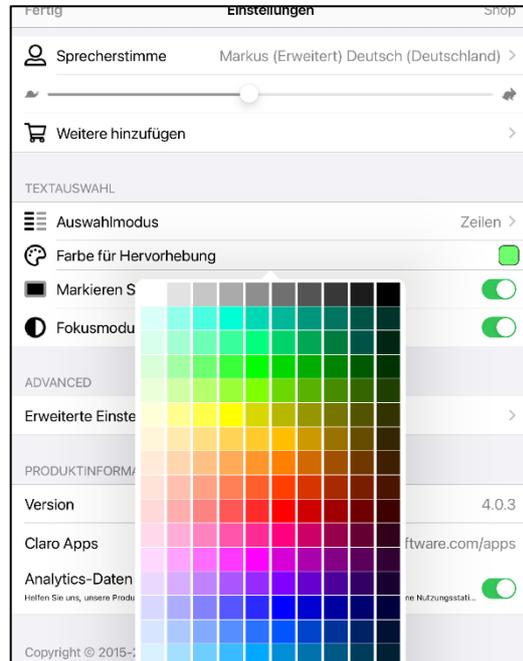
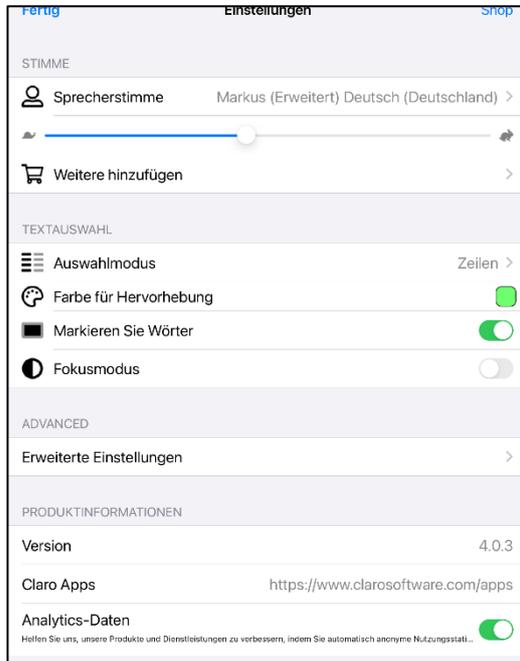


Vorlesehilfe für legasthene Menschen, mit der man sich gedruckte Texte vorlesen lassen kann

Die Bedienung ist einfach: Gedruckten Text fotografieren (hochkant) und mit dem Finger Markierung um Bereich aufziehen, der vorgelesen werden soll: das Vorlesen startet automatisch (nach einer kurzen Pause). Es stehen verschiedenen Frauen- und Männerstimmen in mehreren Sprachen zur Verfügung. Die Vorlesegeschwindigkeit ist einstellbar. Die Farbe, mit der vorzulesender Text markiert und beim Vorlesen hervorgehoben werden soll, kann selbst definiert werden. Man kann einstellen, ob alles, bestimmte Textbereiche oder nur einzelne Wörter vorgelesen werden sollen. Die App funktioniert auch offline und mit Hilfe des in iPads integrierten [geführten Zugriffs](#) kann man einstellen, dass man aus der App ScanPen nicht mehr herauskommt (z. B. in Prüfungssituationen).



Claro ScanPen



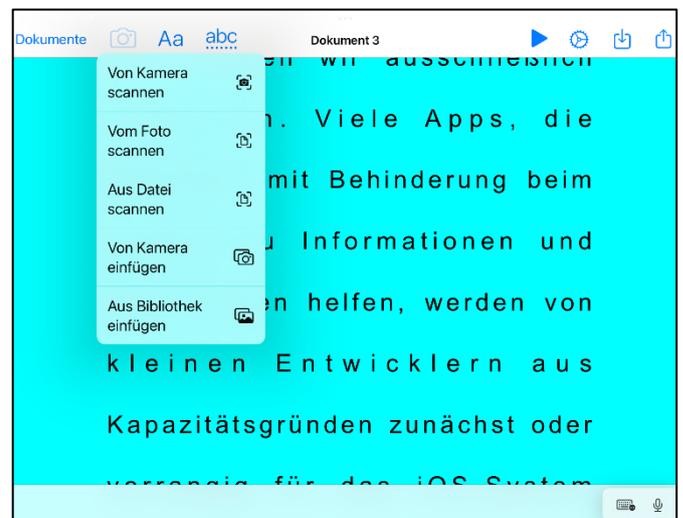
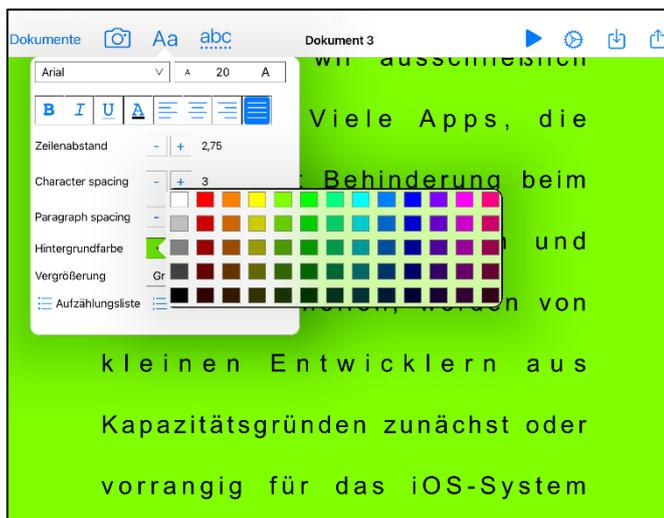
Claro ScanPen im [App Store](#)

ab iOS 13.0, Android

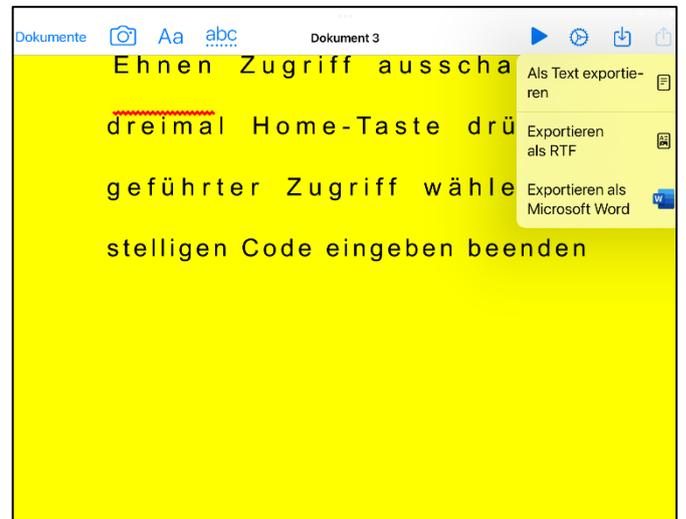
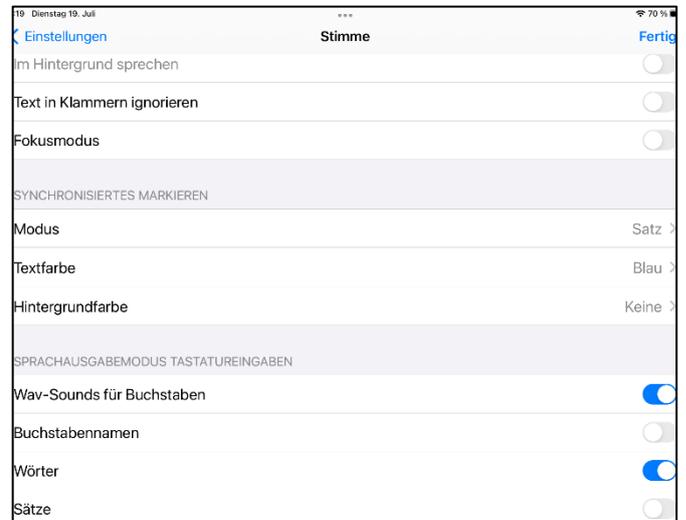
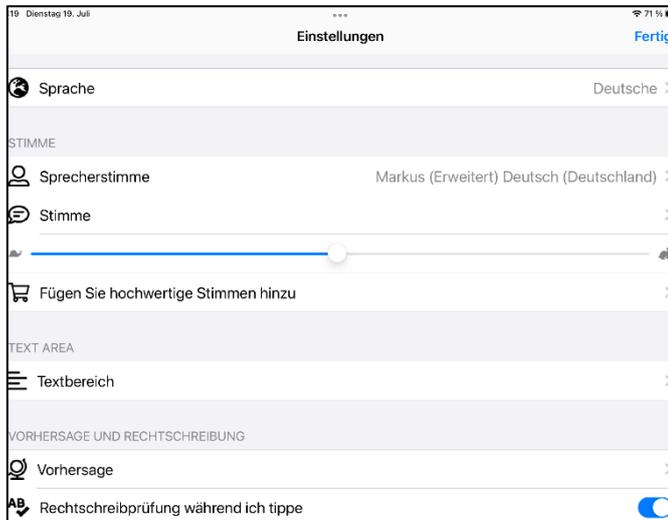
ca. 9 Euro

digitalen und gedruckten Text vorlesen und optisch anpassen

Die kostenlose Basisversion kann digitalen Text vorlesen sowie optisch anpassen (z. B. Text vergrößern, vor einer Hintergrundfarbe anzeigen, in einer anderen Schriftart anzeigen, Zeilenabstand vergrößern). Zielgruppe sind Menschen mit Leseschwierigkeiten bzw. Seheinschränkungen. Den digitalen Text kann man aus einer anderen Anwendung (z. B. von Internetseiten) in ein neues Claro-Speak-Dokument kopieren oder als PDF öffnen. Die kostenpflichtige Vollversion besitzt eine OCR-Funktion: damit kann man gedruckten Text fotografieren, in digitalen Text umwandeln und vorlesen lassen. Die Option, Text vor einer individuellen Hintergrundfarbe anzeigen zu lassen, ist hilfreich für legasthene Menschen. Es stehen auch in der kostenlosen Version mehrere Männer- und Frauenstimmen (in verschiedenen Sprachen) zur Auswahl, die Vorlesegeschwindigkeit kann angepasst werden. Außerdem kann eingestellt werden, dass getippte Buchstaben laut-, buchstaben-, wort- bzw. satzweise vorgelesen werden.



