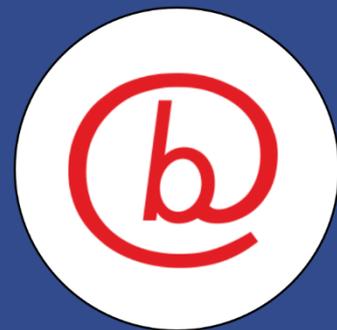
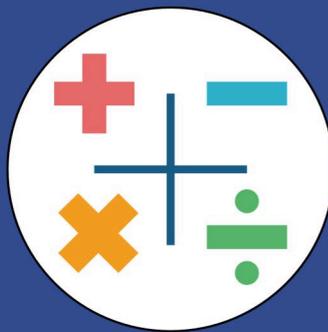
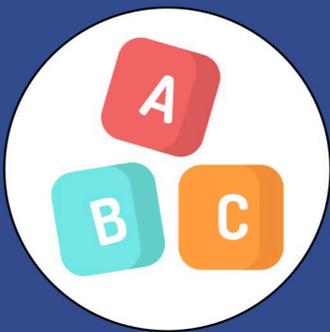


Apps für inklusive Lernen & kreative Medienarbeit



Inhalt

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

Inhalt

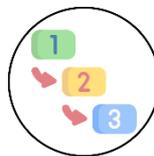
- **Assistive Tools bei Förderbedarf**
 - Alela
 - Be My Eyes
 - Claro PDF
 - Claro ScanPen
 - Claro Speak
 - Einfache Rechtschreibhilfe
 - GoTalk Now Plus
 - Keedogo Plus
 - MetaTalk
 - Office Lens
 - Predictable
 - Seeing AI
 - Snap Type 2
 - Textvereinfacher
 - Vocale
- **Lernspiele für Taster & Touch**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

Einstieg

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



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



Man kann den **Schwierigkeitsgrad** einstellen.



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

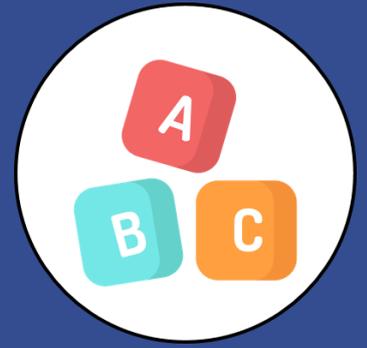


Es gibt eine **Mehrbenutzerverwaltung**.



Man kann den **Kontrast** ändern.

Lesen, Schreiben, Sprechen



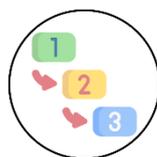
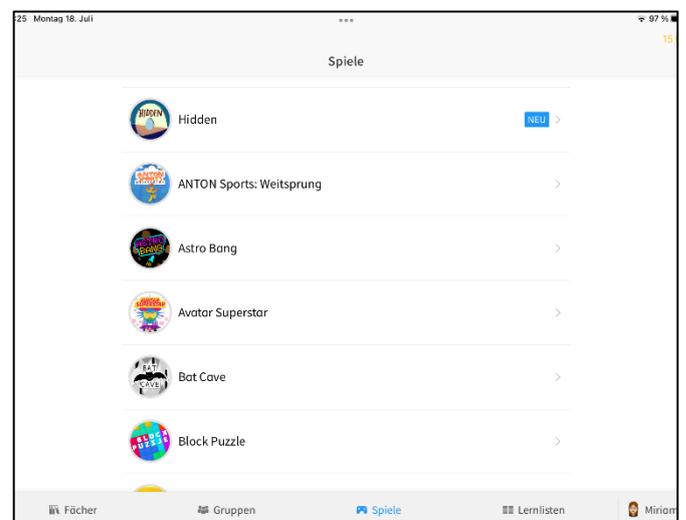
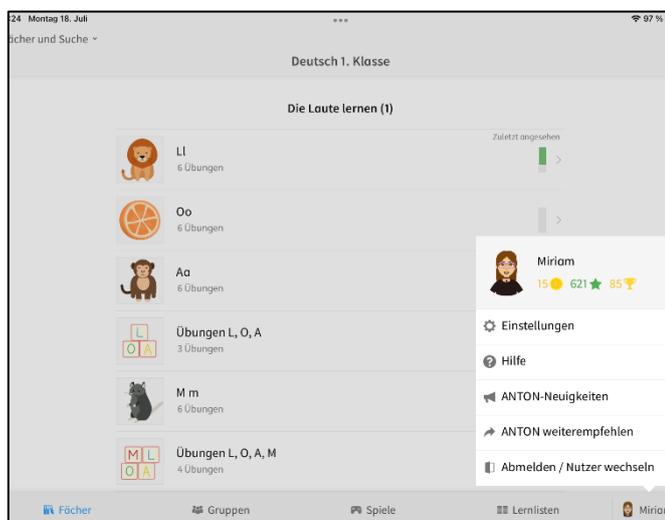
Die Apps lassen sich in folgende Bereiche einteilen:

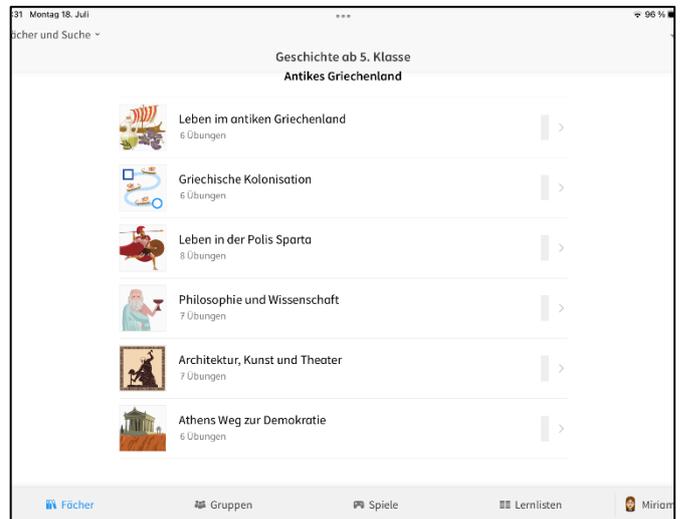
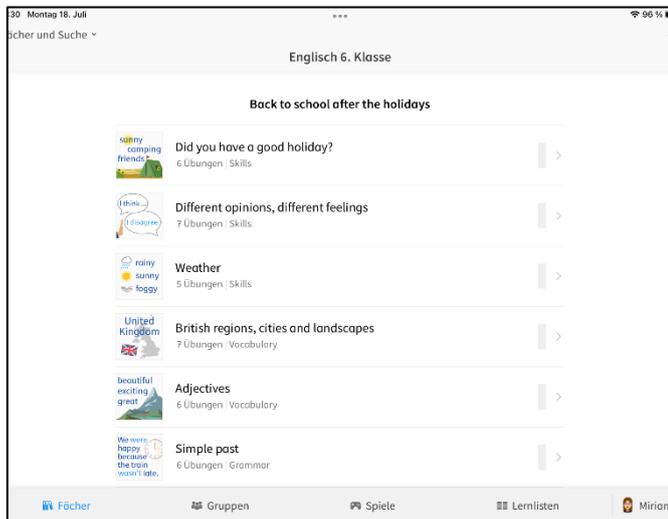
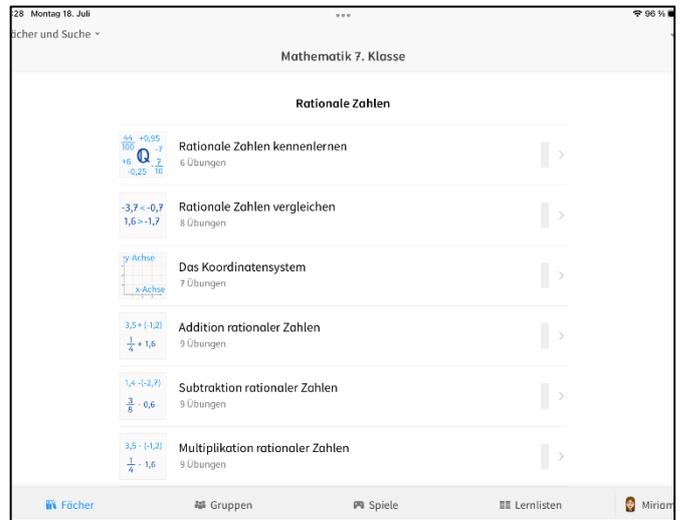
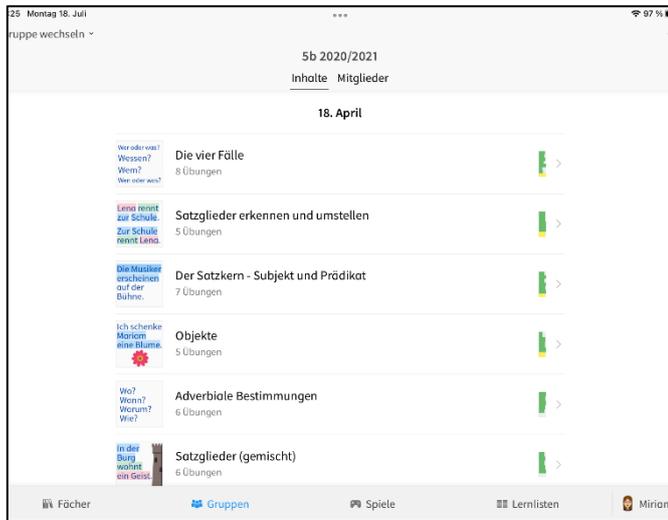
- **Grafomotorik:** Wie bei den “klassischen” analogen grafomotorischen Übungen in der Vorschule müssen Buchstaben, Zahlen und Formen „nachgespurt“ werden. Neben der Förderung feinmotorischer Fähigkeiten geht es darum, Buchstaben kennenzulernen, indem die Buchstaben mit Anlautbeispielen kombiniert werden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



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

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





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

ab iOS 9.0, Android, browserbasiert

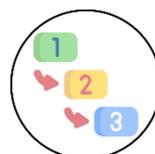
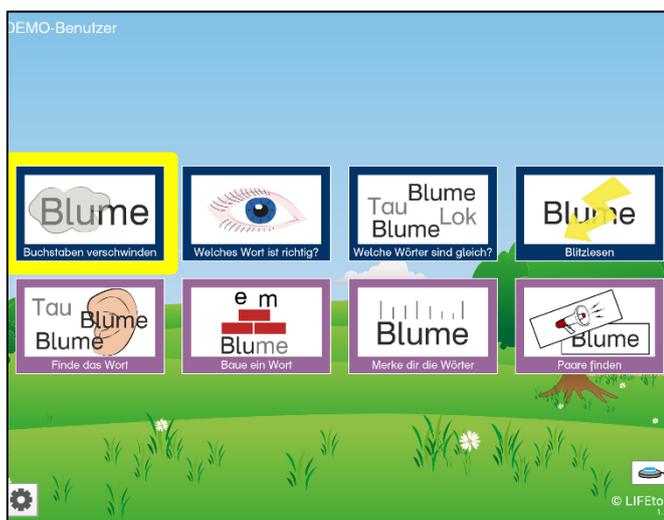
kostenfrei

Erfolgreich lesen

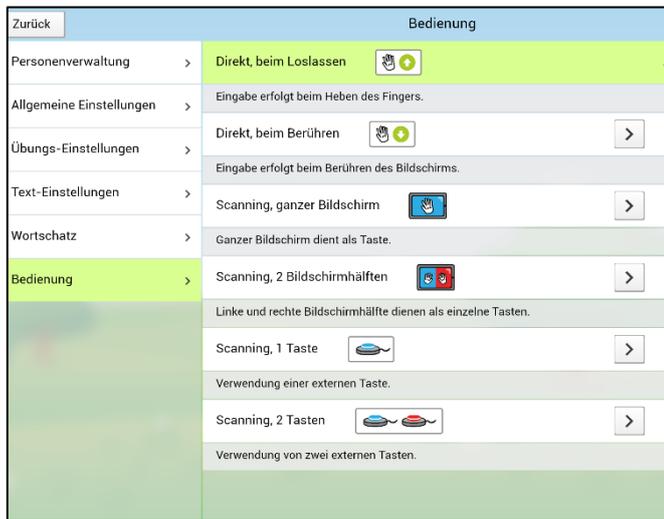
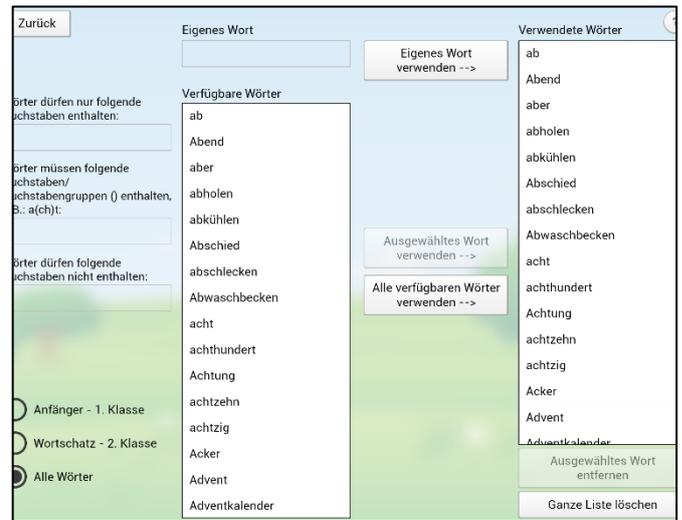
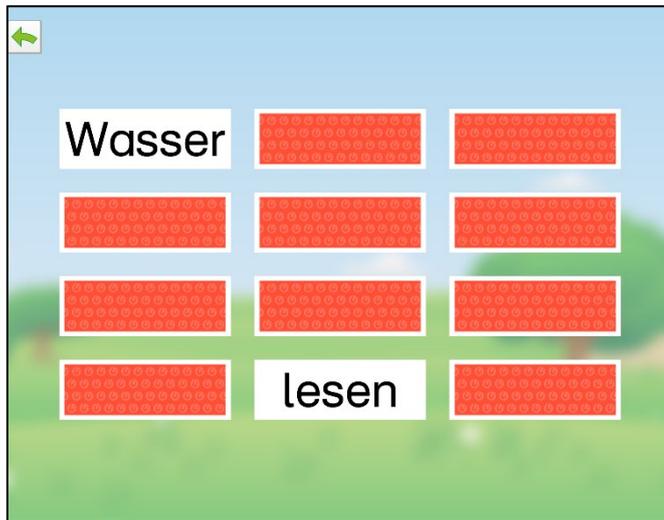


Üben und Festigen von Lesefähigkeiten mit verschiedenen Aufgabentypen (visuell oder auditiv-visuell).