Claro Speak



ClaroSpeak im [App Store](#)

ab iOS 12.0, Android

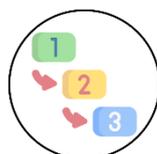
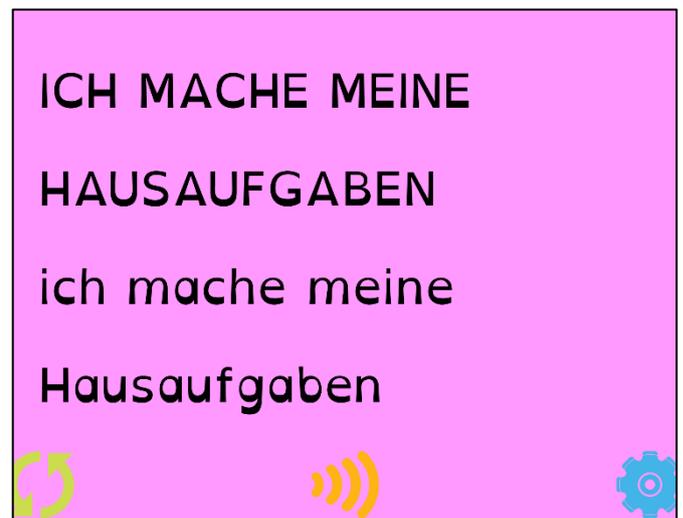
ca. 9 Euro Vollversion (kostenfreie Basisversion)

Einfache Rechtschreibhilfe

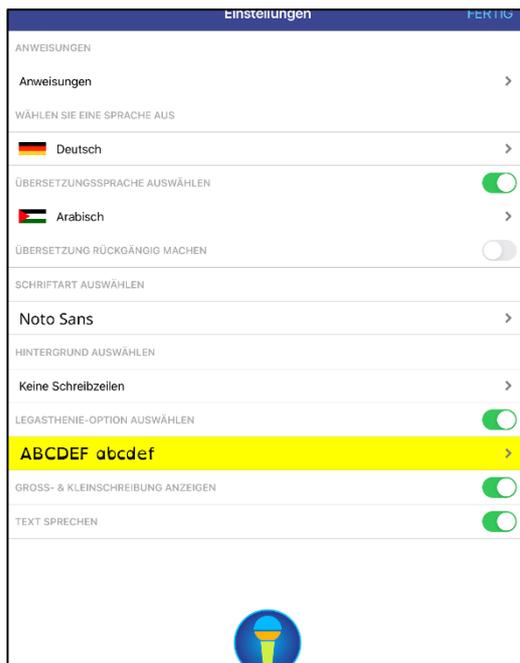
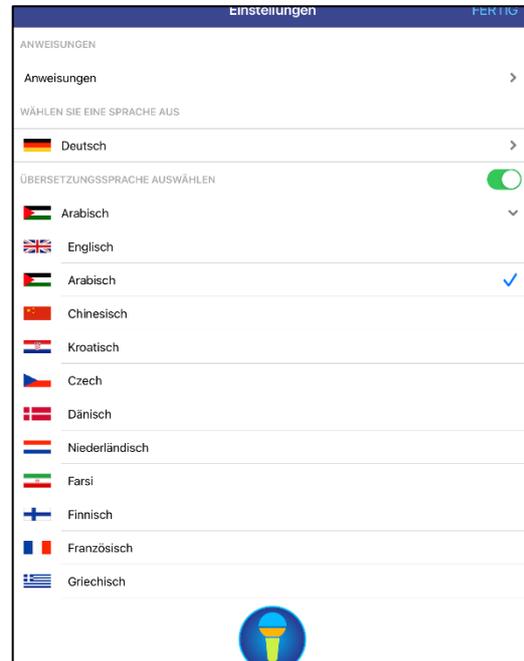
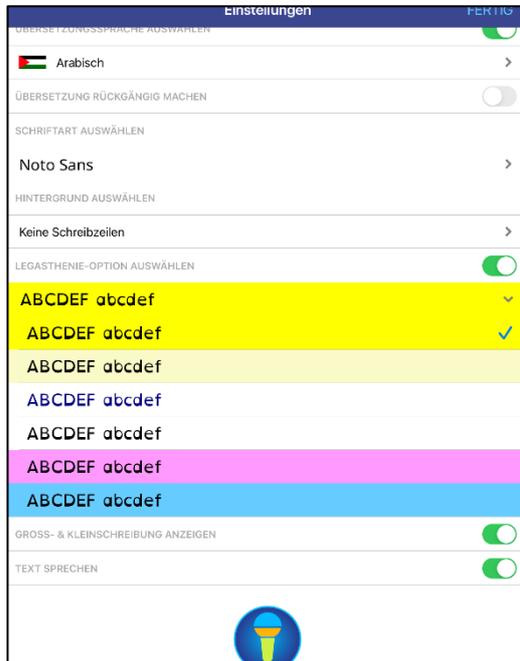


Sprache-zu-Text-Umwandlung für legasthene Menschen

Die App richtet sich an alle mit Schreibschwierigkeiten und ist auch im mehrsprachigen Kontext interessant. Die Bedienung ist sehr einfach: Mikrofon tippen, Wort bzw. kurzen Satz sprechen, dieser wird dann als schriftlicher Text ausgegeben und bei entsprechender Einstellung nachgesprochen bzw. übersetzt (zwölf Sprachen stehen zur Auswahl). Was ebenfalls eingestellt werden kann, ist die optische Darstellung des Textes - wählt man die Legasthenie-Option wird der Text in einer legastheniefreundlichen Schrift und mit verschiedenen Hintergrundfarben dargestellt. Die App ist explizit als Lern- und Schreibhilfe gedacht, so lässt sich der schriftliche Text nicht kopieren und in andere Anwendungen einfügen, sondern muss abgeschrieben werden. Die App benötigt eine Internetverbindung.



Einfache Rechtschreibhilfe



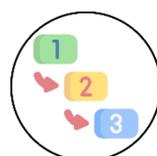
Einfache Rechtschreibhilfe auf www.easyspellingaid.com

ab iOS 7.0, Android

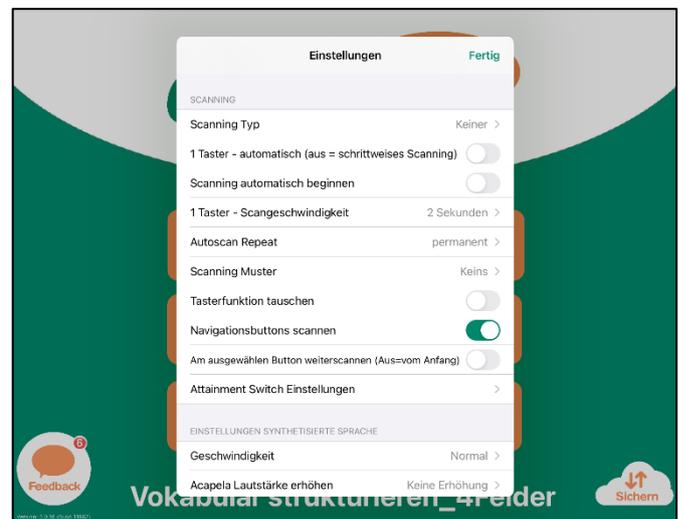
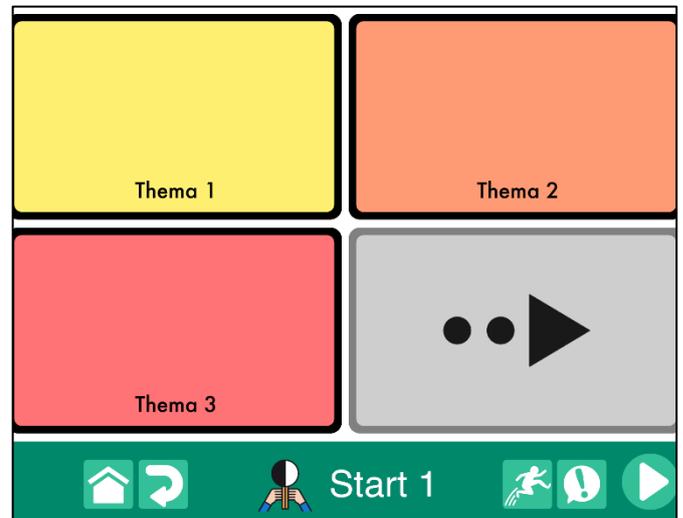
ca. 5 Euro

Kommunikationsförderung und Wortschatzaufbau von Menschen ohne (verständliche) Lautsprache

Die App kann sehr individuell an die Bedarfe von Nutzenden angepasst werden: Sie kann auch bei schweren motorischen Einschränkungen mittels extern angeschlossenen Tastern bedient werden und bietet assistive Funktionen für sehbehinderte und blinde Menschen. GoTalk Now Plus stellt nicht nur Seitensets mit Symbolen zur Verfügung, mit deren Hilfe unterstützt Kommunizierende Wünsche und Bedarfe äußern können - in der Online-Galerie findet man viele weitere, fertige Kommunikationsbücher und darüber hinaus zahlreiche Ideen für Spiele, Lieder, Rätsel, Beschäftigungsideen, die man als Kommunikationsanlässe nutzen kann und die man kostenfrei in die App exportieren kann - dieses [Video-Tutorial von LIFEtool](#) zeigt, wie. Auf YouTube findet man viele weitere Tutorials und Ideen rund um GoTalk Now, empfehlenswert ist auch die [UK-Kiste](#), wo man Anleitungen, Fortbildungshandouts, eine Übersicht über alle Inhalte der Online-Galerie und Vorlagen für Seitensets findet, die man mit eigenen Symbolen füllt.



GoTalk Now Plus



GoTalk Now Plus auf www.attainmentcompany.com

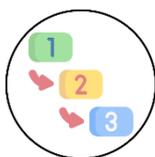
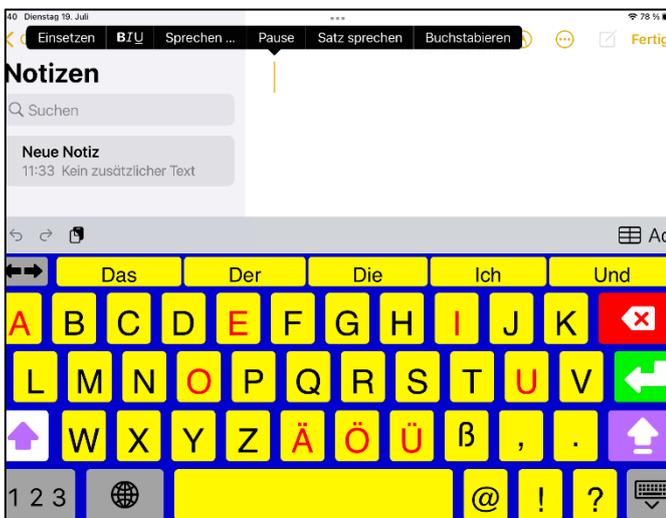
ab iOS 9.0

ca. 170 Euro

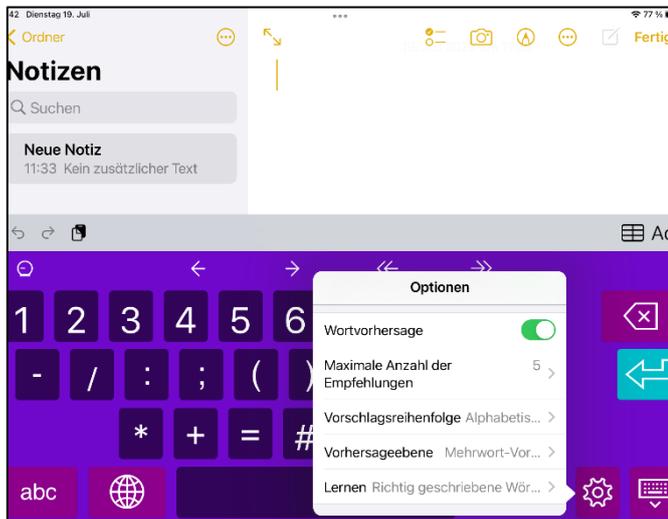
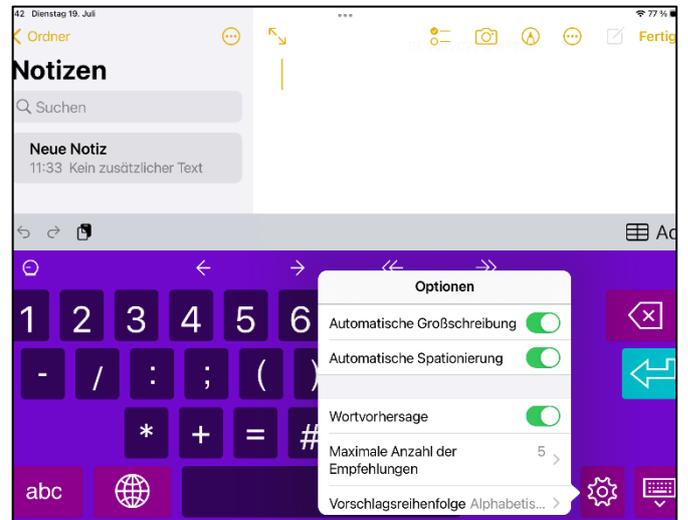
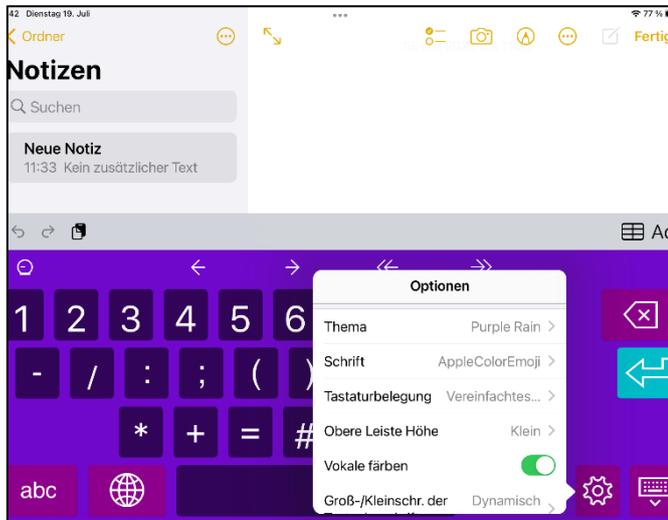


assistive und anpassbare Bildschirm-Lerntastatur

Keedogo Plus ist eine Bildschirm-Lerntastatur, die an individuelle Bedarfe angepasst werden kann - z. B. an die Bedarfe von Anfänger*innen im Umgang mit der Bildschirmtastatur, aber auch an die Bedarfe von Nutzer*innen mit Sehbehinderung oder Lernschwierigkeiten. Man kann zwischen verschiedenen Farben, Schriftarten und Layouts auswählen, bei der Tastaturbelegung hat man die Wahl zwischen einer vereinfachten ABC- oder QWERTY-Anordnung. Außerdem kann man einstellen, ob (und wenn ja, wie viele) Wörter vorgeschlagen bzw. Sätze vervollständigt werden. Außerdem können Vokale hervorgehoben werden.



Keedogo Plus



[Keedogo Plus](https://www.keedogo.com) auf www.assistiveware.com

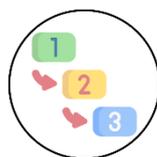
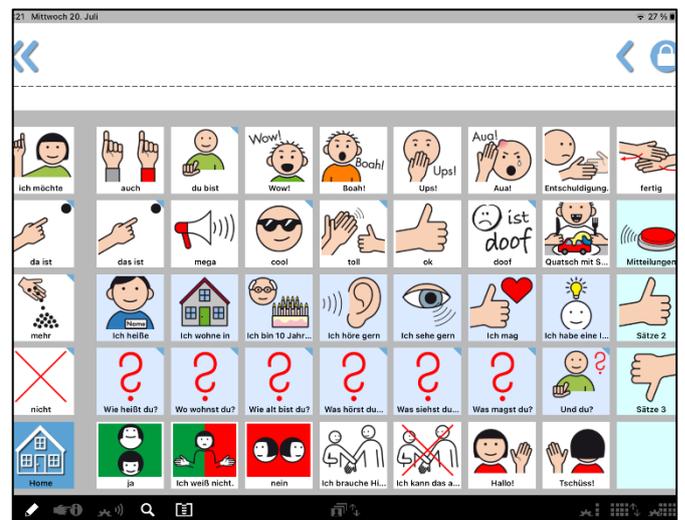
ab iOS

ca. 3 Euro

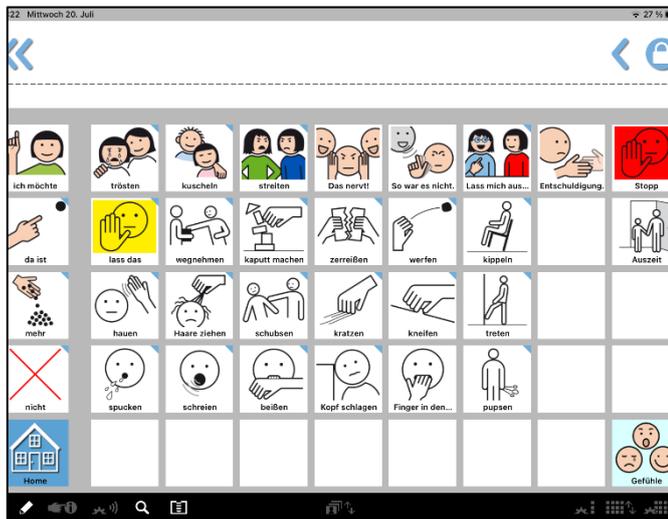


symbolbasierte Unterstützte Kommunikation (UK) für Menschen ohne (verständliche) Lautsprache

Symbole werden zu Aussagen kombiniert, die vom iPad gesprochen werden. Hinter blauen Feldern sind weitere Symboltafeln verknüpft. Die Zahl der Felder sowie alle Tafeln selbst sind vollständig individualisierbar: So können eigene Fotos von z. B. Bezugspersonen integriert werden bzw. die Symboltafeln von der Anzahl und vom Wortschatz her an die kommunikativen Fähigkeiten der nutzenden Person angepasst und ausgebaut werden. MetaTalk basiert auf den bekannten METACOM-Symbolen von Annette Kitzinger. Vorgefertigte Symboltafeln stehen in folgenden Felderzahlvarianten zur Verfügung: 6x11, 5x9, 4x7, 3x5. Männer- und Frauenstimmen stehen zur Auswahl, Kinderstimmen können zusätzlich gekauft werden.



MetaTalk



MetaTalk auf www.metacom-symbole.de

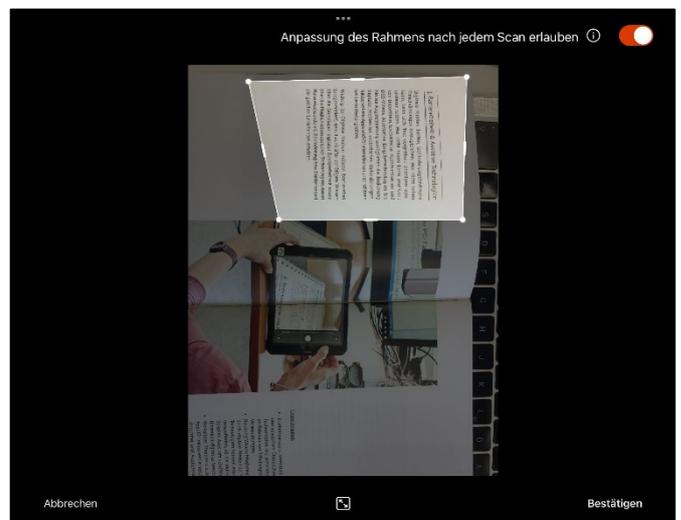
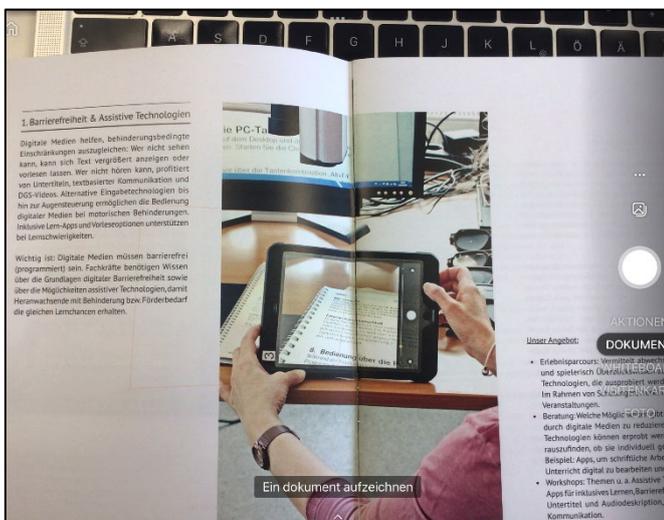
ab iOS 14.1

ca. 200 Euro

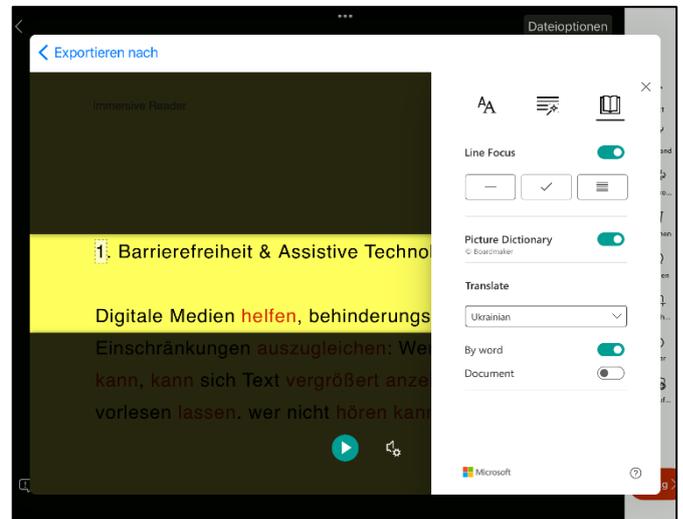
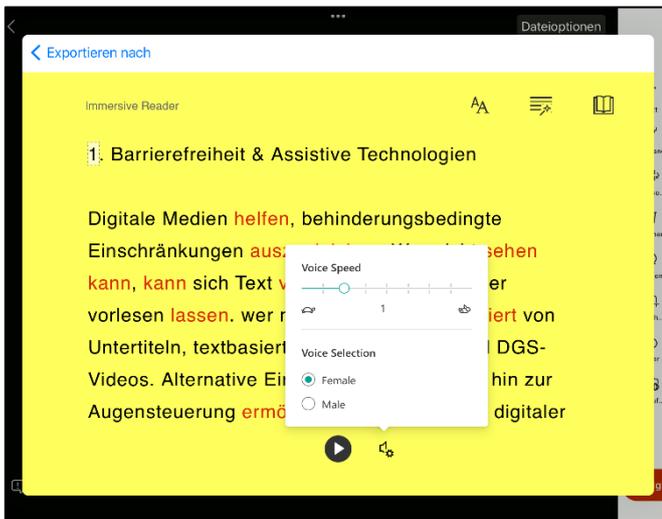
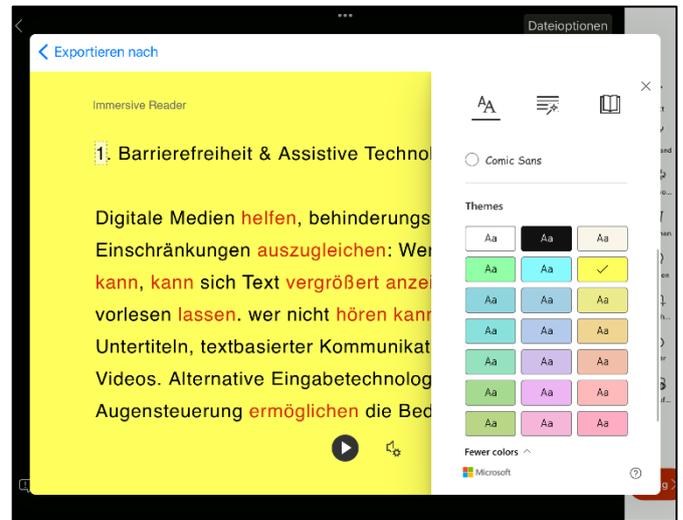
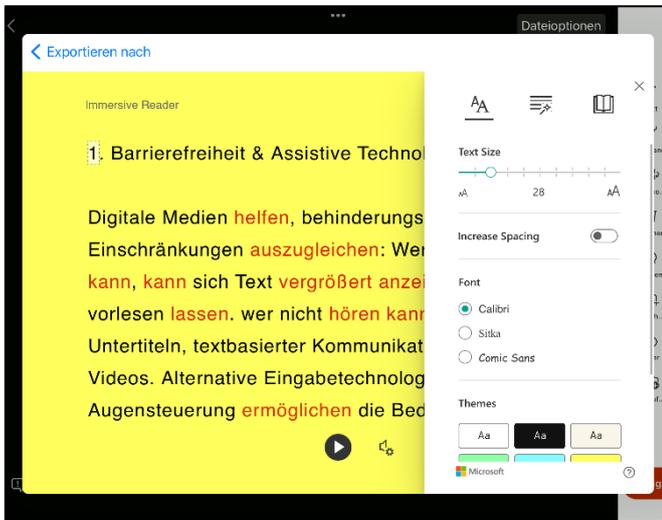