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



Erfolgreich lesen



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

ab iOS 15.0, Windows

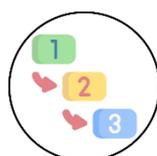
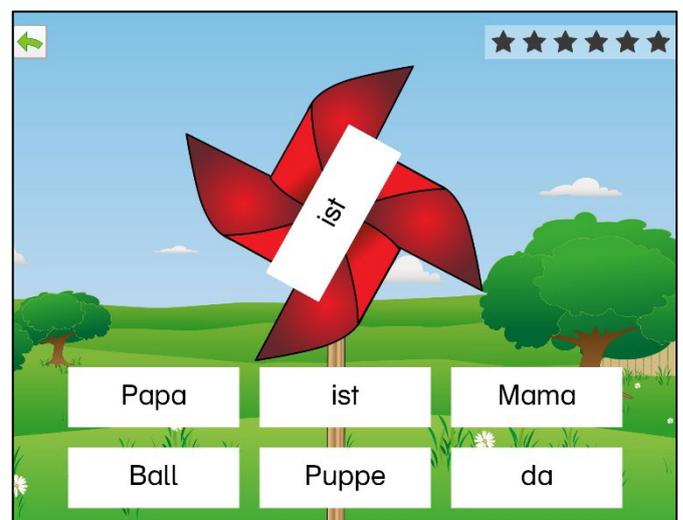
ca. 30 Euro

FlashWords AAC

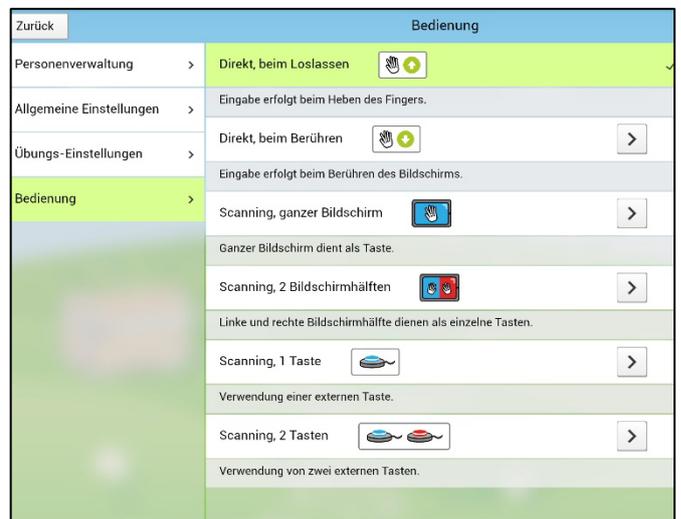
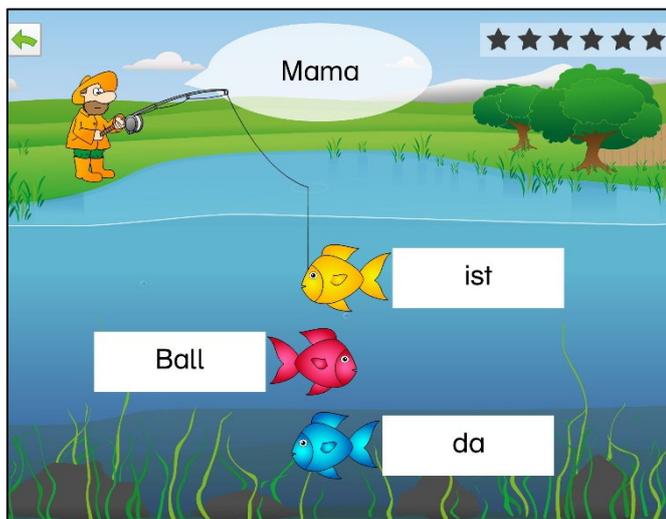
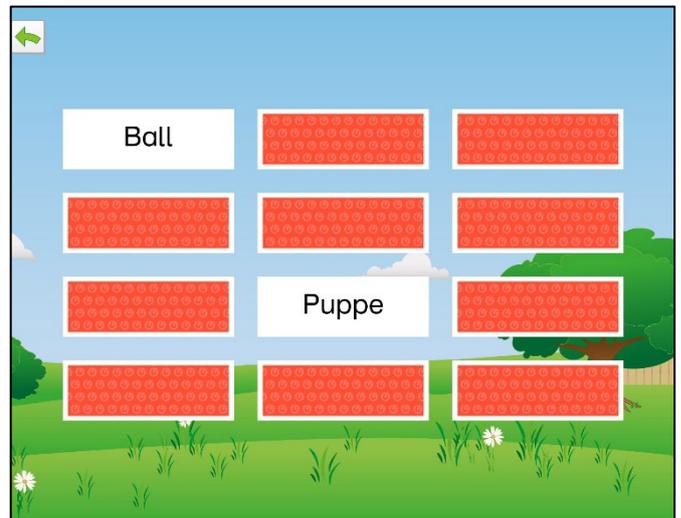
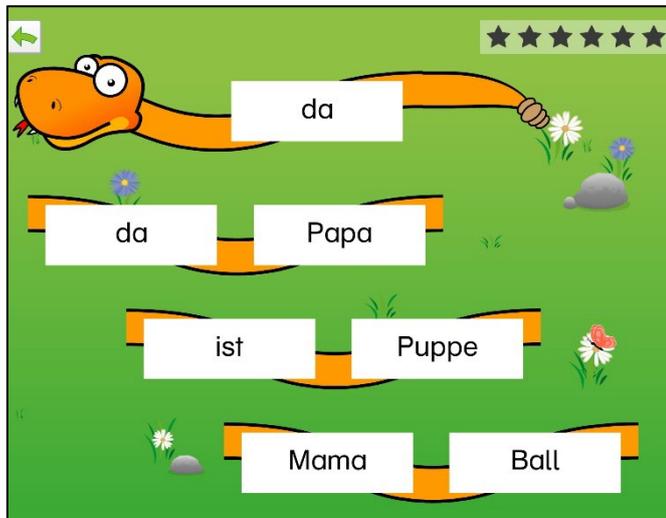


Programm zur Methode Frühes Lesen, die z. B. bei Kindern mit Down Syndrom eingesetzt wird.

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



FlashWords AAC



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

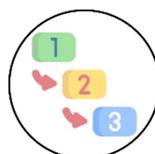
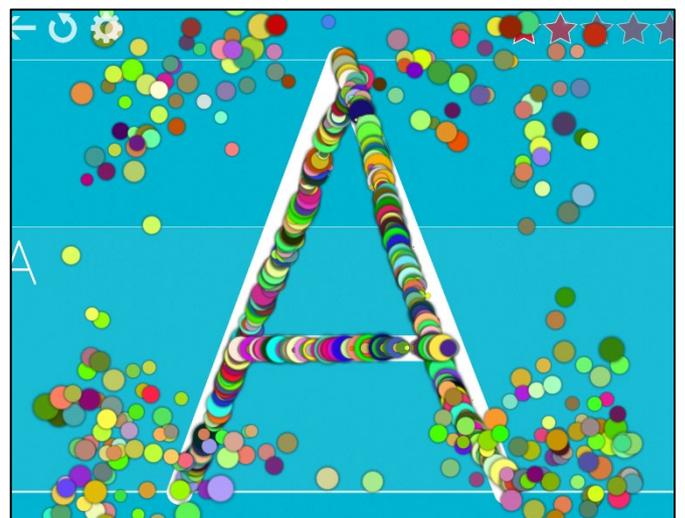
ab iOS 10.0, Windows

ca. 30 Euro

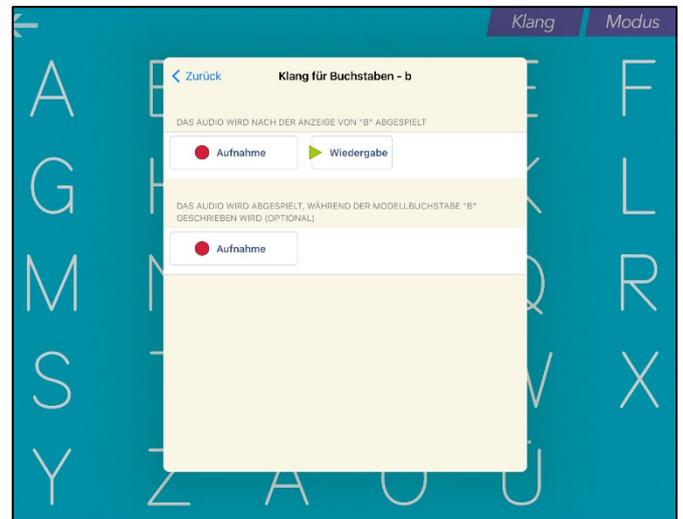
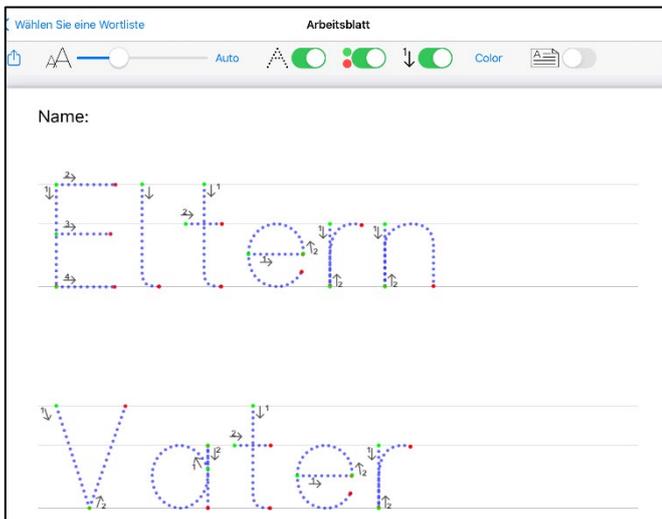
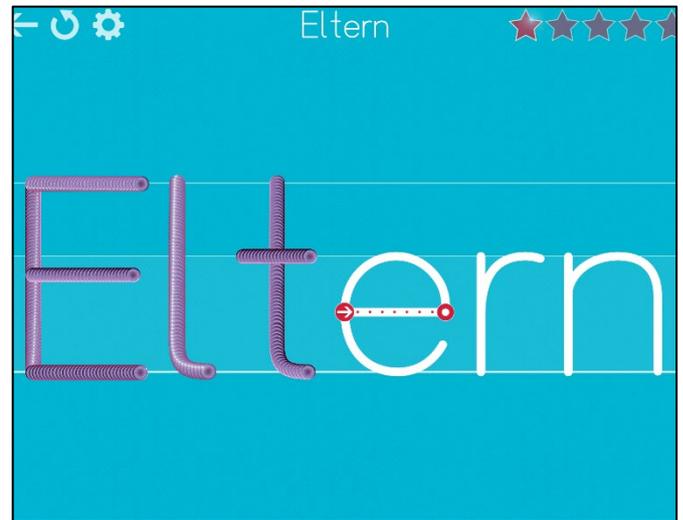
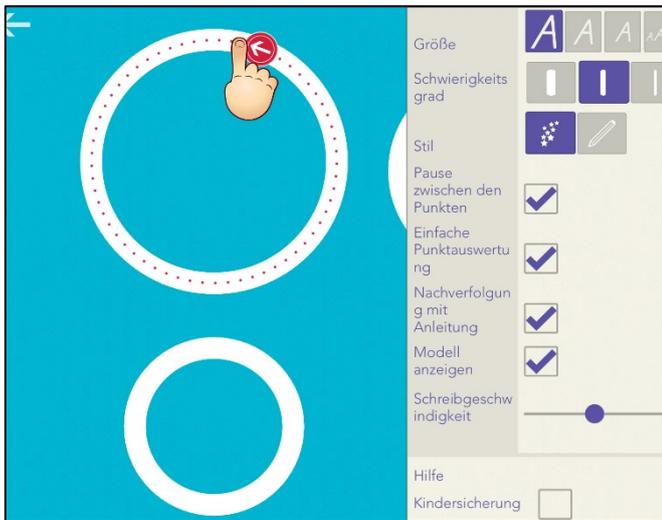


Grafomotorik-App: Nachspuren von Formen, Zahlen, (Groß- und Klein-) Buchstaben und Wörtern.

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



Ich schreibe



[Ich schreibe](#) im App Store

ab iOS 11.0

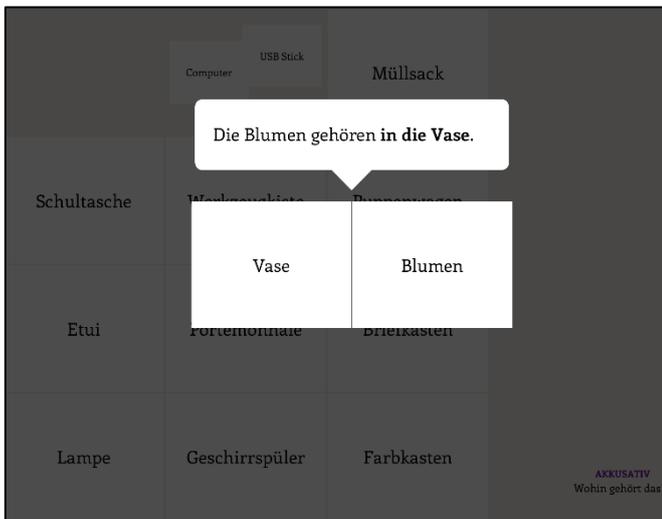
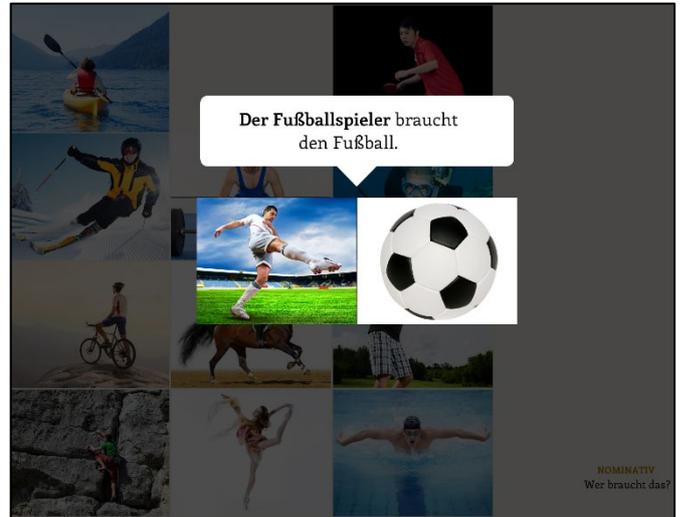
ca. 7 Euro

Spielerisch den korrekten Gebrauch des Kasus fördern.

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



Lexico Kasus



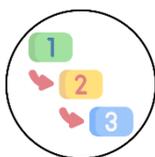
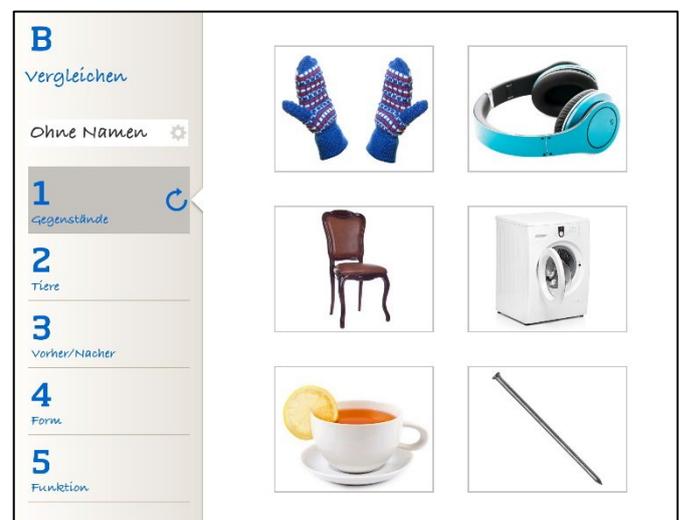
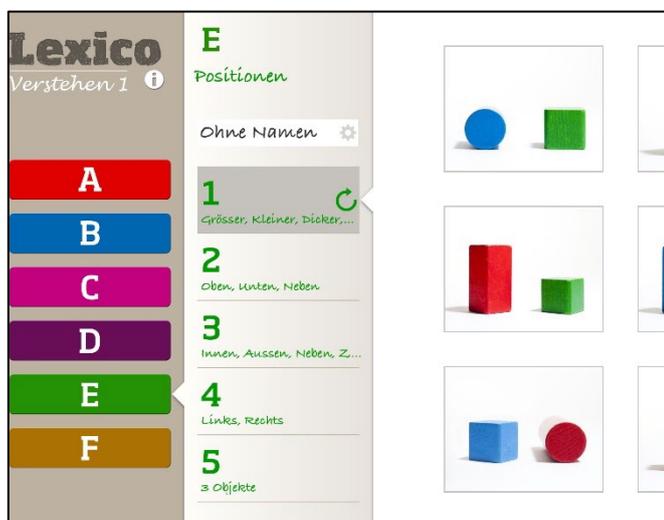
[Lexico Kasus](http://www.lexico.ch) und weitere Lexico-Apps auf www.lexico.ch

ab iOS 9.0

ca. 25 Euro

Wortschatz spielerisch fördern.

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



Lexico Verstehen



Der Grüne ist größer als der Rote.

Wie sind die Klötze?

C
Aktionen

Ohne Namen

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

Was ist das Gegenteil von "weinen"?

Finde die Gegensätze!