Dokumente fotografieren, digitalisieren und - mit dem Plastischen Reader - vorlesen und optisch anpassen lassen

Mit dem Plastischen Reader kann man sich Texte vorlesen und optisch anpassen lassen (durch größeren Text/Zeilenabstand, andere Schriftart/Hintergrundfarbe), für legasthene Menschen gibt es weitere Funktionen, wie z. B. die Silbentrennung, die farbige Anzeige von Wortarten (Nomen, Verben, Adjektive) und den Zeilenfokus. Dabei wird nur das, was vorgelesen wird, zeilenweise angezeigt; der Rest wird abgedunkelt. Integriert ist außerdem der Microsoft-Übersetzer, mit dem Text in viele Sprachen übersetzt werden kann. Möchte man ein fotografiertes Dokument in den Plastischen Reader exportieren, benötigt man ein Microsoft Konto und fotografiert das Dokument mit der Funktion "Dokument". Möchte man hingegen Text digitalisieren und in eine andere Anwendung auf dem iPad einfügen (und dort z. B. weiterzubearbeiten), benötigt man keinen Microsoft Account und fotografiert das Dokument mit der Funktion "Aktionen". [Weitere Infos zum Plastischen Reader](#)



Office Lens



[Office Lens](#) im App Store

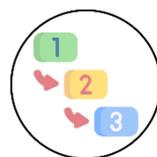
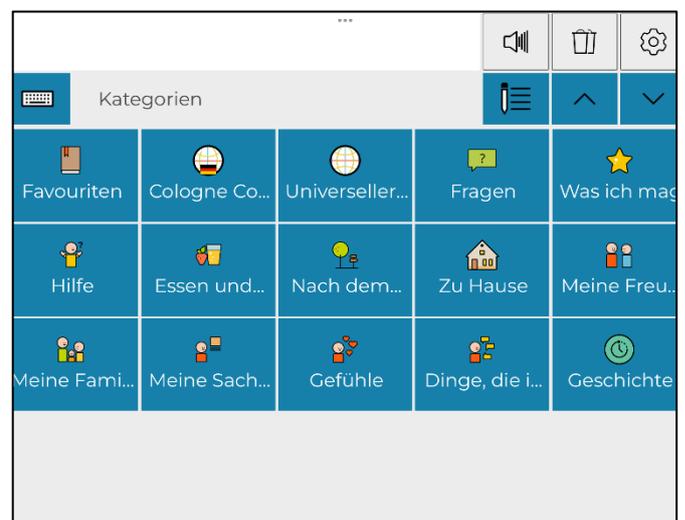
ab iOS 14.0, Android

kostenfrei, für den Export in den Plastischen Reader ist ein Microsoft-Konto nötig

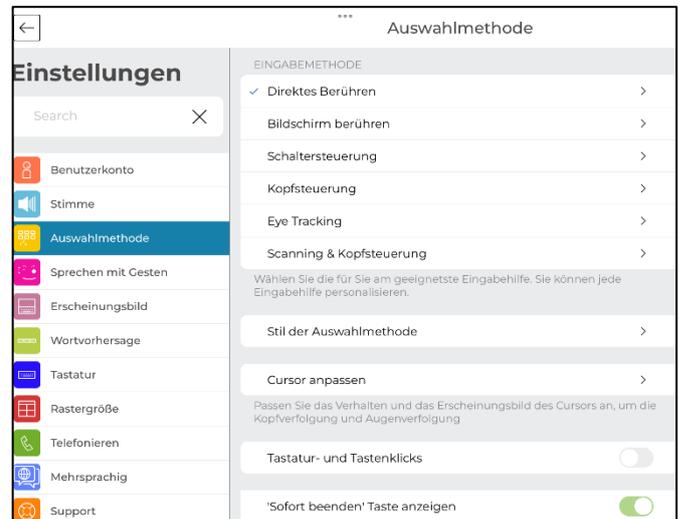
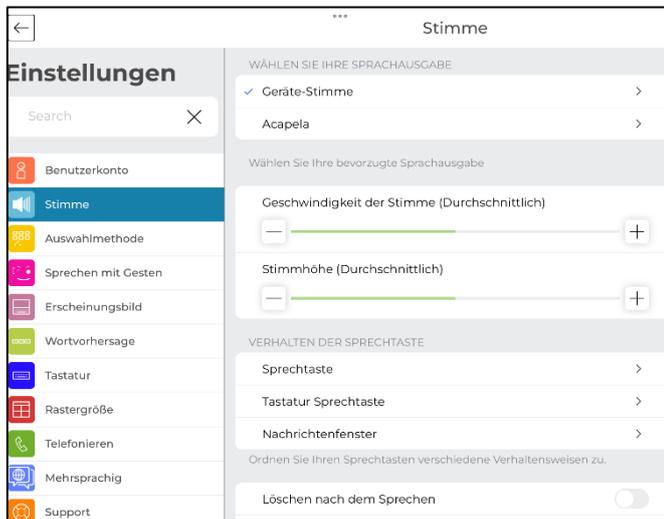
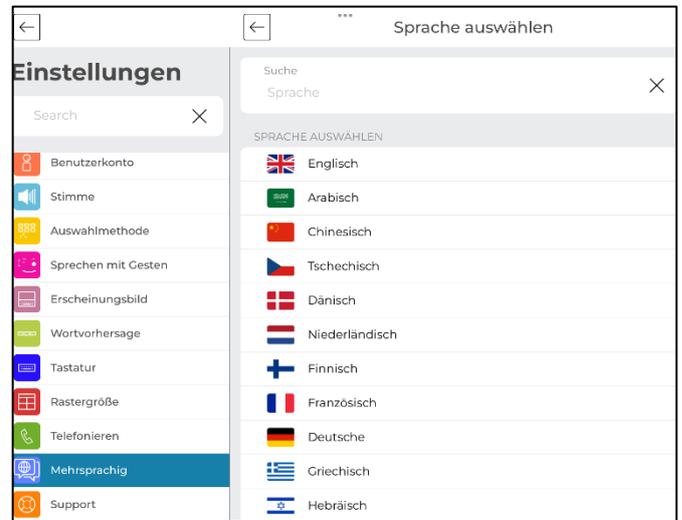
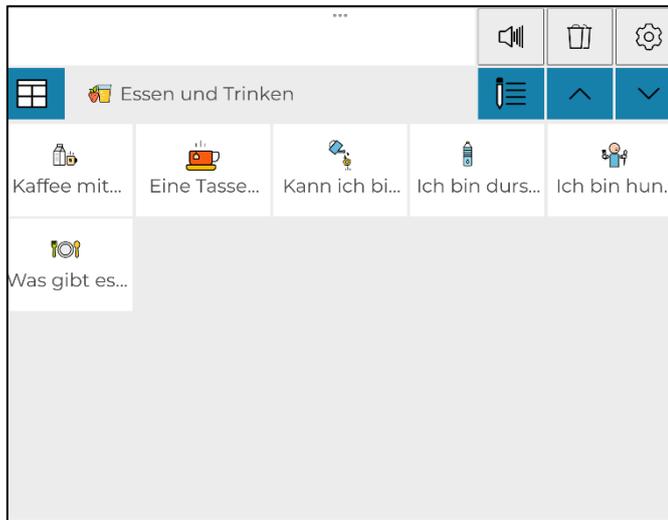


schriftbasierte Unterstützte Kommunikation (UK) für Menschen ohne (verständliche) Lautsprache

Mit Predictable wird das Tablet zu einem sogenannten "Talker" - ein Sprachausgabegerät für Menschen (ohne) verständliche Lautsprache. Zielgruppe sind Menschen, die schriftsprachlich kommunizieren können. Aussagen werden getippt und vom Gerät gesprochen, eine mitlernende Wortvorhersage beschleunigt die Eingabe. Alternativ können Sätze in verschiedenen Kategorien gespeichert und von hier aus schneller aufgerufen werden. Die App verfügt über sehr umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten, z. B. können verschiedene hochwertige Stimmen ausgewählt werden, die App kann statt mit Touch auch mit Schaltern, Kopf- oder Augensteuerung bedient werden, das Layout und die Tastaturoptionen können sehr individuell angepasst werden. Außerdem kann man zwischen verschiedenen Sprachen wechseln und telefonieren.



Predictable



[Predictable](http://www.therapy-box.co.uk) auf www.therapy-box.co.uk

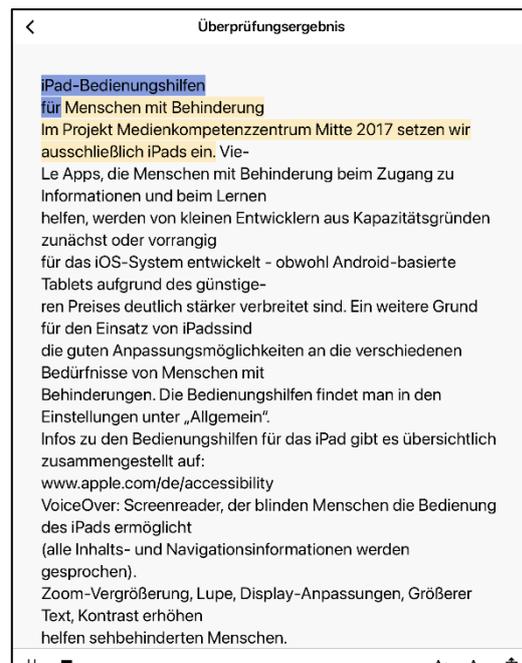
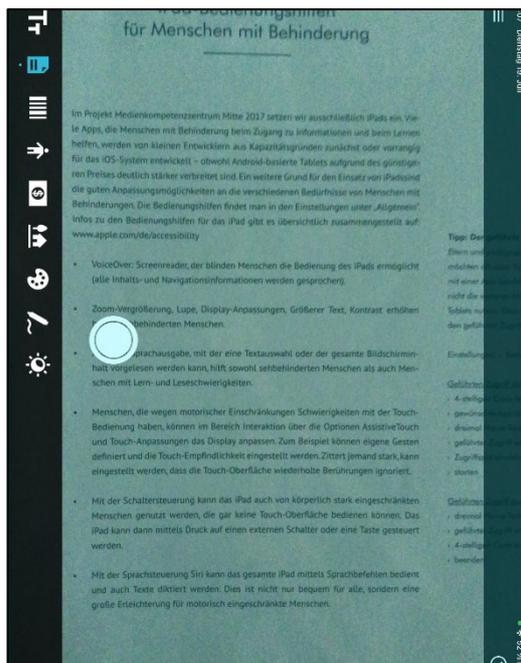
ab iOS 12.0, Android

ca. 200 Euro

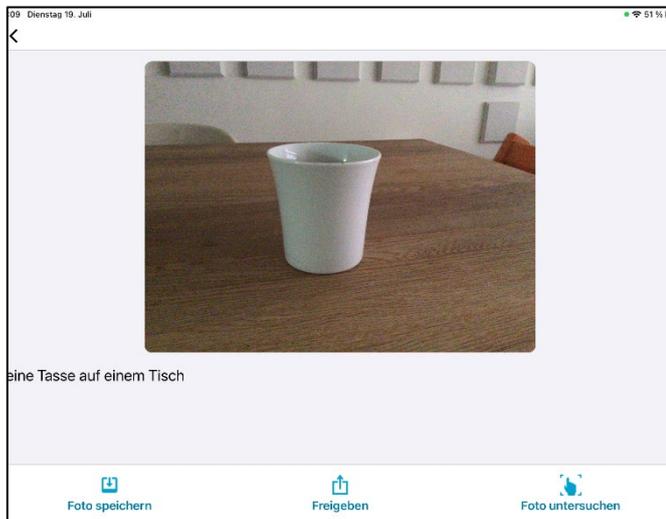
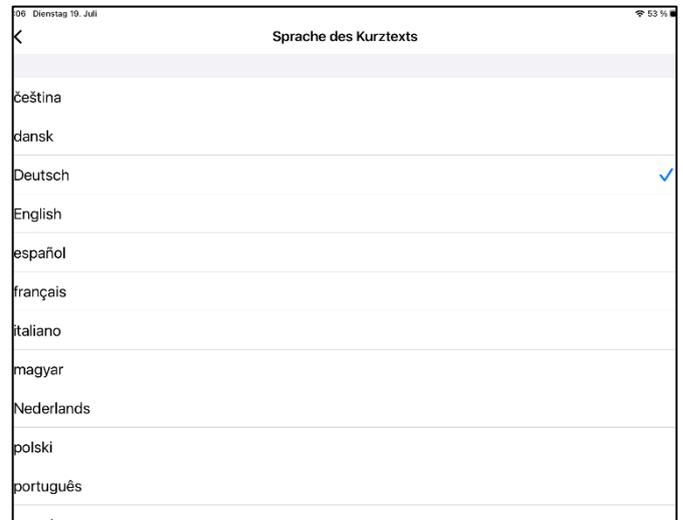
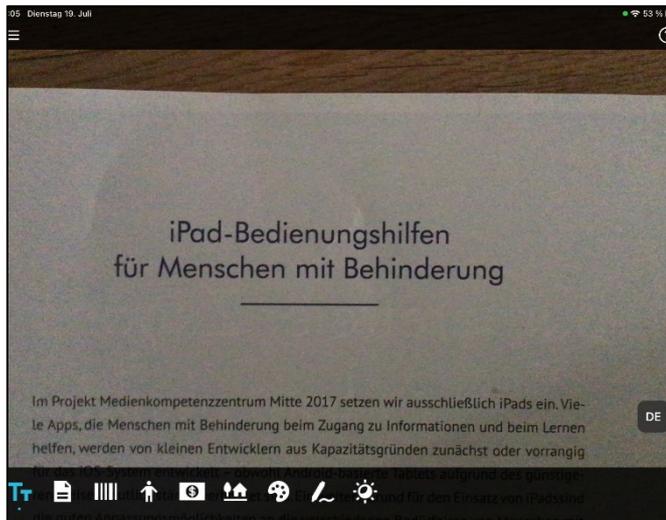


App von Microsoft (kein Konto notwendig) mit Hilfe-Funktionen für blinde und sehbehinderte Menschen

Die App bietet folgenden Funktionen: **Text:** Liest Text vor, sobald er vor der Kamera erscheint. **Dokumente:** Bietet Audiounterstützung für blinde Menschen, um eine gedruckte Seite mit der iPad-Kamera zu erfassen, wandelt fotografierten Text in digitalen Text um, der vergrößert und vorgelesen werden kann. **Produkte:** Erkennt Barcodes und liest die in Datenbanken hinterlegten Produktinformationen vor. **Person:** Menschen, deren Foto man hinterlegt hat, werden erkannt. Bei fremden Personen versucht die App Alter, Geschlecht und Emotionen zu erkennen. **Szene:** Objekterkennung auf Grundlage von KI - teils mehr, teils weniger gut. **Währung:** Geldscheinerkennung. **Licht:** Je heller das Licht, desto lauter ist der Ton. **Farbe:** Erkennt Farben (in Abhängigkeit von der Lichtqualität).



Seeing AI



[Seeing AI](https://www.microsoft.com) auf www.microsoft.com

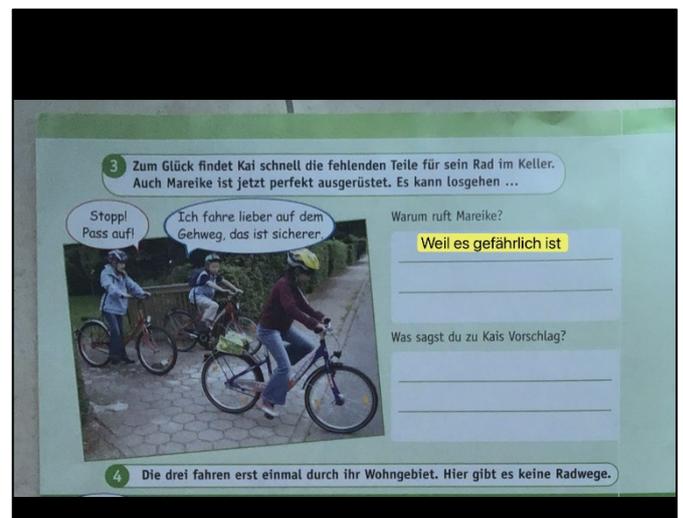
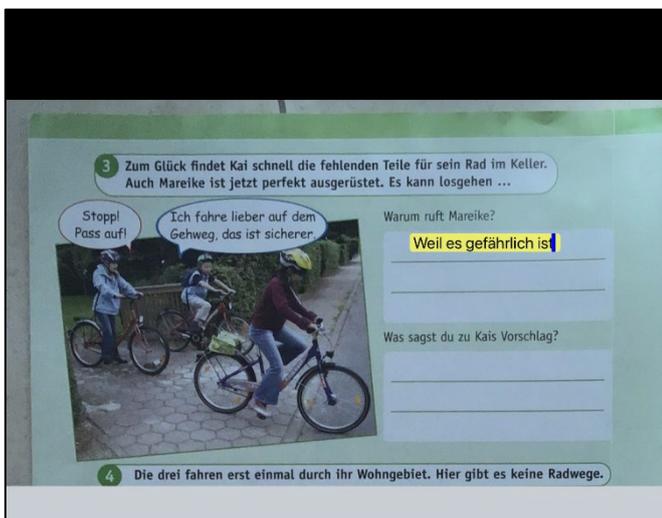
ab iOS 12

kostenfrei

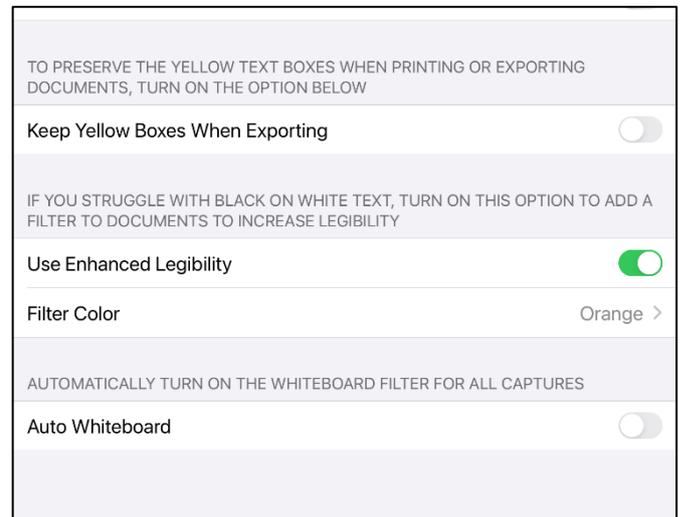
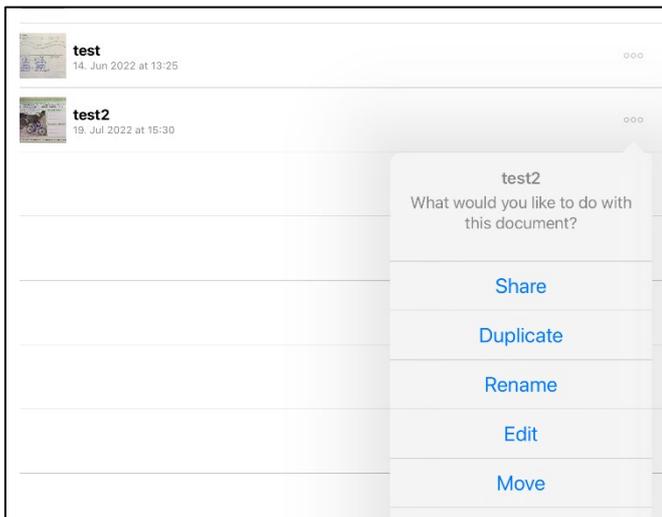
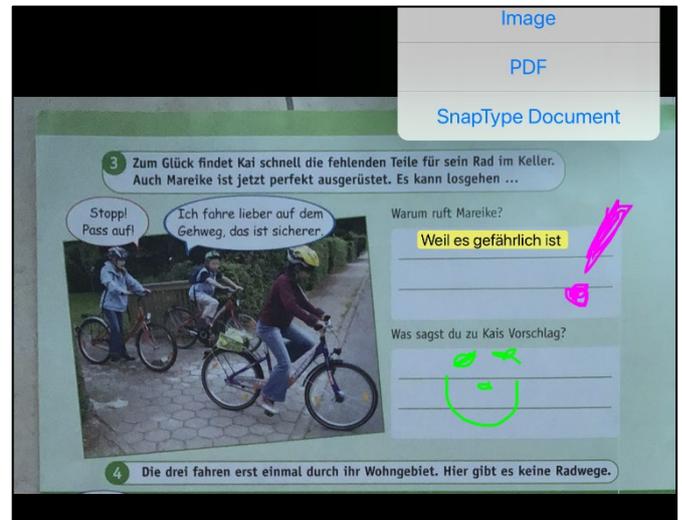
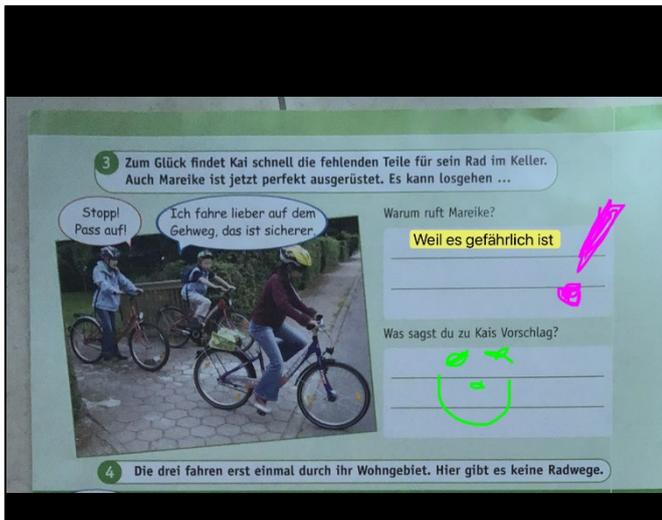


Arbeitsblatt fotografieren und digital beschriften (z. B. mit der Bildschirmtastatur oder durch Diktierfunktion)

Die App unterstützt Kinder, die (z. B. aufgrund motorischer Einschränkungen oder Legasthenie) nicht oder nur schwer handschriftlich schreiben können. Die App ist zwar englisch, die Bedienung jedoch simpel: Foto von Arbeitsblatt machen, mit dem Finger eine Markierung in den Bereich tippen, der beschriftet werden soll. Eingabe via (externer oder Bildschirm-) Tastatur bzw. alternativ über die Diktierfunktion des iPads, die man über die Bildschirmtastatur erreicht (Mikrofonsymbol). Der geschriebene Bereich kann auf dem Blatt nachträglich verschoben bzw. die Schriftgröße angepasst werden. Abschließend kann das Dokument exportiert und z. B. per Mail verschickt werden. All das ist bereits mit der kostenfreien Basisversion möglich - die Pro-Version bietet zusätzlich die Möglichkeit, Markierungen mit dem Stift-Werkzeug vorzunehmen und Farbfilter zu hinterlegen, um die Lesbarkeit zu verbessern (kann für legasthene Menschen nützlich sein).