C
Aktionen

Ohne Namen

- 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

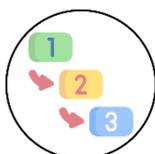
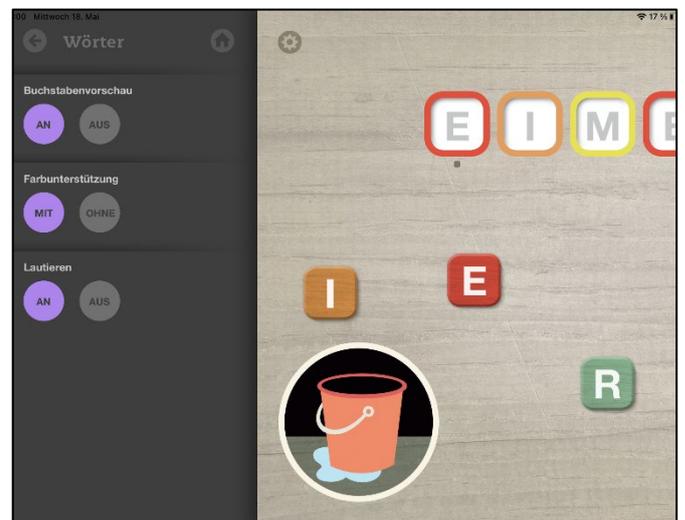
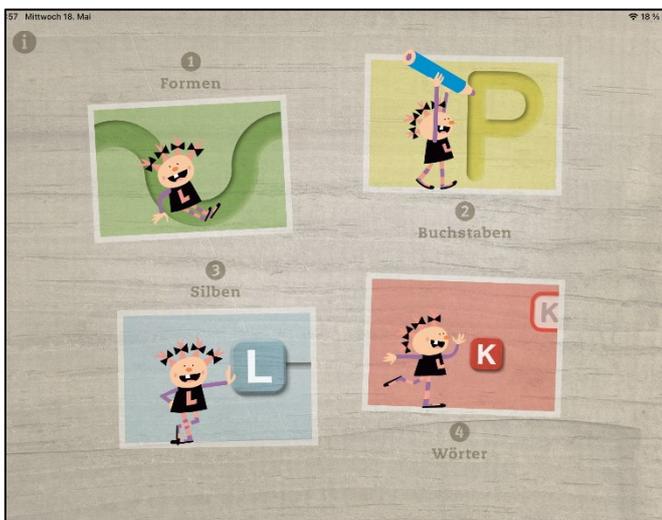
ab iOS 9.0, Android

ca. 25 Euro

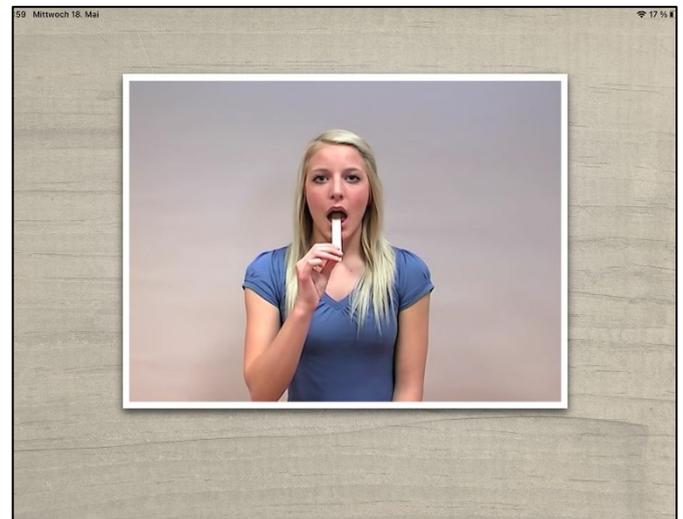
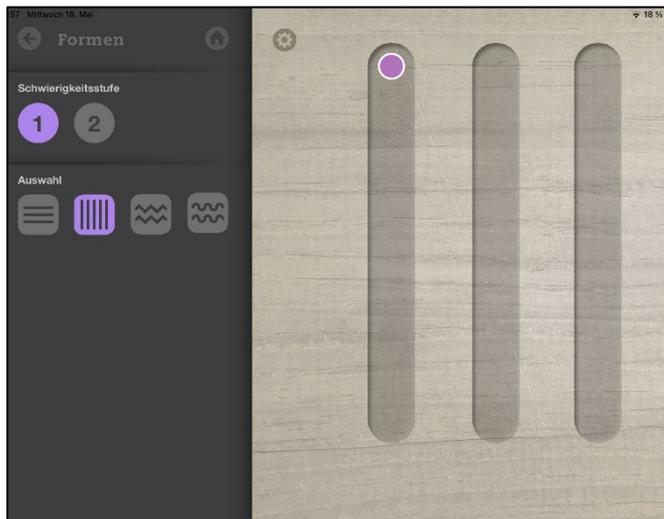
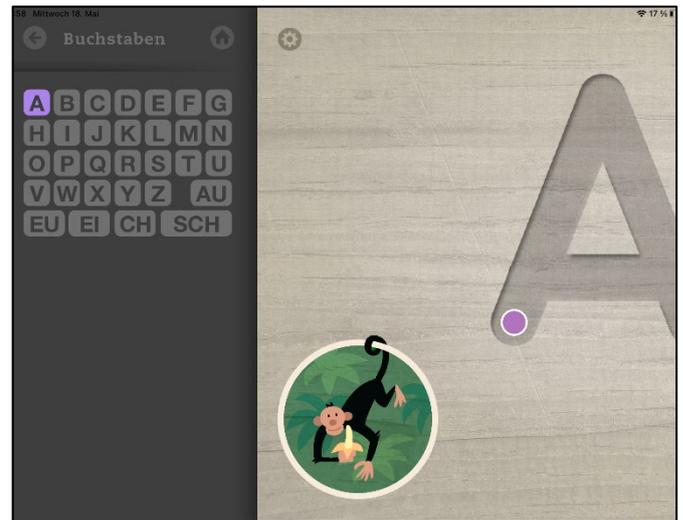
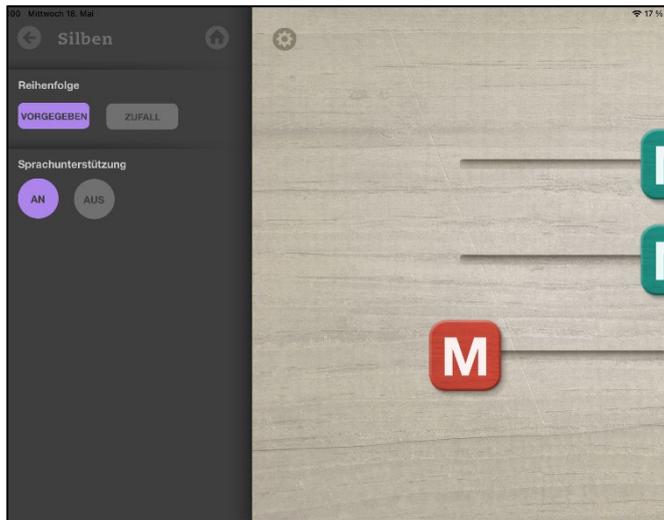


Grafomotorische Übungen, bei denen Formen und Buchstaben nachgespurt werden sollen.

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



Li La Lolle



Li La Lolle auf www.lilalolle.de

ab iOS 9.0, Android

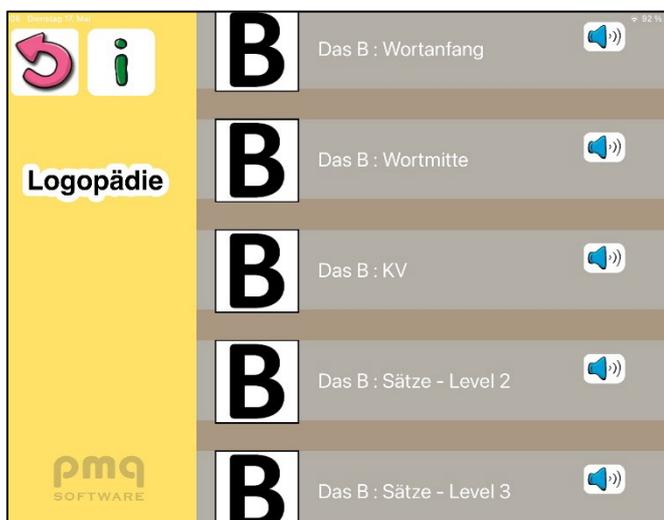
ca. 9 Euro

Logopädie App

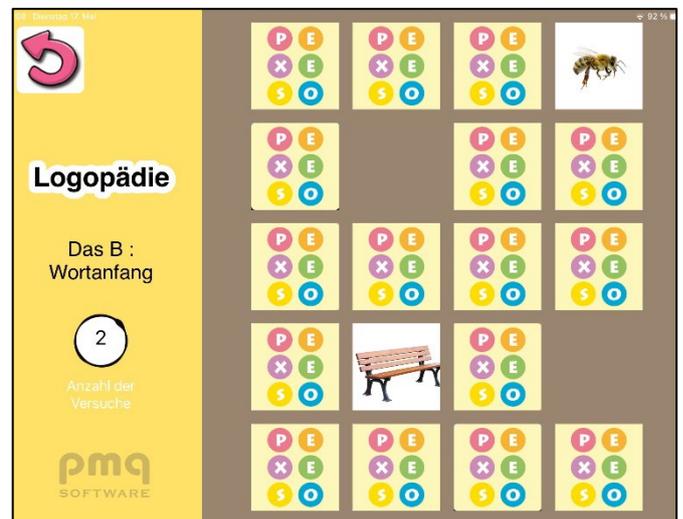
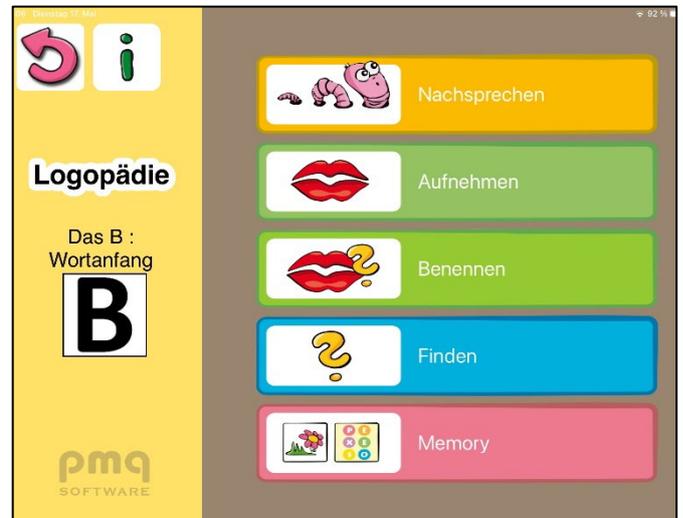


Unterstützung beim gezielten logopädischen Üben einzelner Laute.

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



Logopädie App



Logopädie App auf www.logopaedie-uebungen.de

ab iOS 13.0, Android

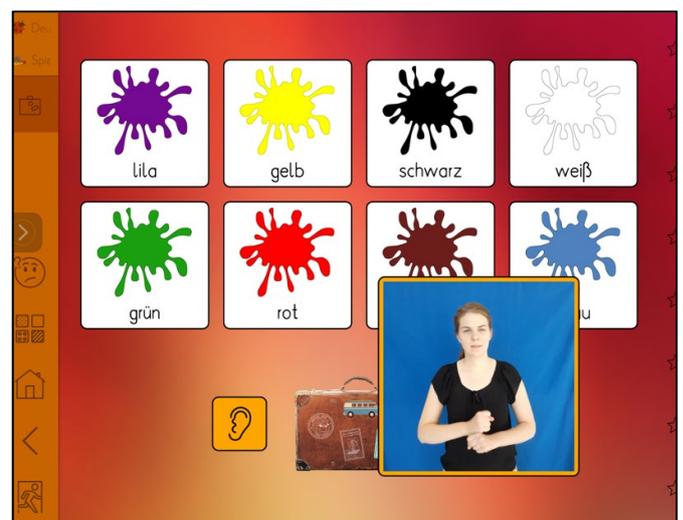
Abo-Modell (1 Monat: ca. 10 Euro, 6 Monate: ca. 15 Euro, 12 Monate: ca. 20 Euro)

Sag es auf Deutsch

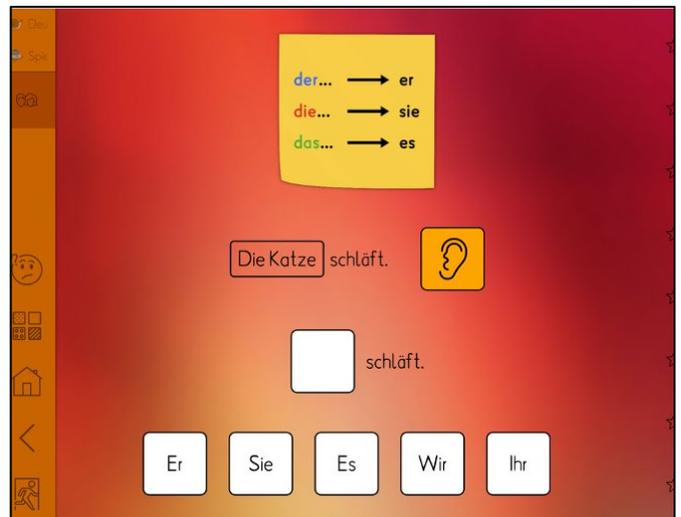
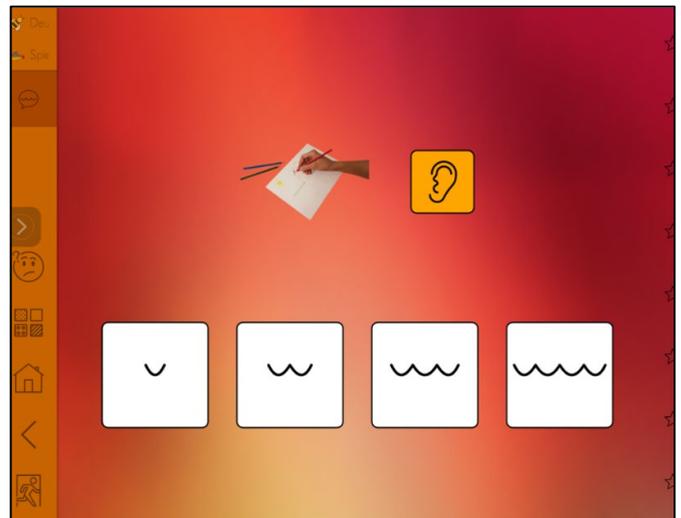
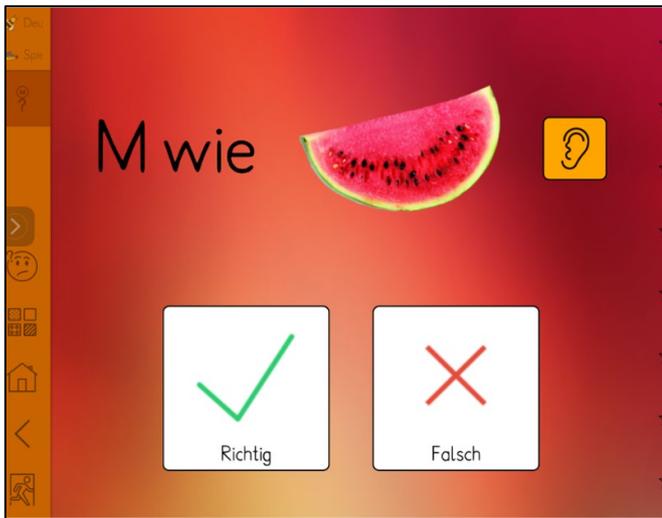


Sprache und Deutsch fördern (z. B. auch für Kinder mit Deutsch als Zweitsprache und Kinder mit Hörbehinderung).