SnapType



SnapType auf www.snaptypeapp.com

ab iOS 10.0, Android

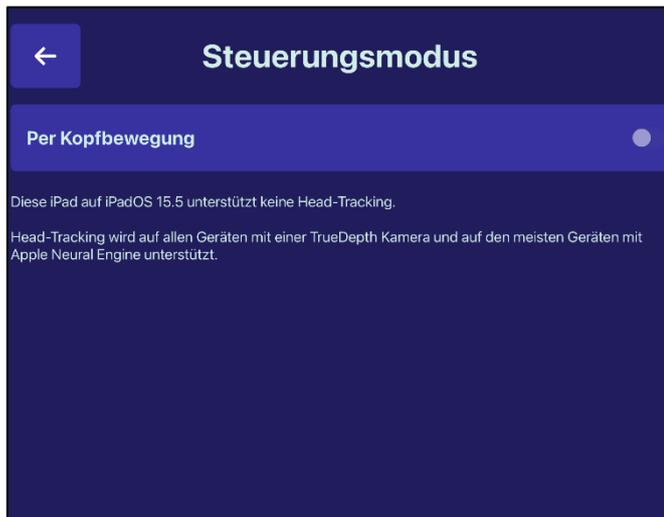
Vollversion ca. 15 Euro, kostenfreie Basisversion



einfach bedienbare App für die schriftbasierte Unterstützte Kommunikation (UK)

Zielgruppe: Menschen ohne (verständliche) Lautsprache, die schriftlich kommunizieren können und später in ihrem Leben (z. B. aufgrund von Krankheit oder Unfall) die Lautsprache verloren haben. Das Prinzip: Satz aus einer Kategorie antippen, dieser wird gesprochen. Alle Kategorien und Sätze sind individuell anpassbar. Sätze können auch getippt und dann gesprochen werden. Bei einigen Geräten (z. B. neuere iPads, Android-Smartphones) ist eine Kopfsteuerung integriert, d. h. die Sätze können auch über Kopfbewegungen ausgewählt werden (nach einer bestimmten, einstellbaren Zeit wird der Satz gesprochen). Lesetipp: In der Publikation [Diklusive Lernwelten](#) findet man auf Seite 225 einen spannenden Praxisbericht über einen "zweckentfremdeten" Einsatz der App - ein Junge bringt sich mit der App Vocable selbst das Lesen bei. (Isabel Hurtienne: Leo lernt lesen - Nutzung einer App zur Unterstützten Kommunikation (UK) für den Leselernprozess)





Vocable auf www.vocable.app

ab iOS, Android

kostenfrei

Lernspiele für Taster & Touch



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

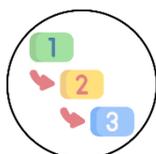
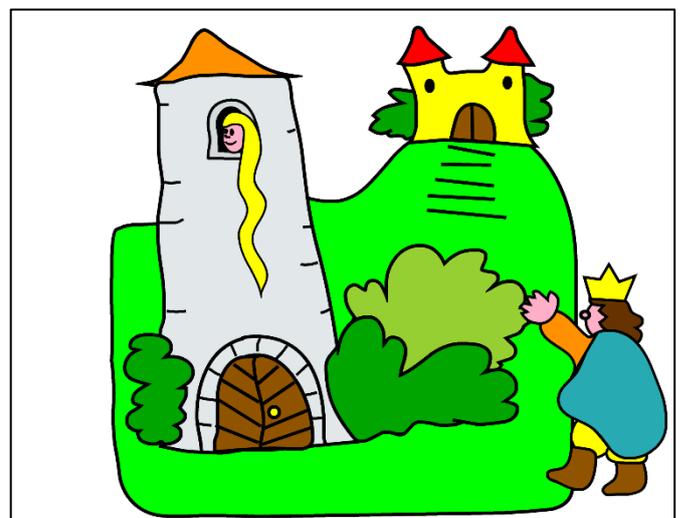
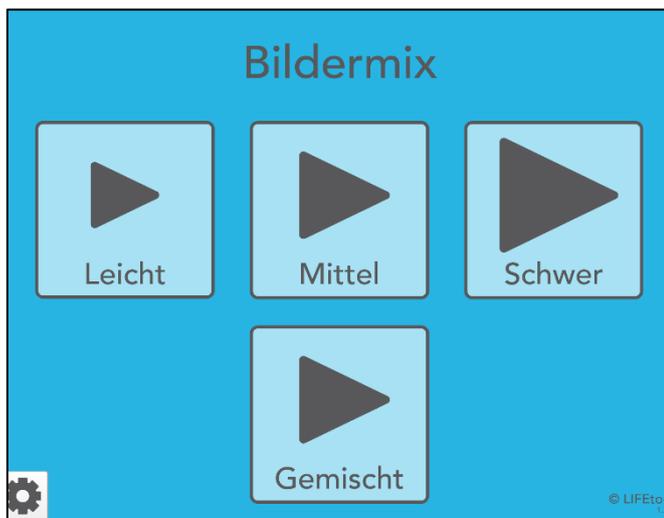
Auch diese Bedienarten müssen natürlich geübt werden – und damit das Spaß macht und die Motivation nicht gleich auf den ersten Metern verloren geht, gibt es einfache Lernspiele, um erste Erfahrungen mit der Touch-Bedienung sowie mit Tastern zu machen!

Bildermix HokusPokus

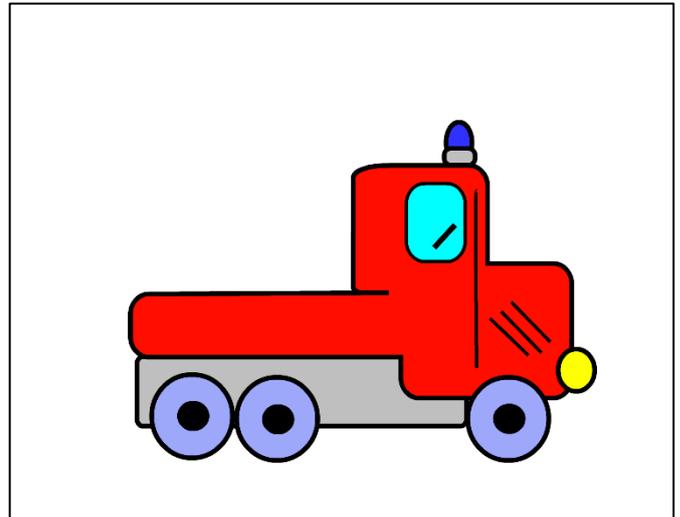
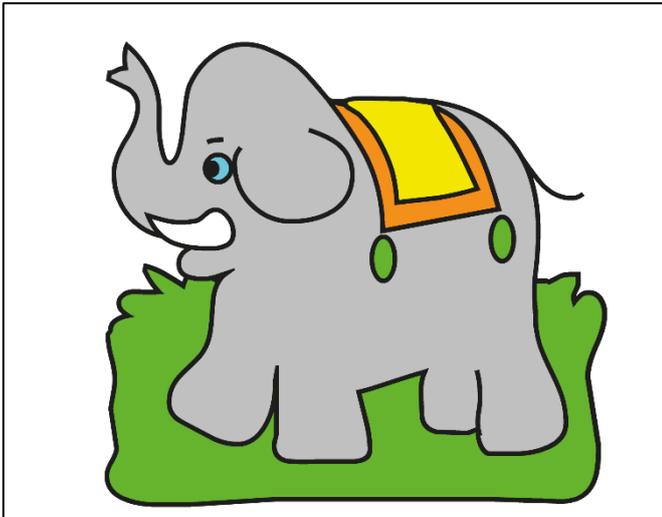


einfaches Spiel zum Erlernen der Touch-Bedienung bzw. der Bedienung des iPads mit einem Taster

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



Bildermix HokusPokus



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

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

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

ab iOS 8.0

ca. 2 Euro

Bumper Cars



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

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



Bumper Cars



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

ab iOS 6.0

ca. 3,50 Euro

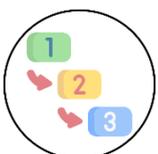
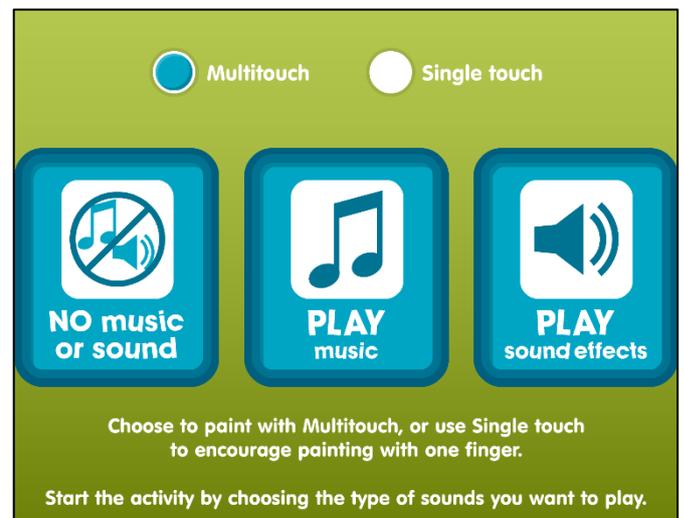
Finger Paint with Sounds