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



Sag es auf Deutsch



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

ab iOS 14.0, Windows, MacOS

ca. 50 Euro (alle Module)

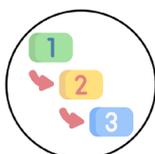
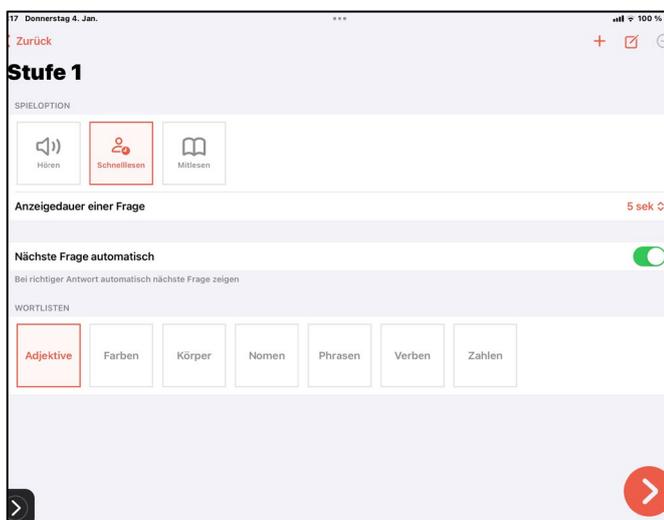
Scripti | Rechtschreibung üben



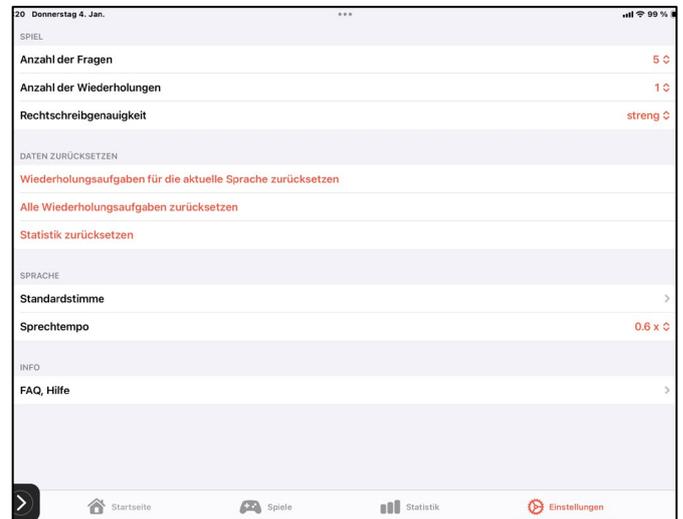
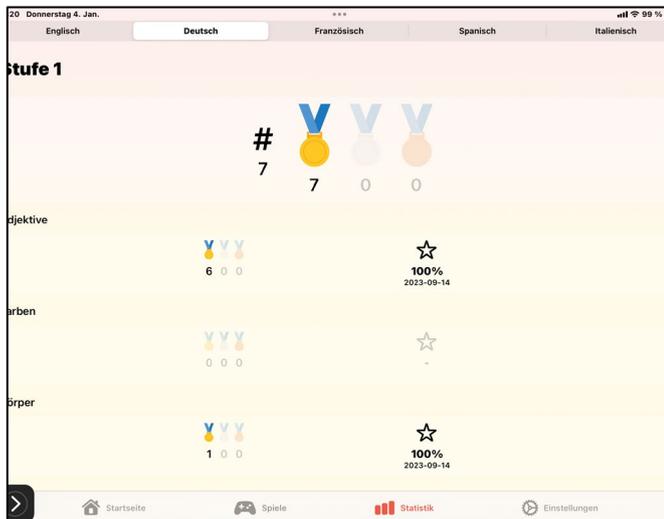
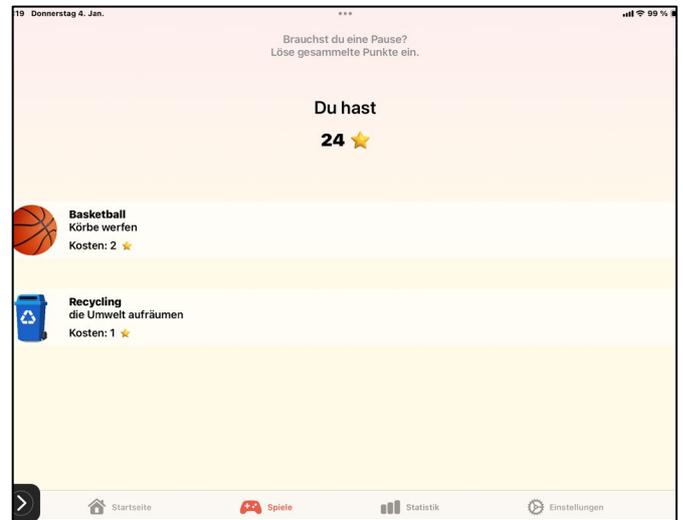
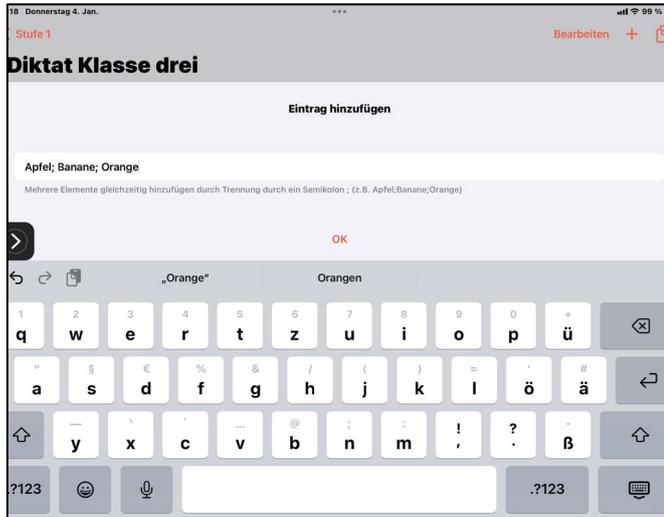
Rechtschreibung üben mit Handschrifterkennung.

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

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



Scripti | Rechtschreibung üben



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

ab iOS 16.0, Android

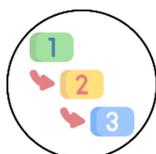
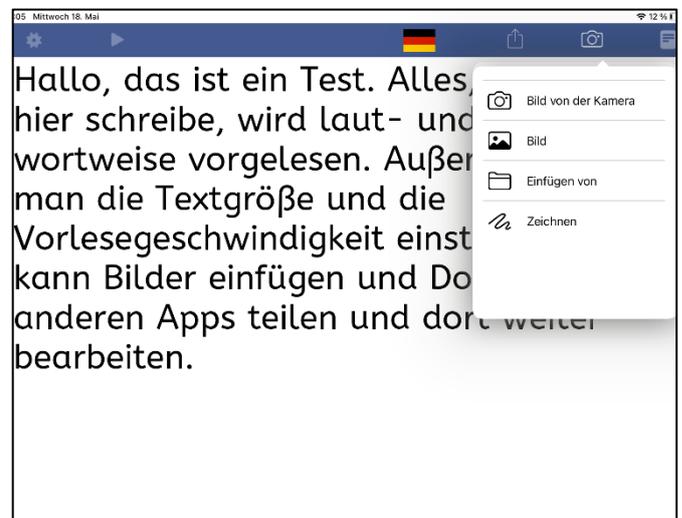
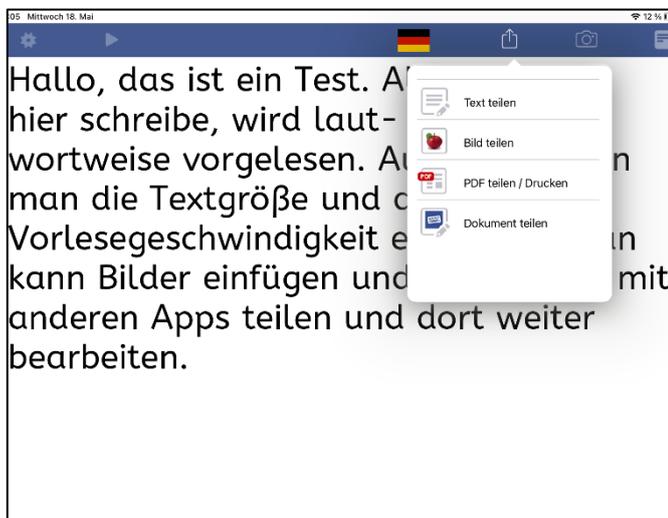
ca. 3 Euro

Schreiben DE

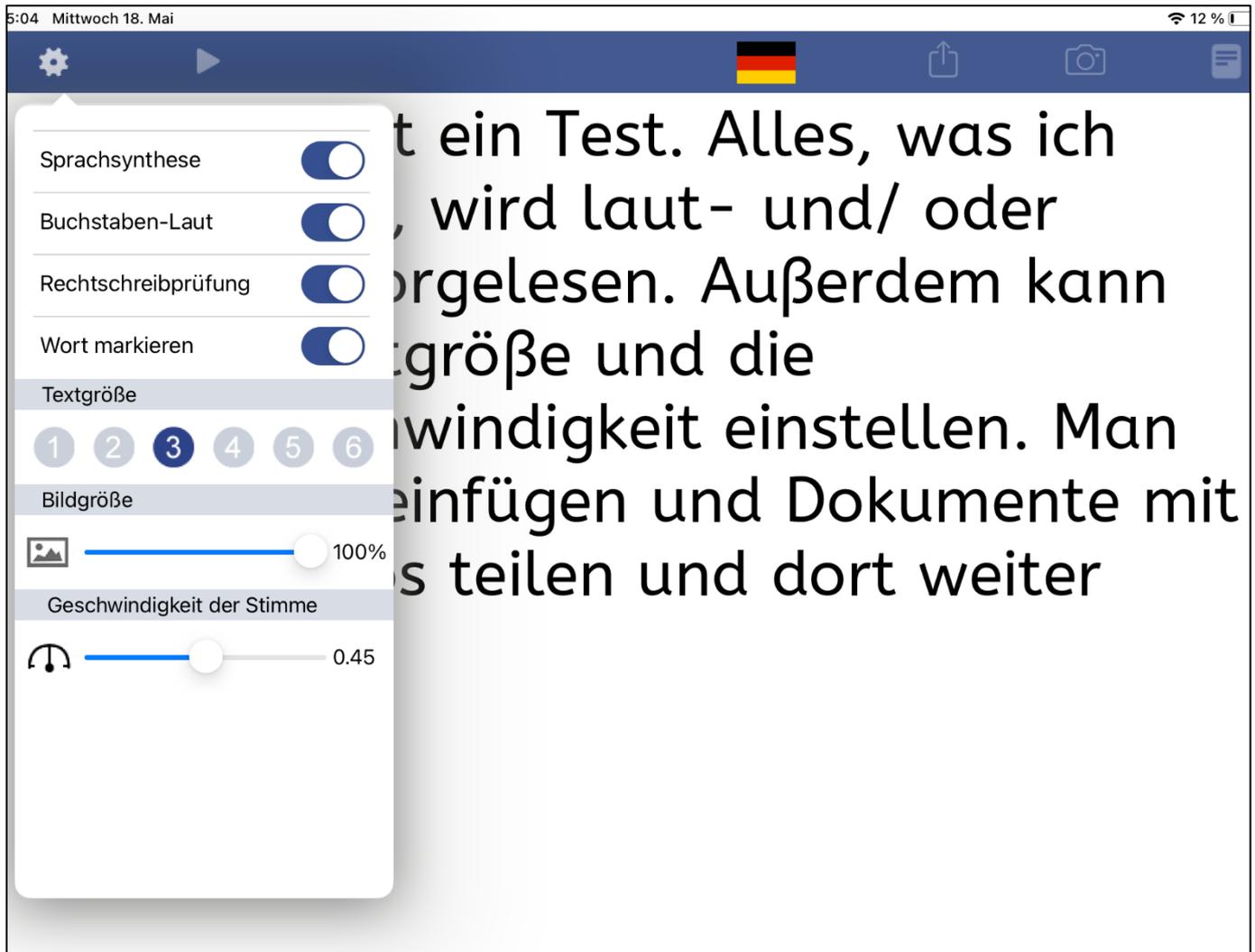


Lautierende Tastatur, die alles spricht, was getippt wird (Laute und Wörter).

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



Schreiben DE



[Schreiben DE](#) im App Store

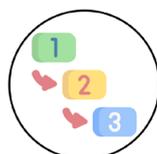
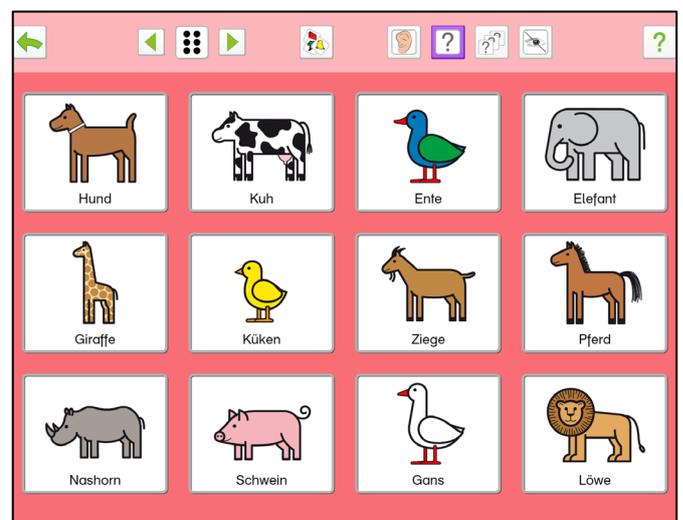
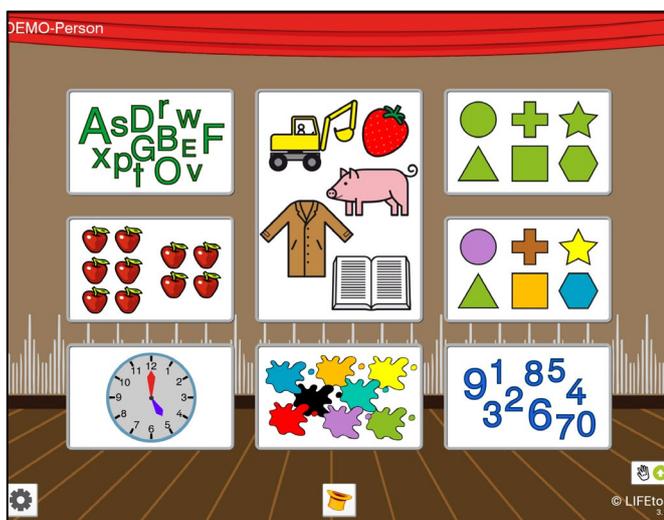
ab iOS 12.0

ca. 7 Euro

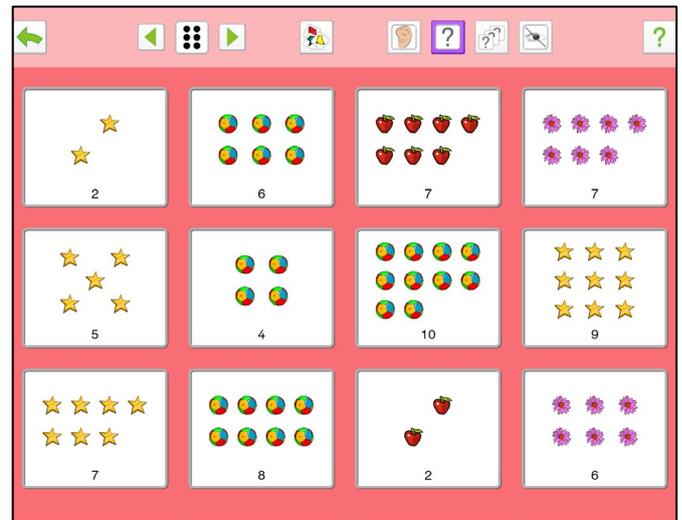
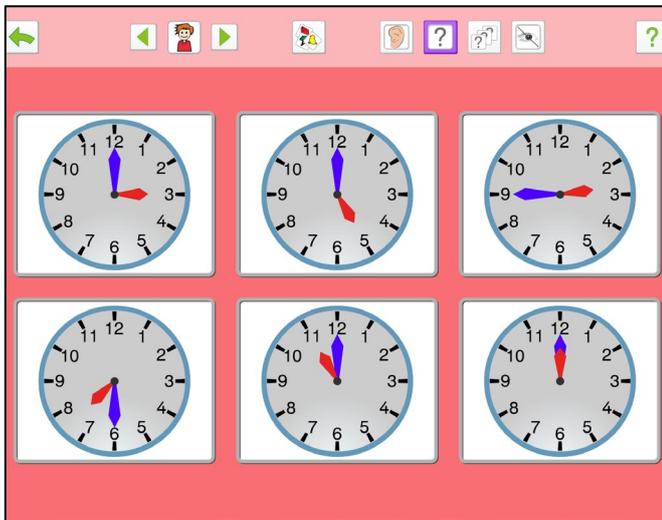


Programm zum Lernen und Üben von Begriffen in unterschiedlichen Sprachen. Neu: METACOM-Symbole, Sprachen ukrainisch und russisch.