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

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

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



Finger Paint with Sounds



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

ab iOS 6.0

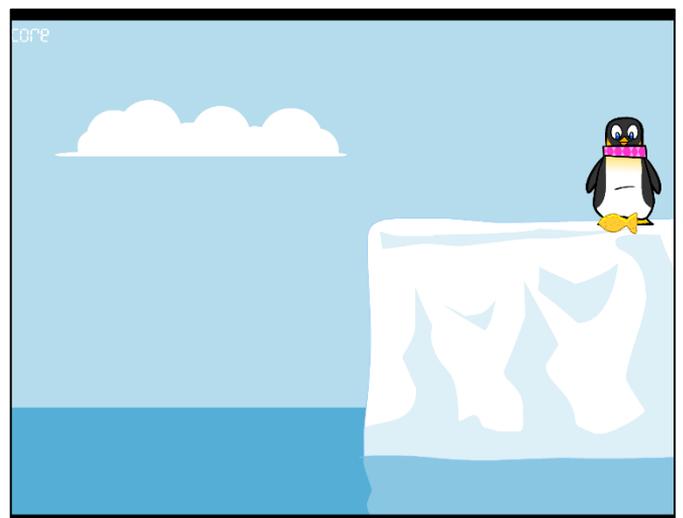
kostenfrei

Little Lost Penguin

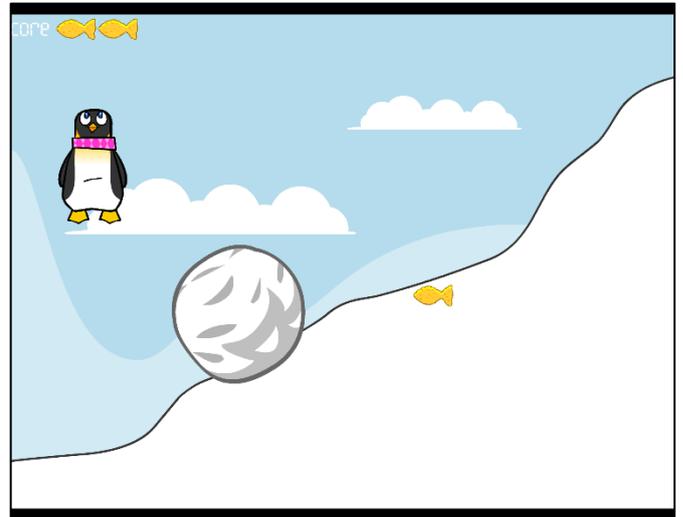
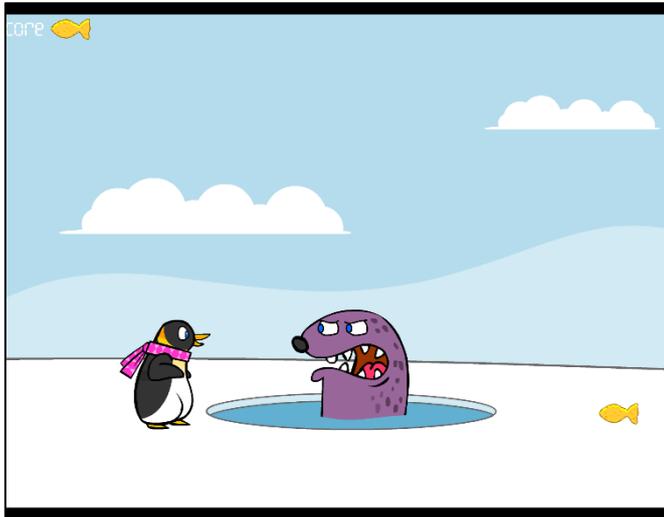


einfaches Spiel, das mit einem Taster oder mittels Touch-Bedienung gespielt werden kann

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



Little Lost Penguin



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

ab iOS 6.0

ca. 4,50 Euro

Smarty Pants



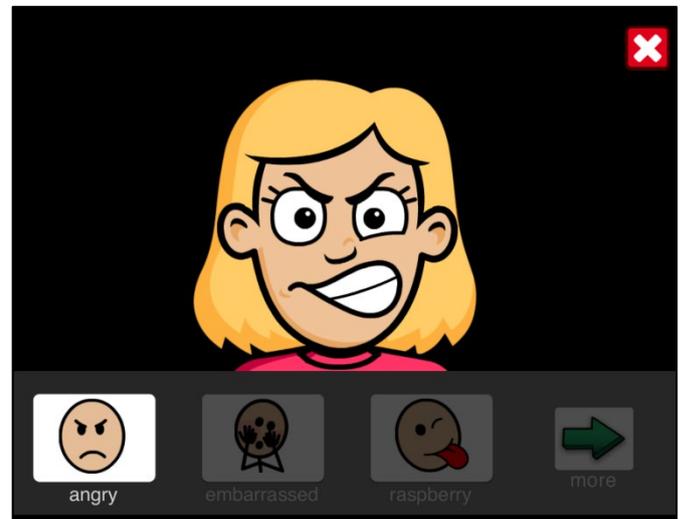
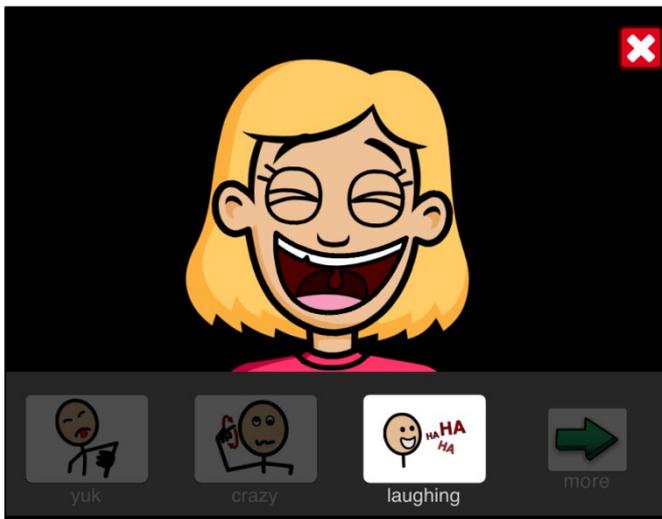
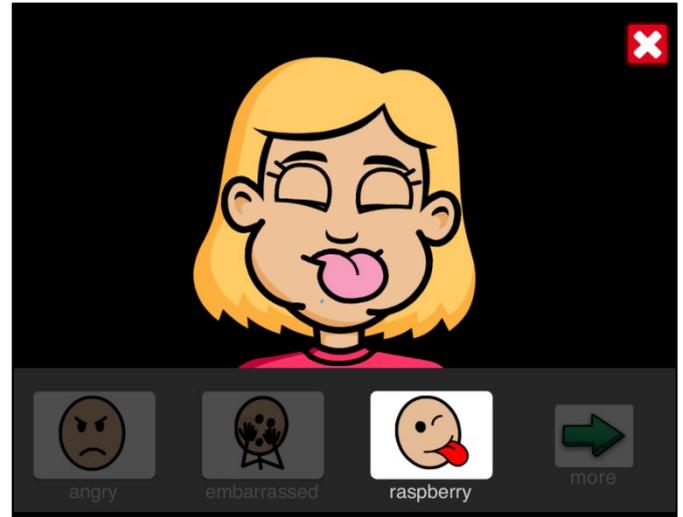
Lernen von Emotionen (z. B. für Kinder mit Autismus), mit (einem oder zwei) Tastern oder mit Touch bedienbar

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

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



Smarty Pants



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

ab iOS 6.0

ca. 3,50 Euro

Shhhh!

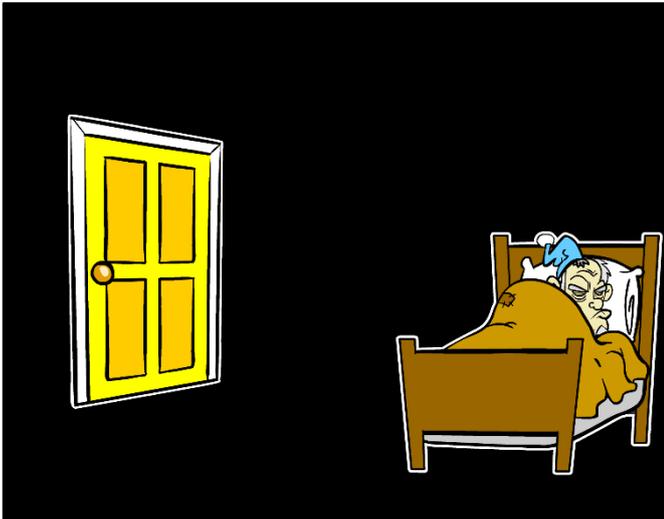


einfaches Spiel zum Erlernen des Umgangs mit zwei Tastern zur Bedienung des iPads

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



Shhhh!



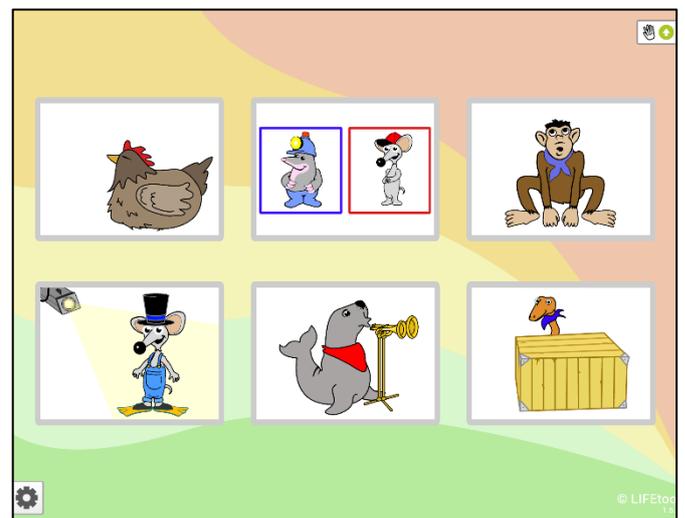
[Shhh!](#) und weitere [HelpKidzLearn-Apps](#) auf www.helpkidzlearn.com

ab iOS 6.0

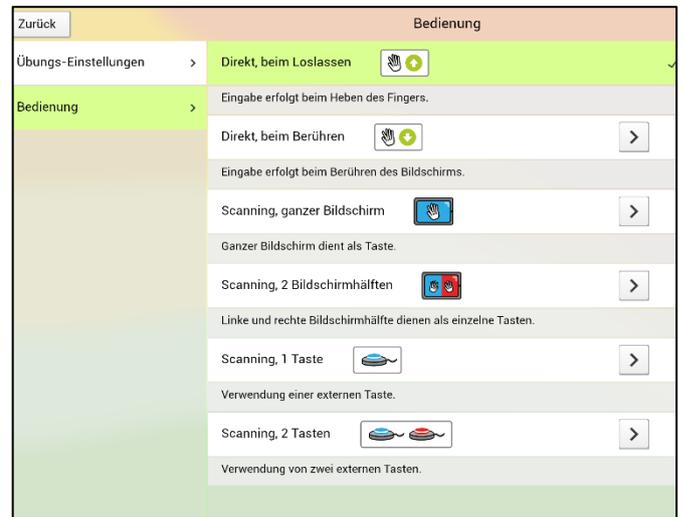
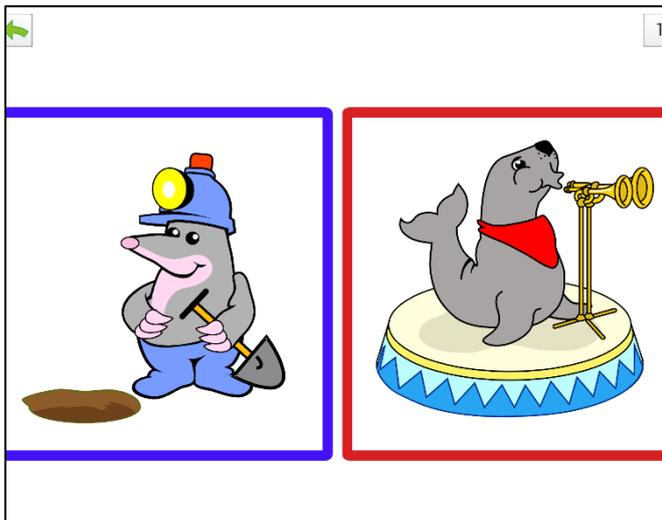
ca. 3,50 Euro