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



ShowMe 3.0



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

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

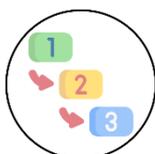
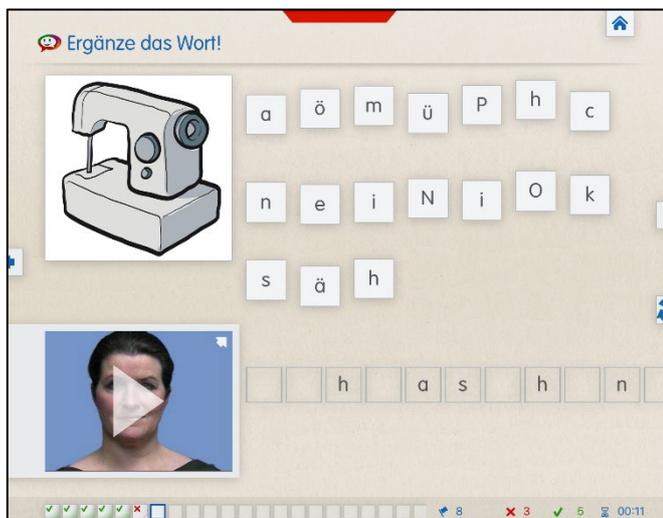
[ShowMe 3.0](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 10.0

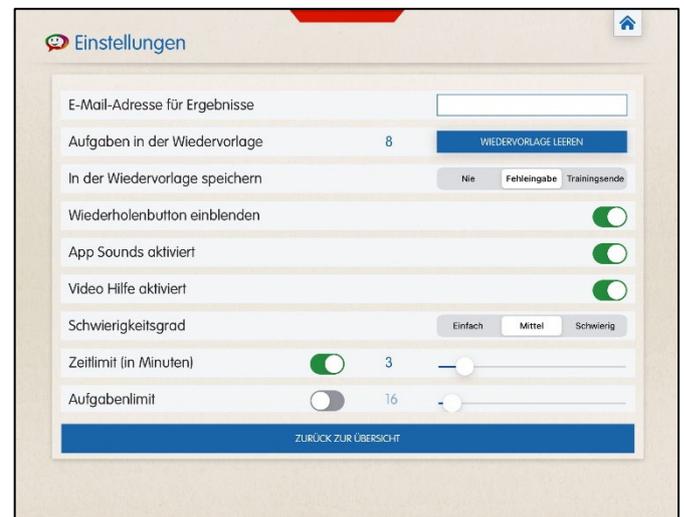
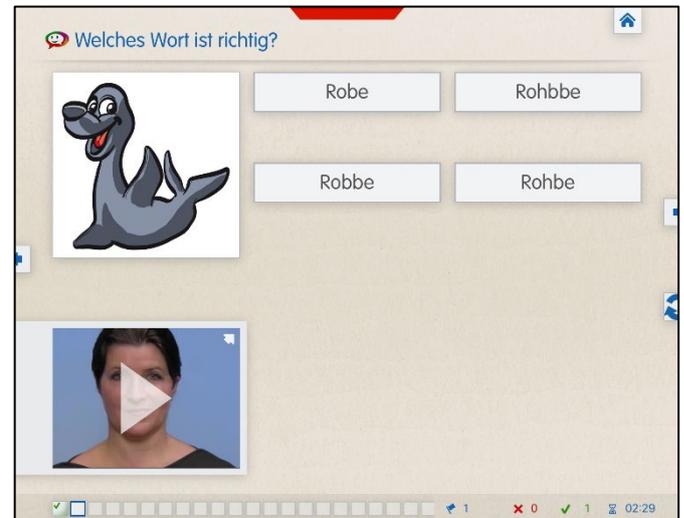
ca. 50 Euro

Rechtschreibtraining-App.

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



SpeechCare LRS



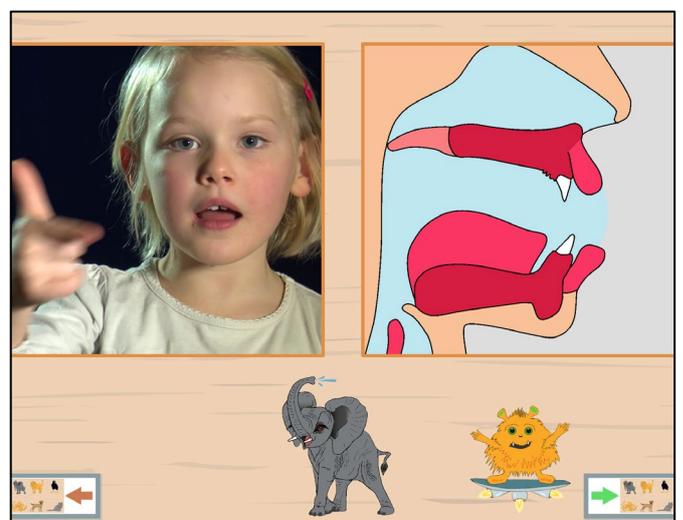
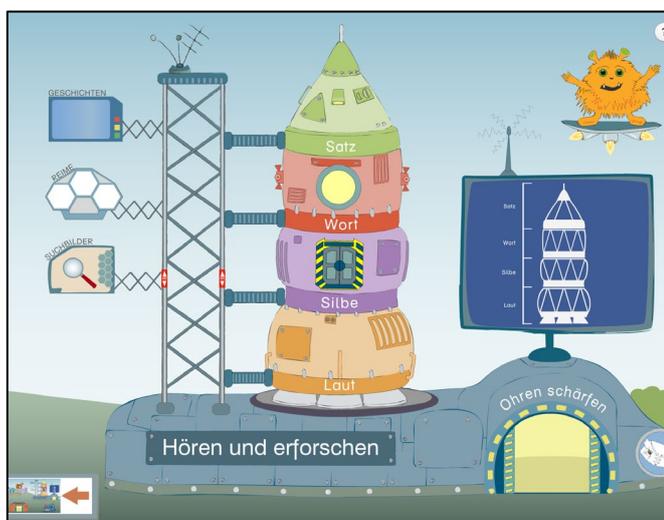
[SpeechCare LRS](http://www.speechcare.de) auf www.speechcare.de

ab iOS 8.0, Android

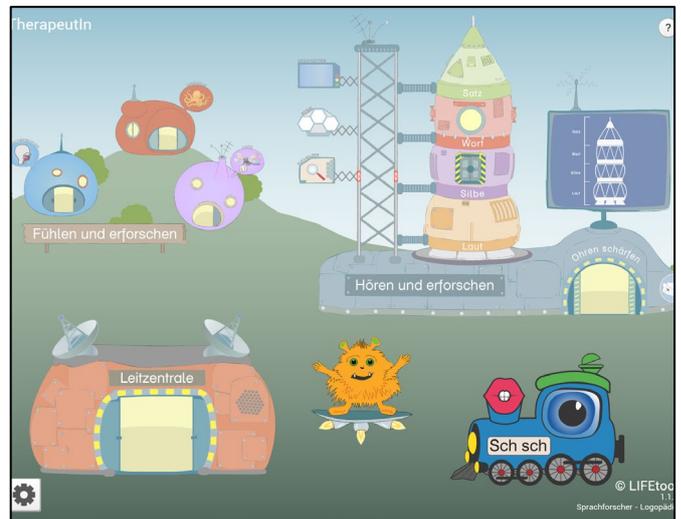
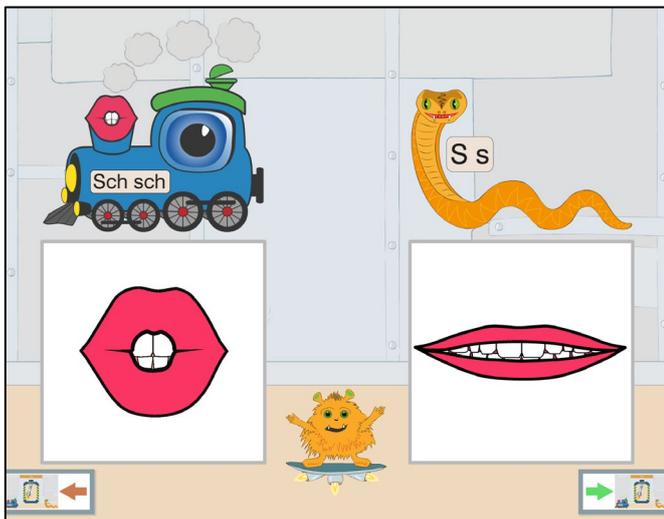
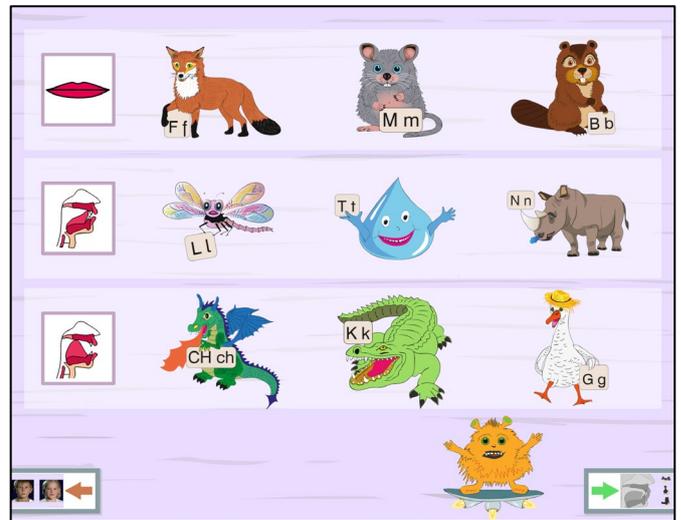
ca. 90 Euro

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

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



Sprachforscher Logopädie



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

ab iOS 9.0

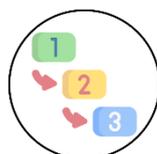
ca. 90 Euro

Wortzauberer

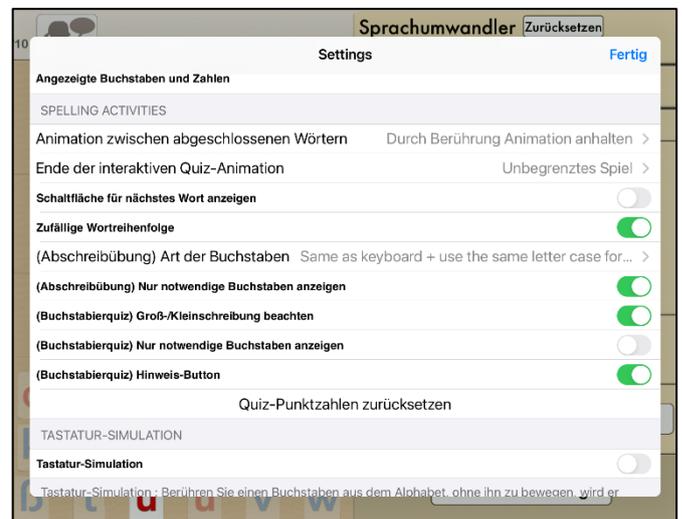
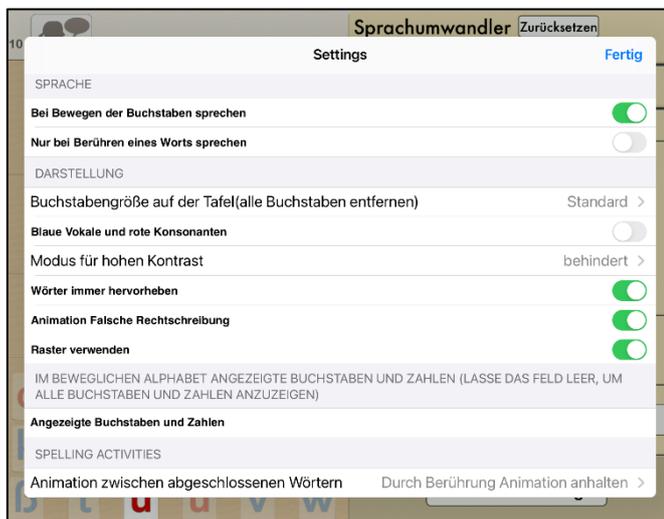
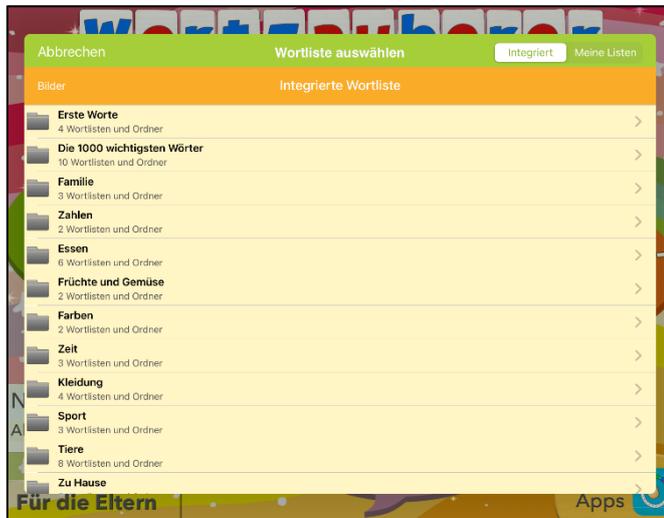


Lautierende Tastatur mit Rechtschreibübungen (z. B. für Diktate) und vielen Einstellungsmöglichkeiten.

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



Wortzauberer



[Wortzauberer](#) im App Store

ab iOS 11.3

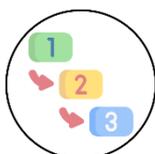
ca. 6 Euro

Yetis Buchstaben Spielplatz

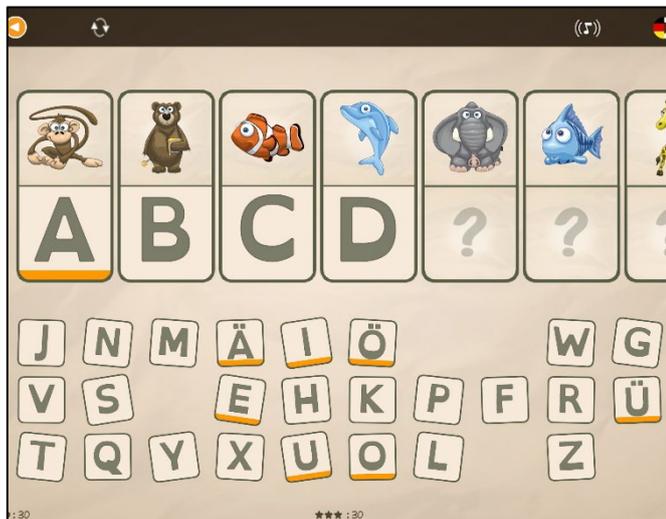


Buchstaben und Zahlen spielerisch kennen und schreiben lernen.

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



Yetis Buchstaben Spielplatz

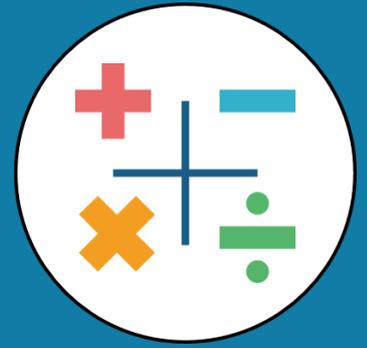


[Yetis Buchstabenspielplatz](http://www.yetisbuchstaben.com) und weitere Jan-Essig-Apps auf www.janessig.com

ab iOS 11.0

ca. 8 Euro

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:

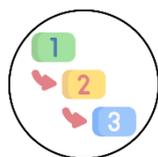
- Grundlagen im Bereich pränumerisches Denken fördern (z. B. Formen erkennen, Reihen und Serien bilden, Muster erkennen...),
- die Herausbildung eines stabilen Mengenbegriffs bzw. die zuverlässige Zuordnung von Menge und Zahl unterstützen,
- Visualisierungshilfen anbieten und so Rechenoperationen nachvollziehbar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

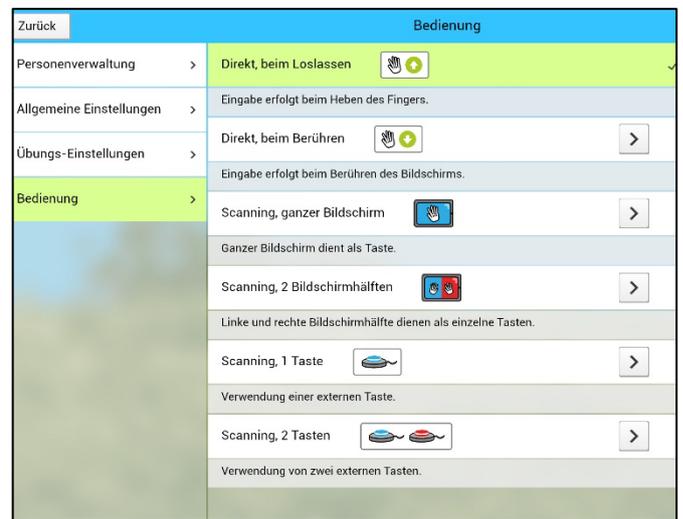


Zählen, Erfassen von Mengen, Zuordnung von Menge und Zahl, erste einfache Rechenoperationen bis 10.