App zum Erlernen der Tasterbedienung sowie zum Treffen einer Auswahl

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



SwitchTrainer



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

ab iOS 9.0, Windows

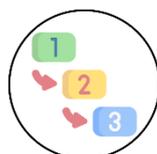
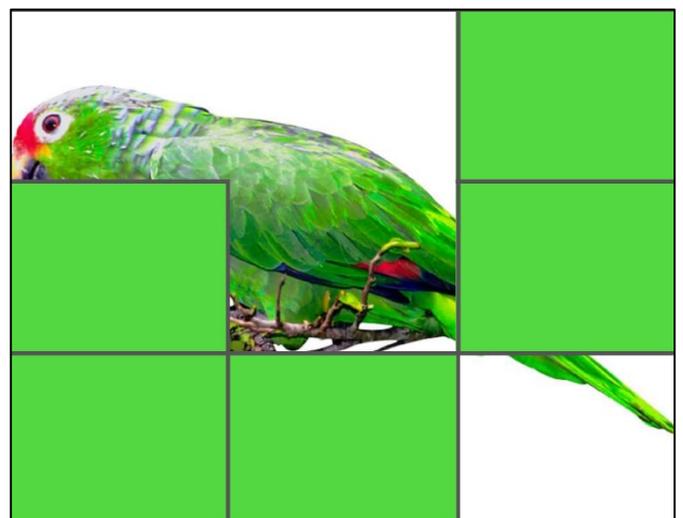
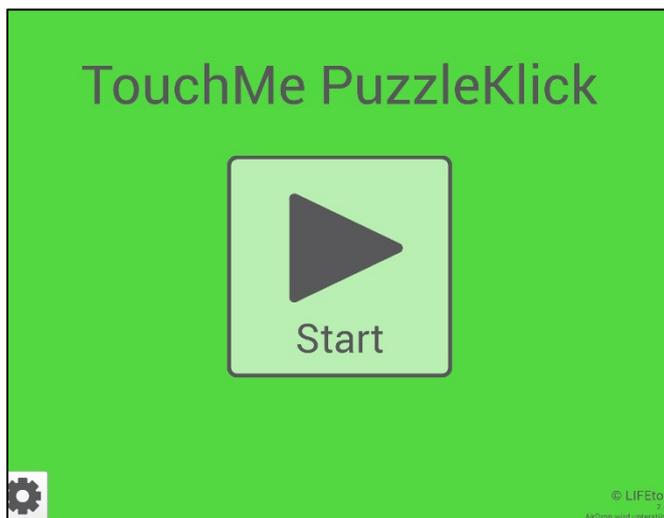
ca. 20 Euro

TouchMe PuzzleKlick

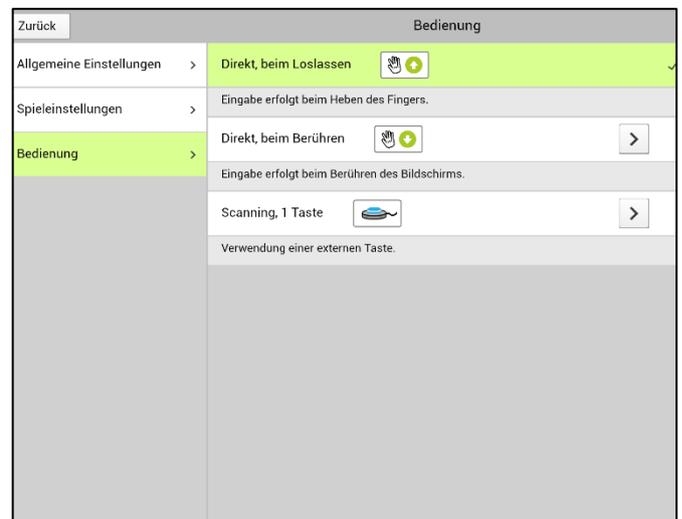
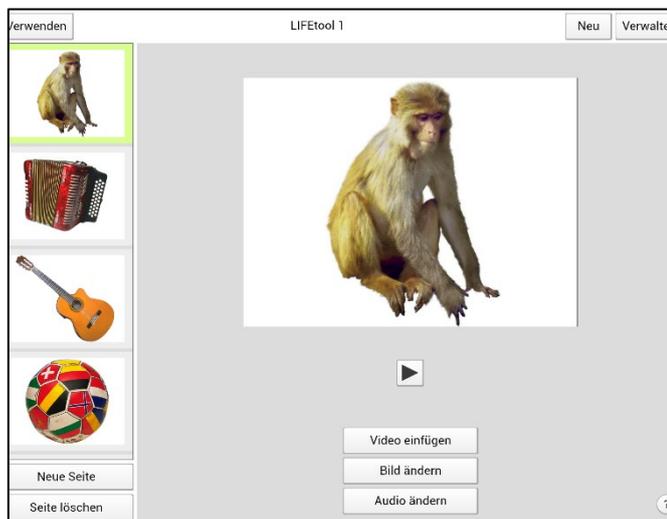
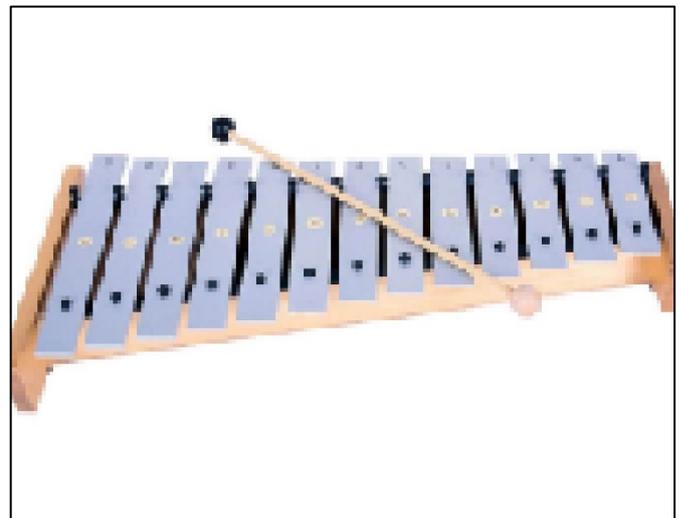
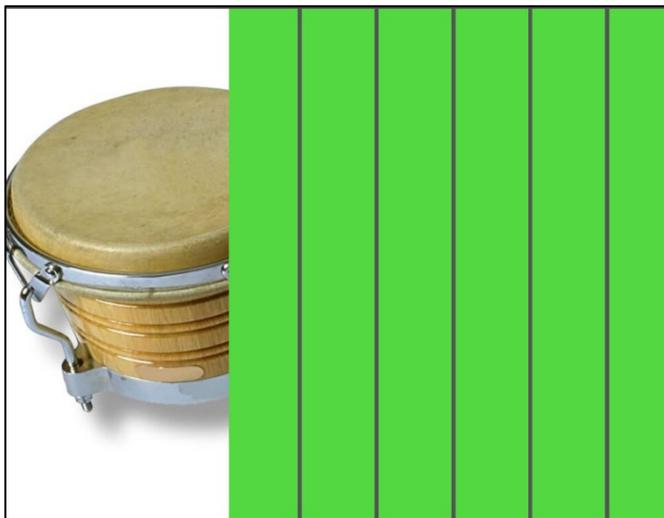


Lernen der Taster- bzw. Touch-Bedienung

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



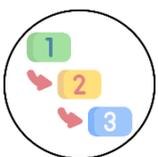
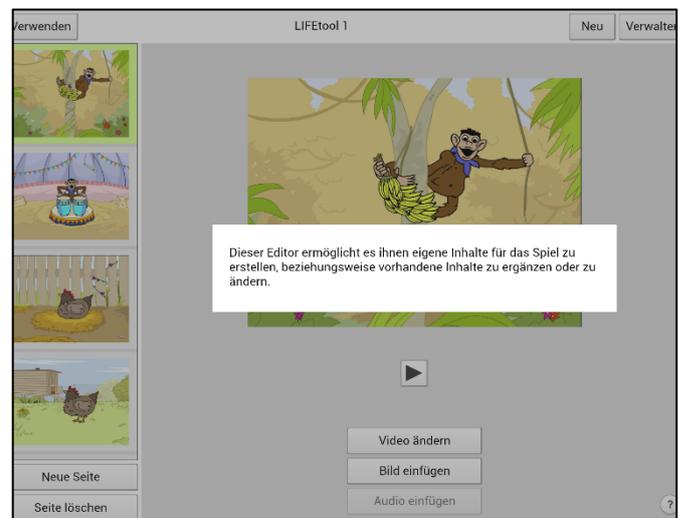
[TouchMe PuzzleKlick](https://www.lifetool.at) und weitere [LIFetool-Apps](https://www.lifetool.at) auf www.lifetool.at

ab iOS 9.0

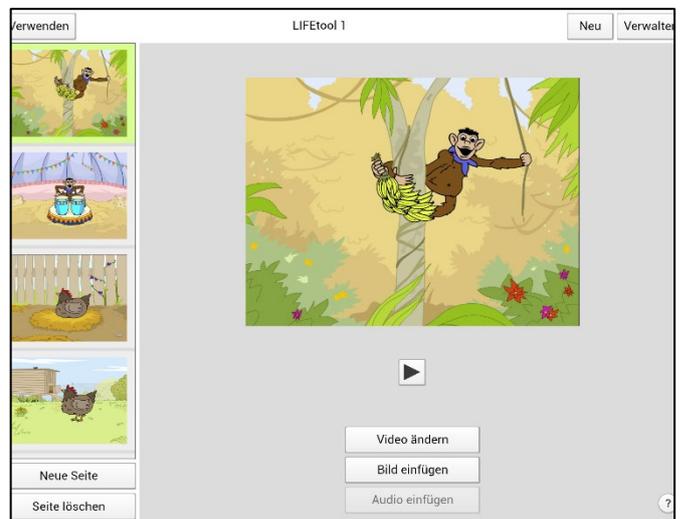
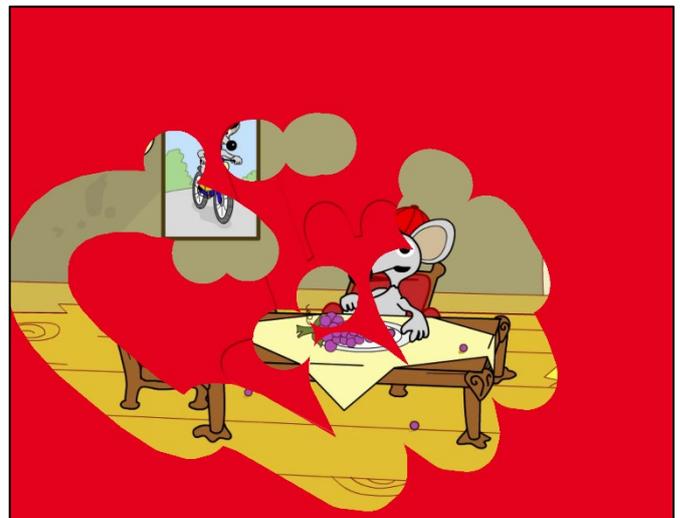
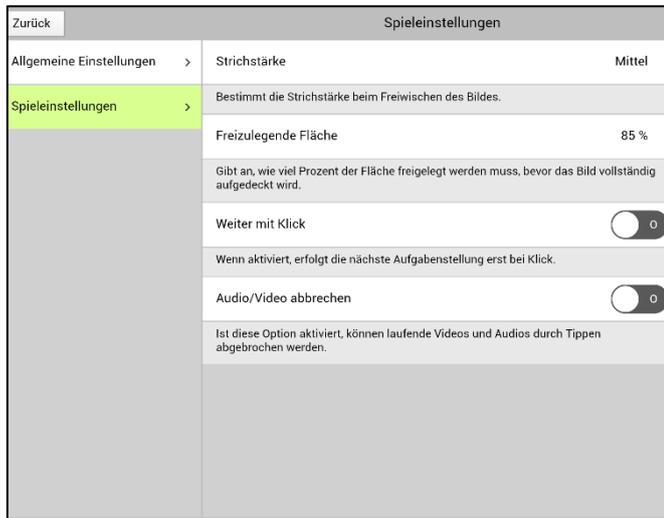
ca. 20 Euro

erste Interaktion mit einer Touch-Oberfläche

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



TouchMe UnColor



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

ab iOS 9.0

ca. 20 Euro

Kontakt

Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH

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

Geschäftsführer

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

Ansprechperson

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



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