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

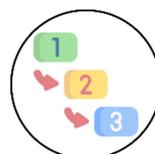
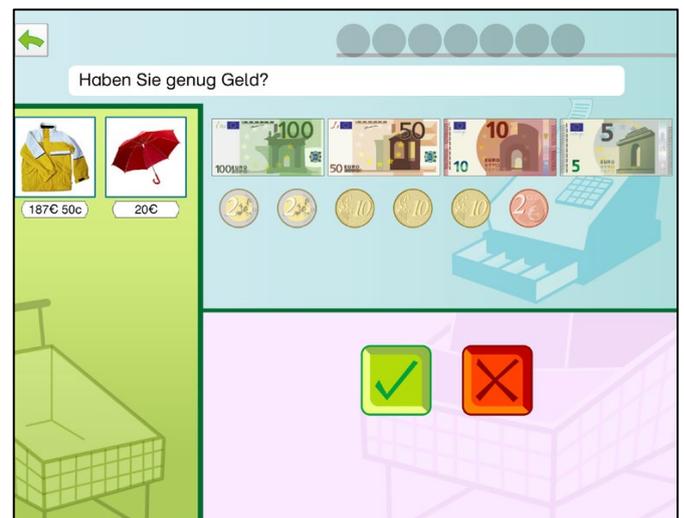
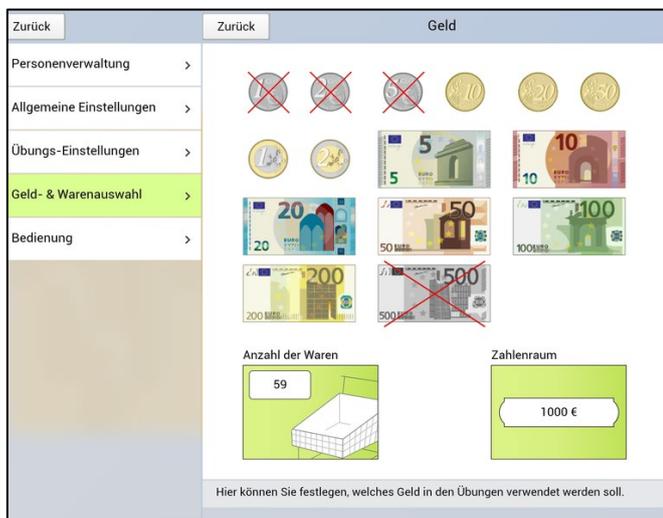
ca. 30 Euro

Einkaufen mit dem Euro

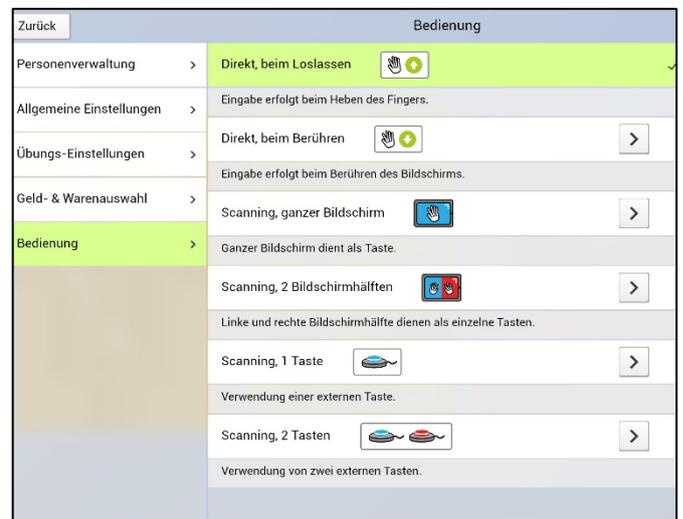
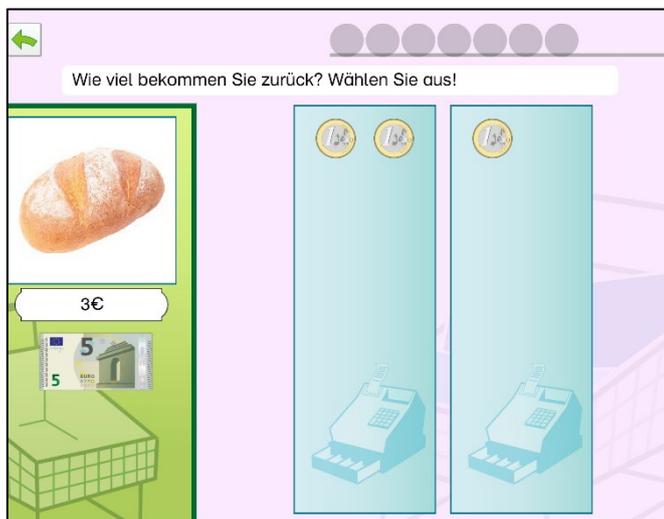
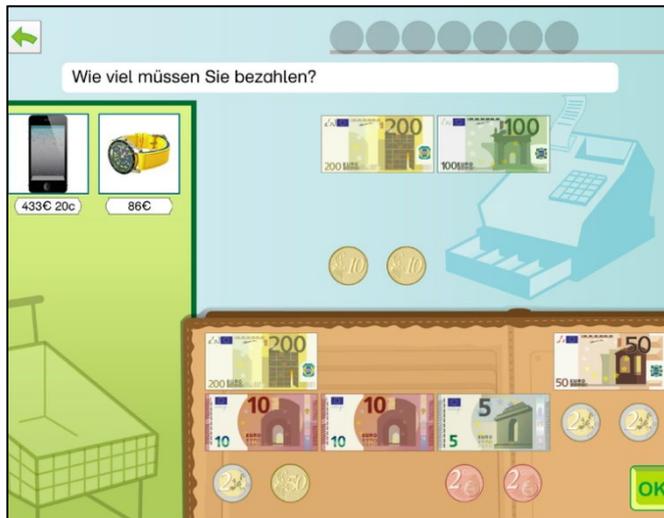


Umgang mit Geld und alltagspraktische Fähigkeiten fördern.

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



Einkaufen mit dem Euro



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

ab iOS 9.0, Windows

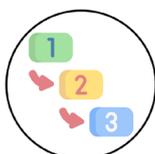
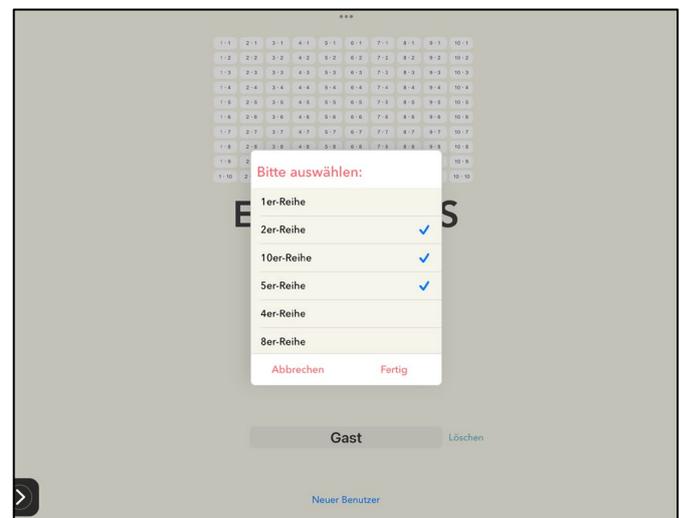
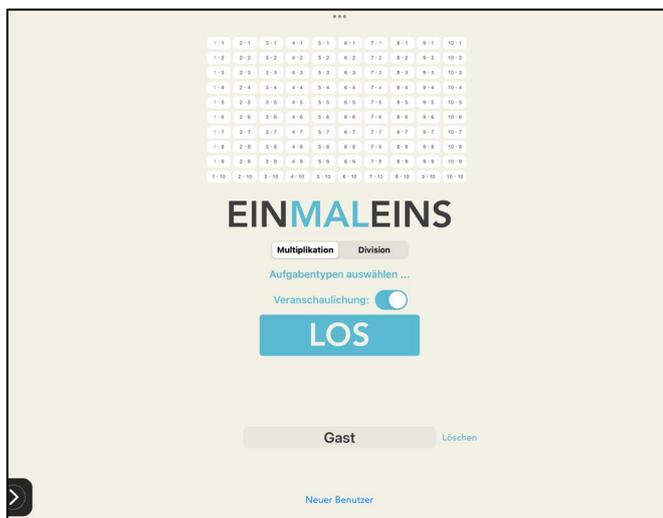
ca. 30 Euro

Einmaleins Einsdurcheins



Multiplikation und Division üben im Zahlenraum bis 100.

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



Einmaleins Einsdurcheins



$4 \cdot 2 =$

12 10 4 8

$4 \cdot 10 =$

44 36 50 40

$60 : 6 =$

12 11 10 9

$\square \cdot 6 = 48$

$48 : 6 =$

8

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

ab iOS 9.0

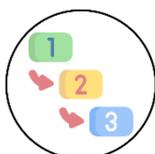
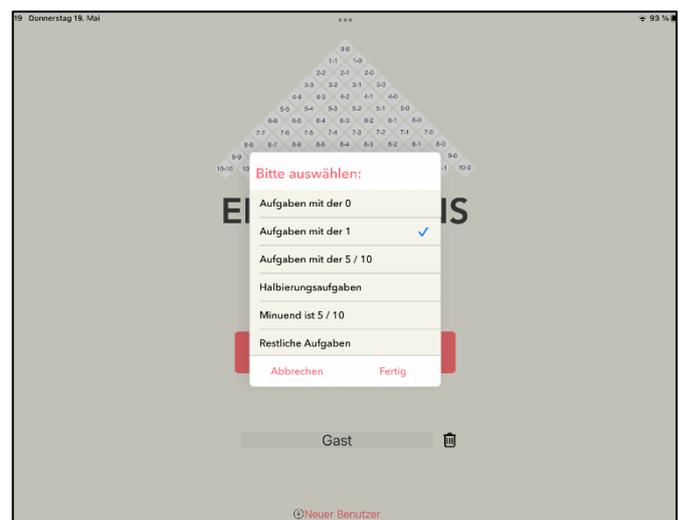
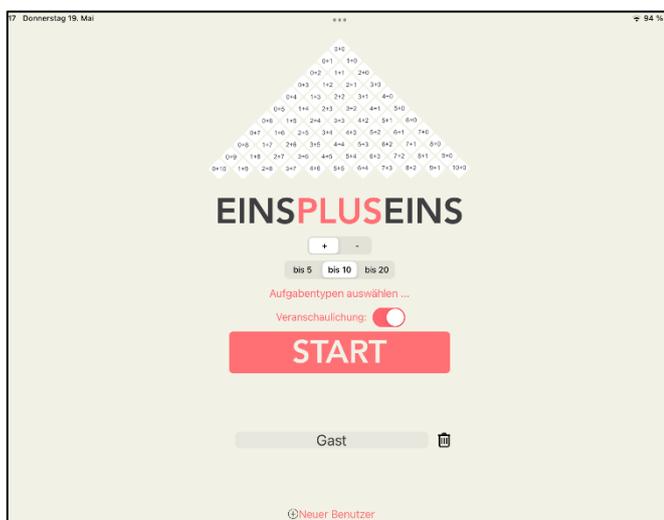
ca. 1 Euro

Einspluseins

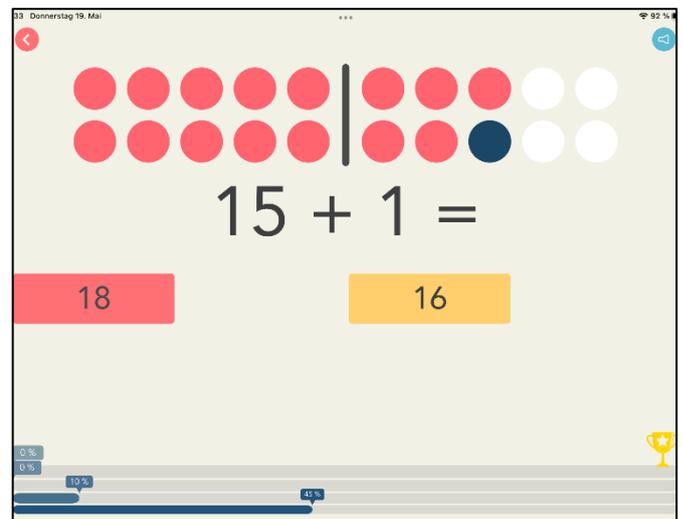
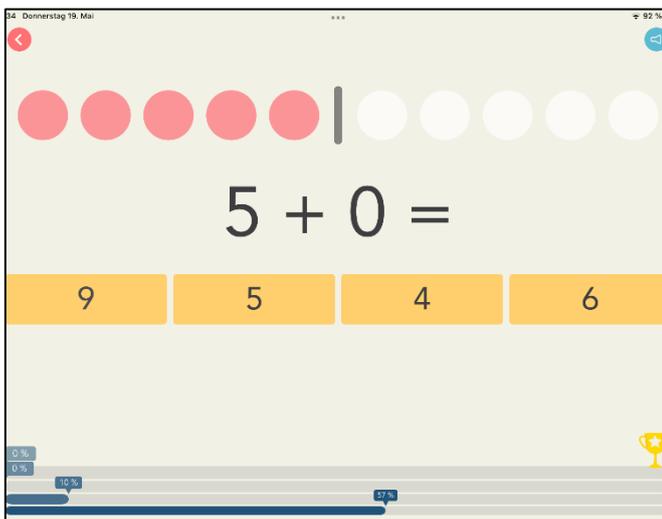
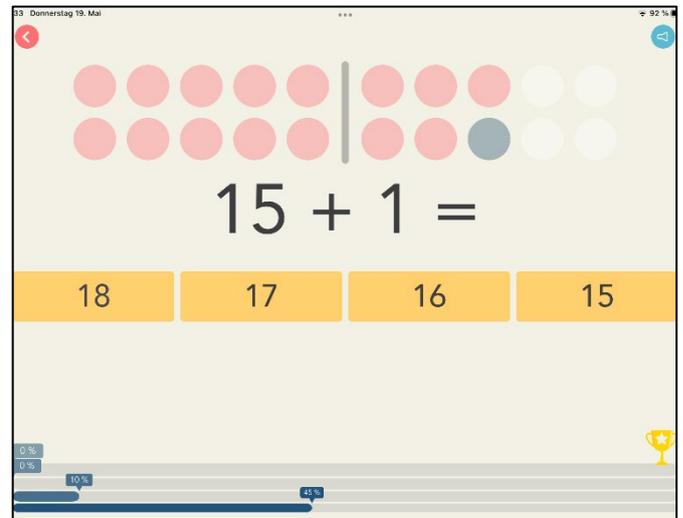
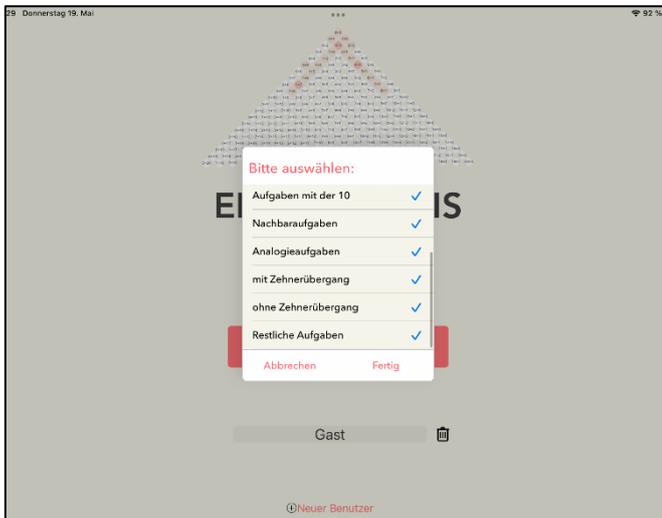


Plus- und Minusrechnen im Zahlenraum bis 20.

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



Einspluseins



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

ab iOS 9.0

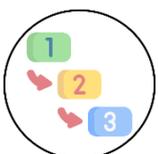
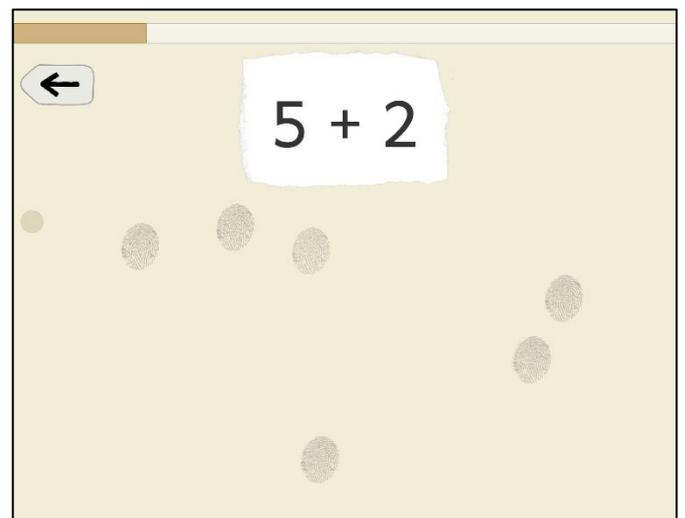
ca. 1 Euro

Fingerzahlen – Fingermengen

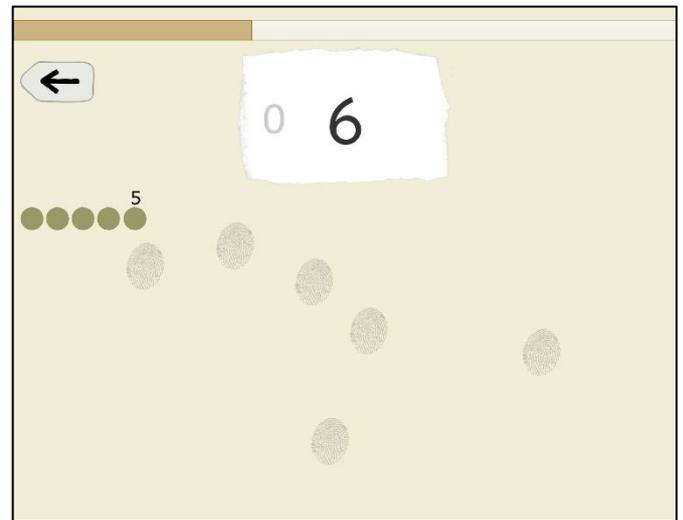
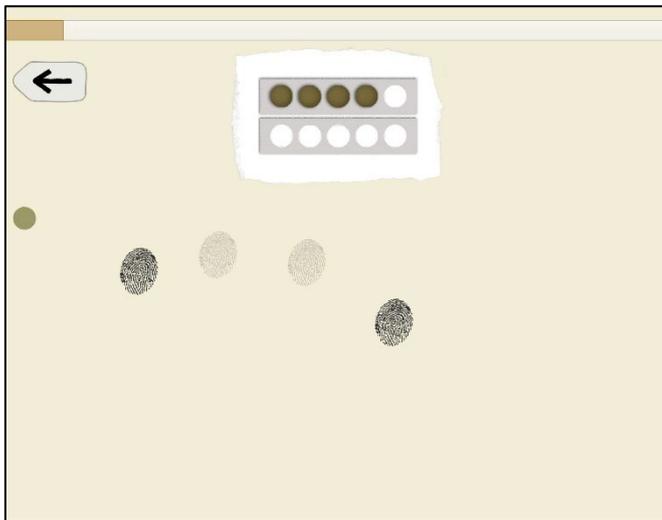


Mengenerfassung, Menge und Zahl „begreifen“.

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



Fingerzahlen – Fingermengen



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

ab iOS 5.1.1

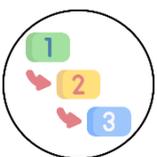
ca. 4 Euro

König der Mathematik 2

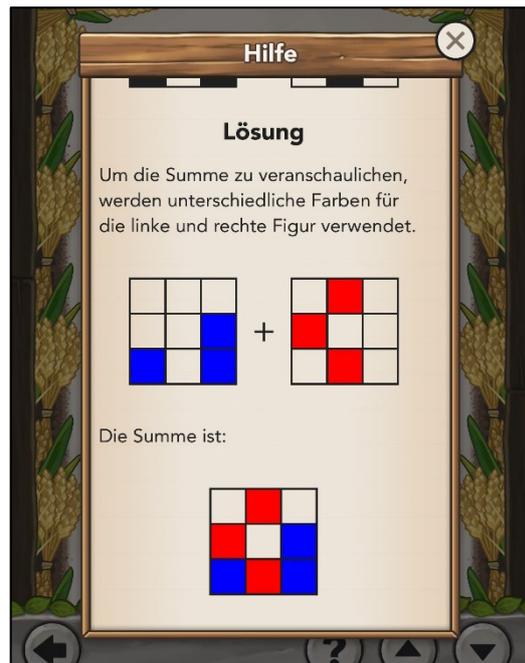
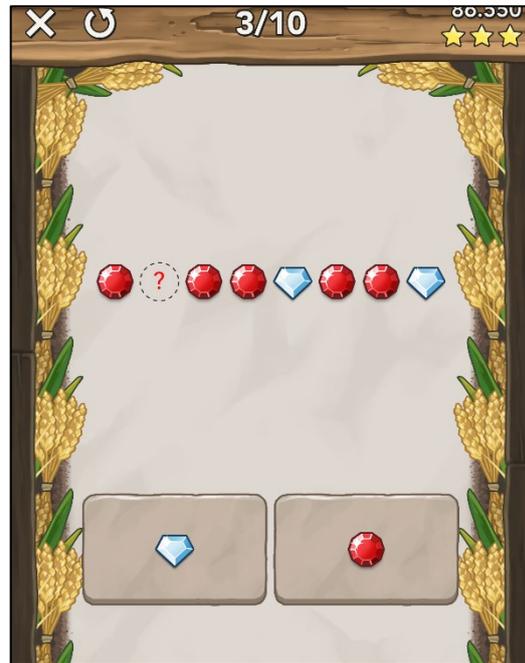
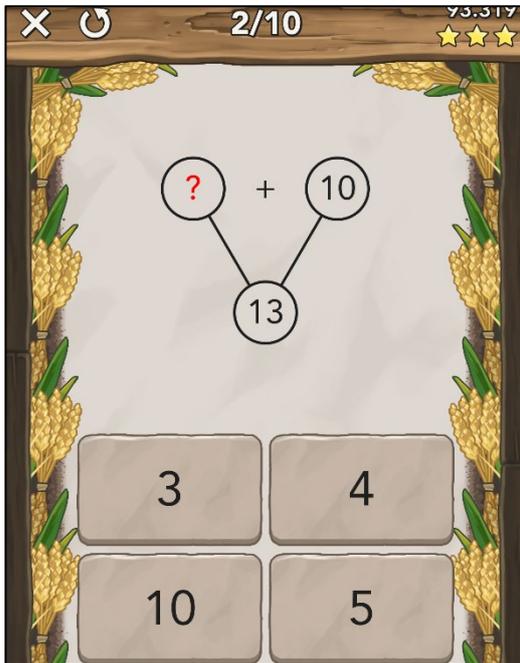


Mathe-Übe-App in einer mittelalterlichen Welt.

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



König der Mathematik 2



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

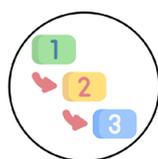
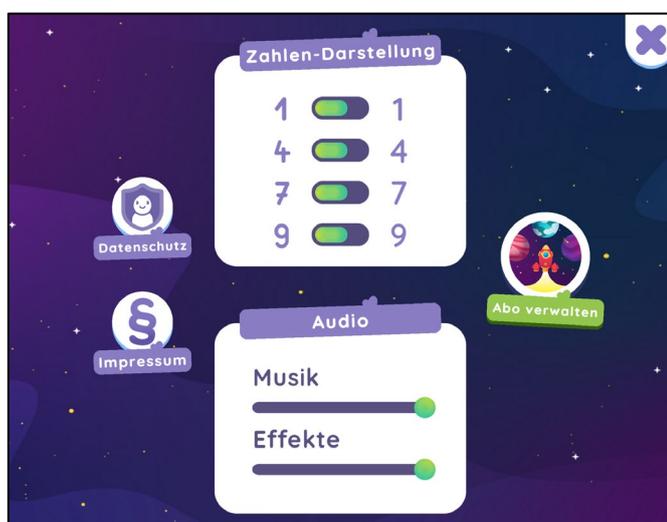
ab iOS 10.0, Android

ca. 3 Euro

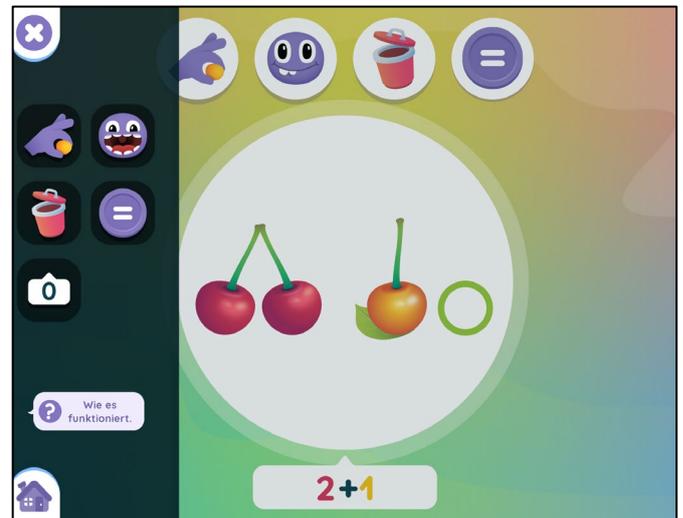


Mengenverständnis und erstes Rechnen in Zahlenraum bis 20 (2er- und 5er-Bündelung).

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



Mambio



Mambio auf www.mambio.de

ab iOS 12.0, Android

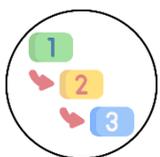
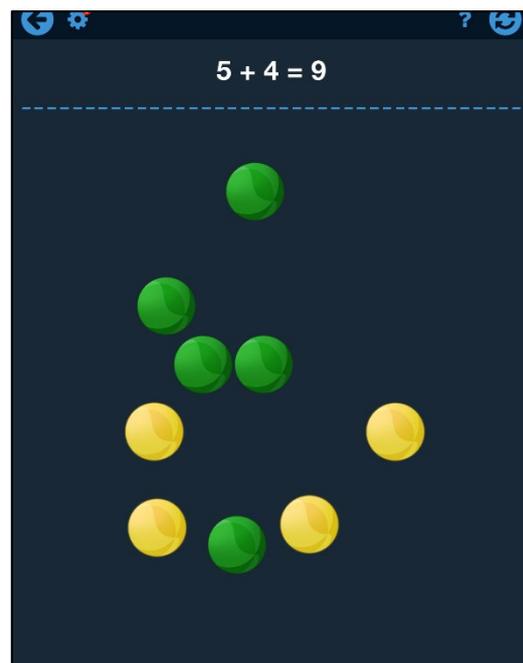
kostenfrei (Abo-Modell für weitere Welten und Aufgaben)

Mathe Verstehen – Addition und Subtraktion

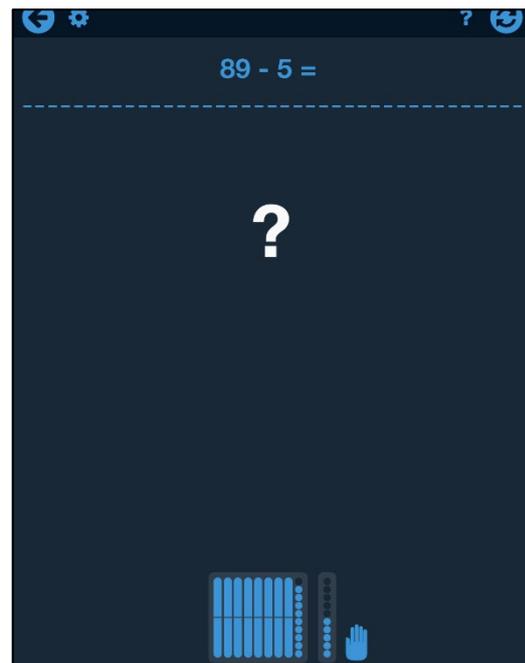
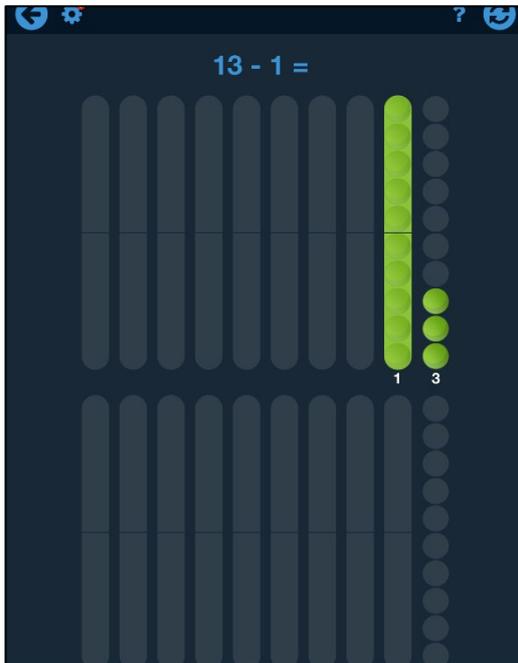


Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 100 mit Visualisierungshilfen.

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



Mathe Verstehen – Addition und Subtraktion



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

ab iOS 8.0

ca. 3 Euro

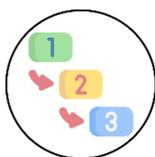
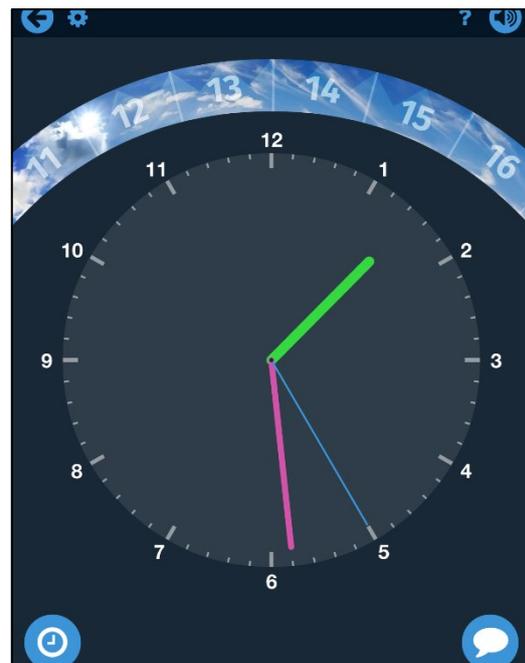
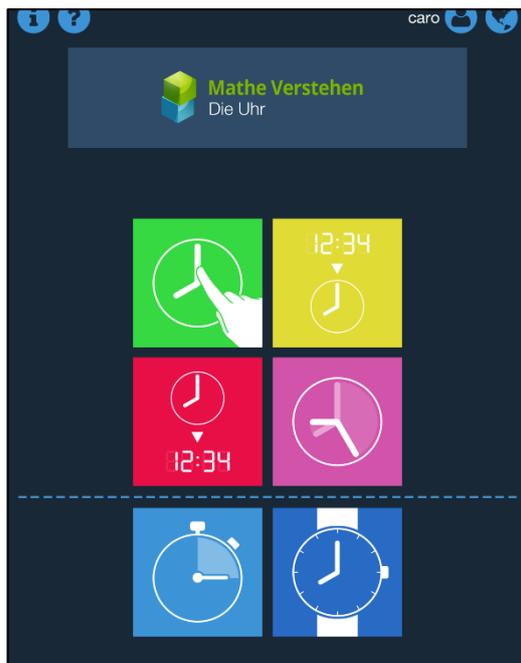
Mathe Verstehen – Die Uhr



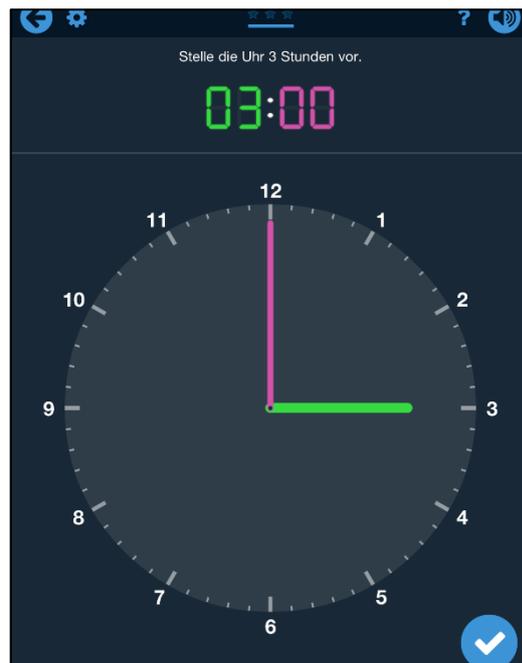
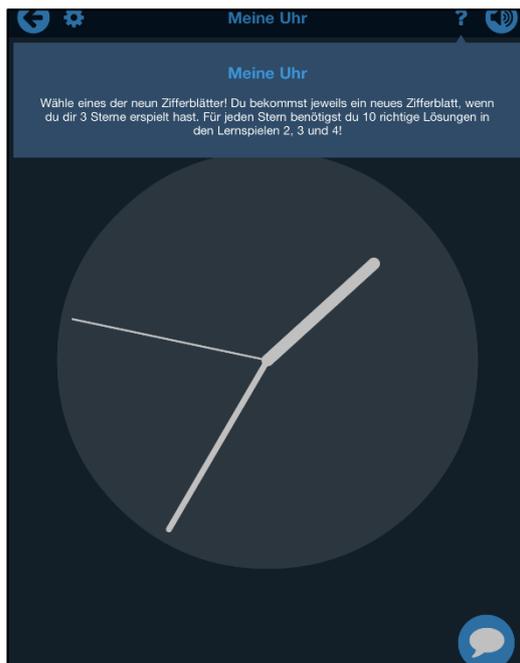
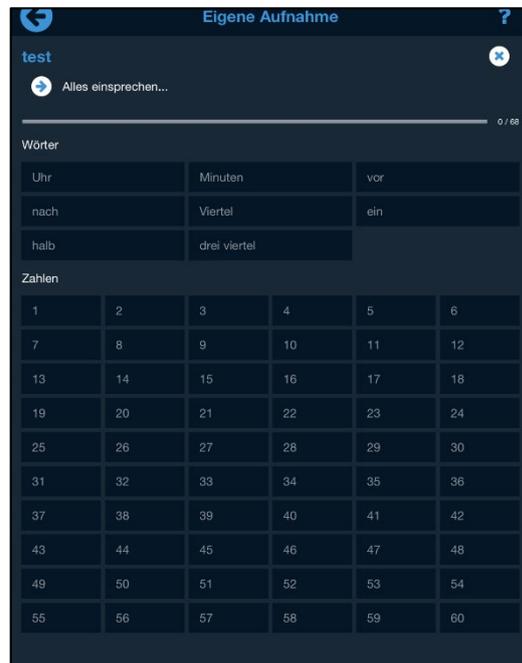
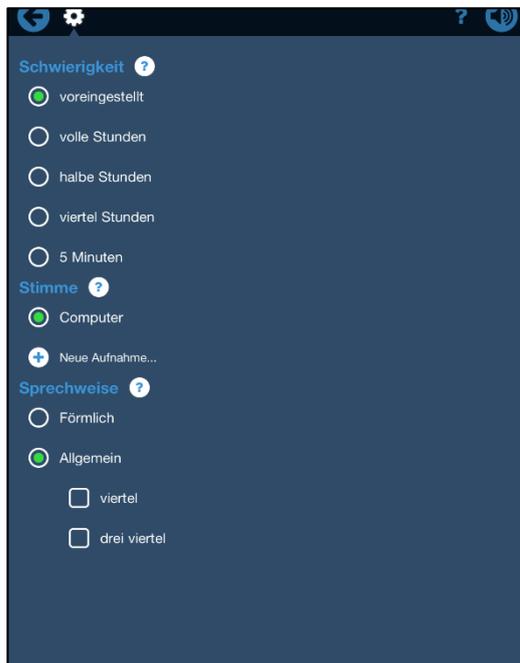
Uhren-Lern-App, die keine Wünsche offen lässt.

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

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



Mathe Verstehen – Die Uhr



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

ab iOS 6.0

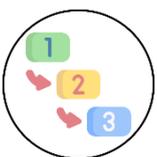
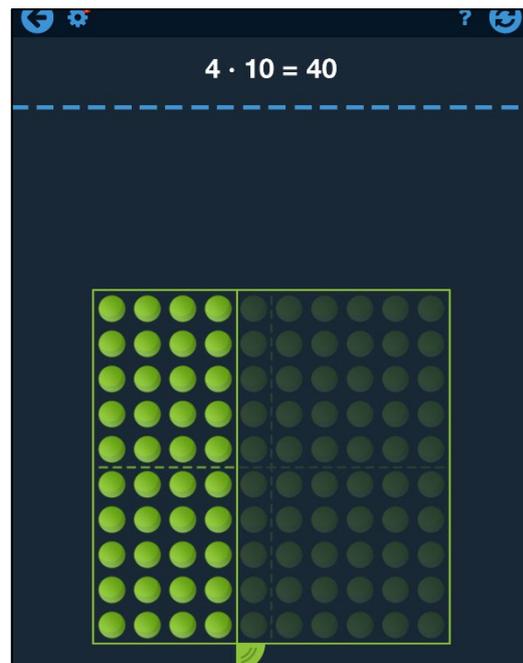
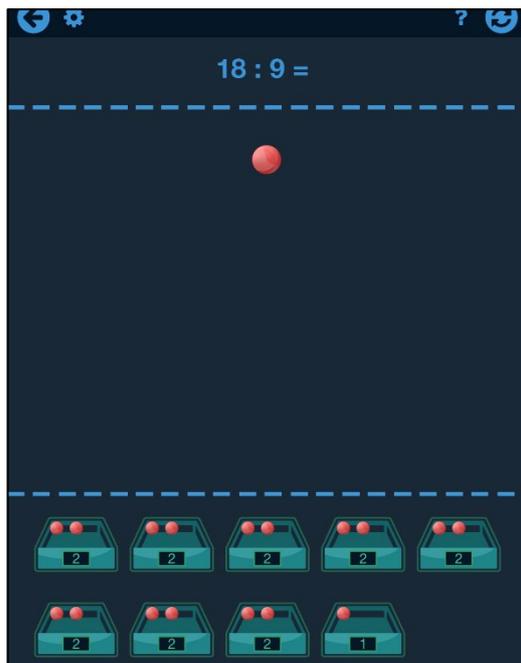
ca. 4 Euro

Mathe Verstehen – Einmaleins

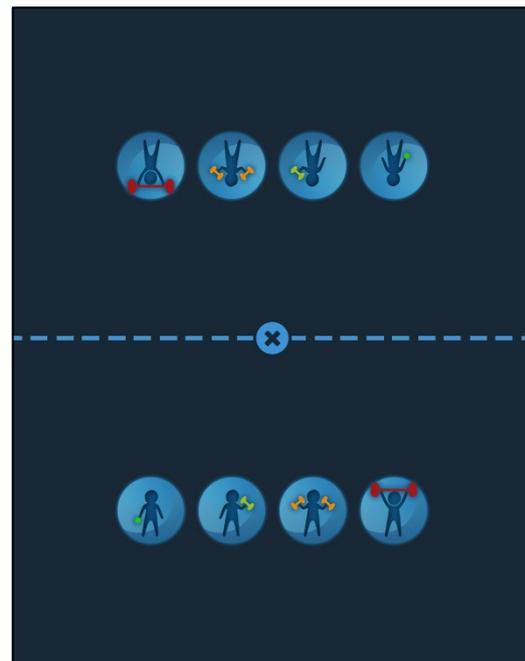
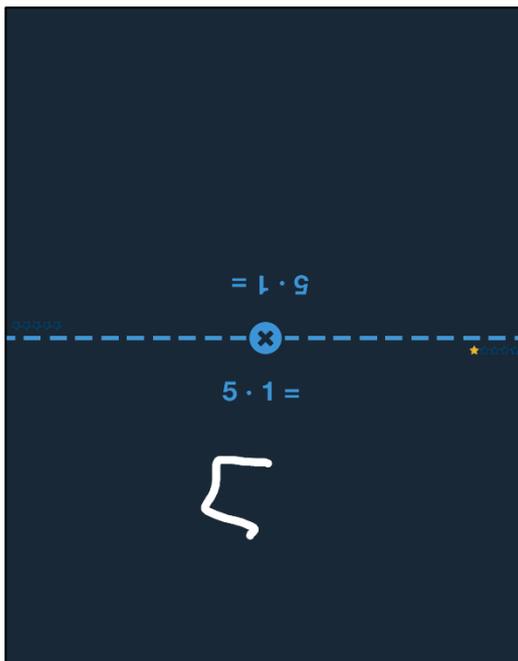
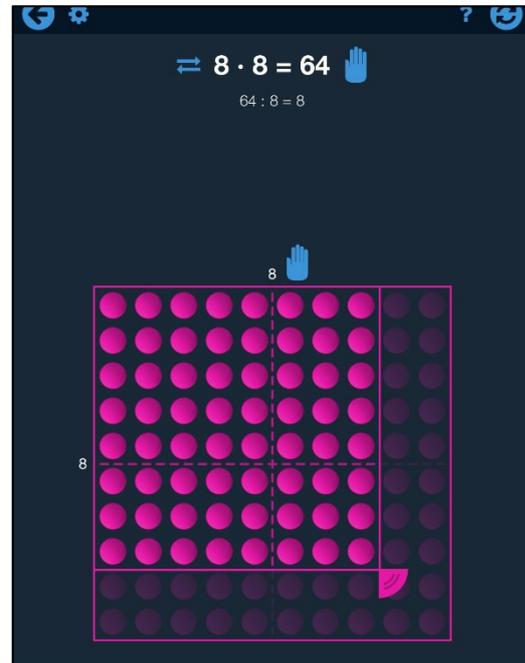
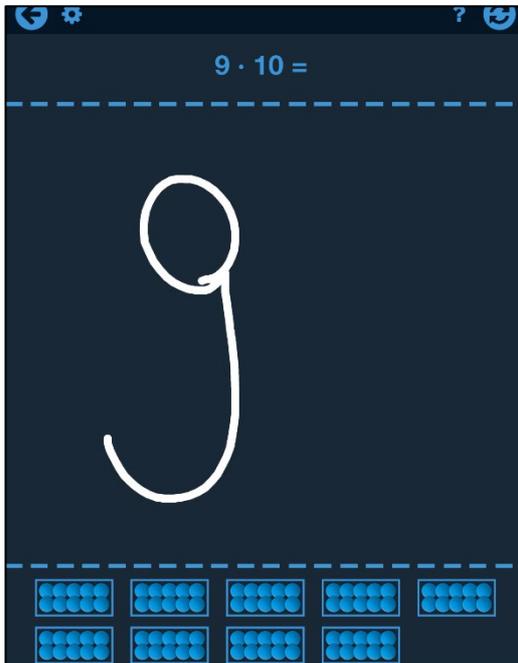


Multiplikation und Division durch Visualisierungshilfen verstehbar machen.

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



Mathe Verstehen – Einmaleins



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

ab iOS 8.0

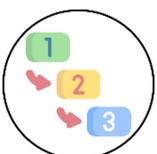
ca. 4 Euro

Math Fight

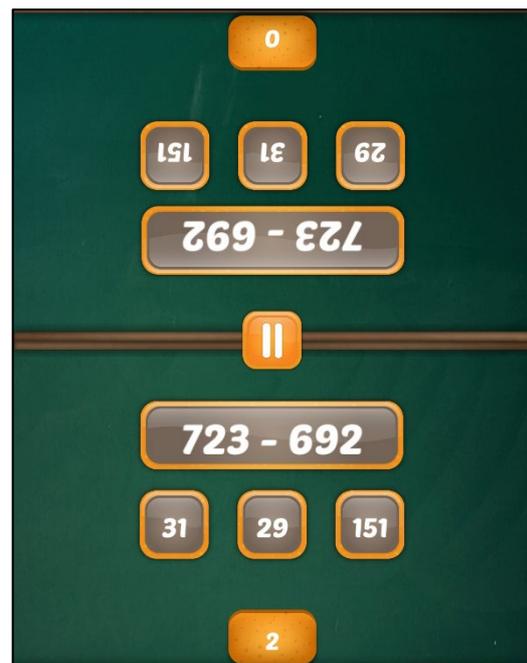
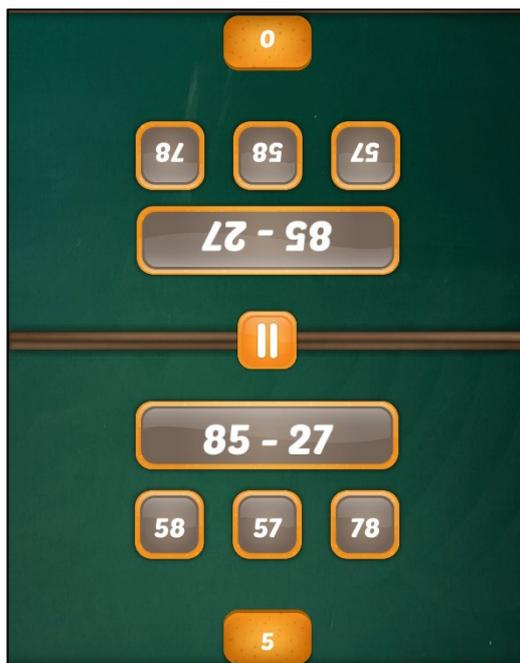
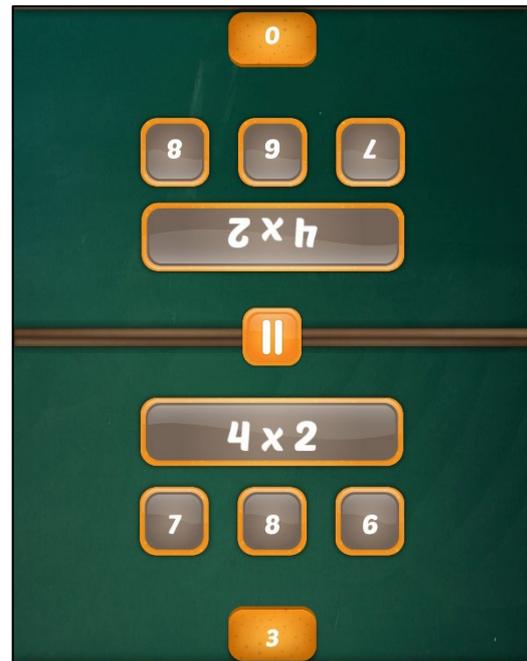


Mathespiel zum Festigen der Grundrechenarten.

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



Math Fight



[Math Fight](#) im App Store

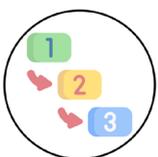
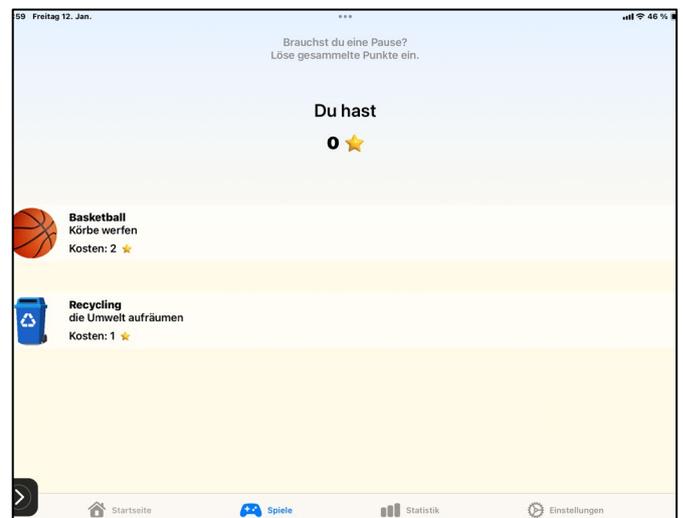
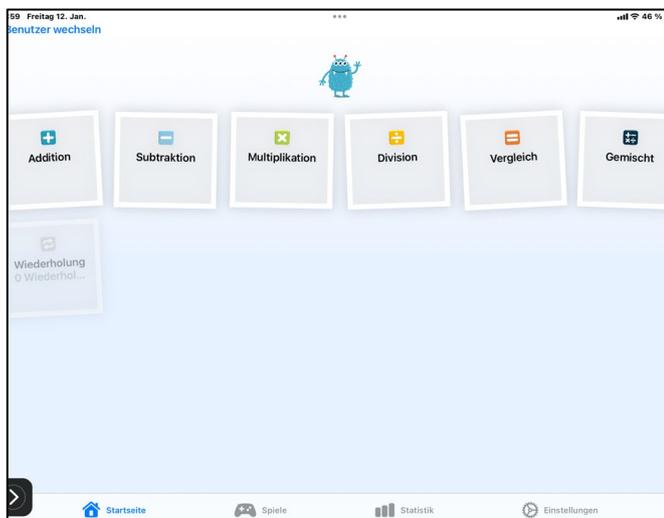
ab iOS 12.0, Android

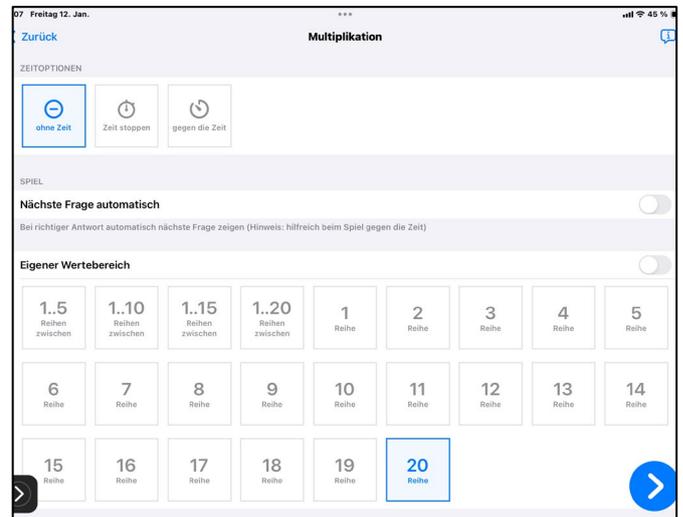
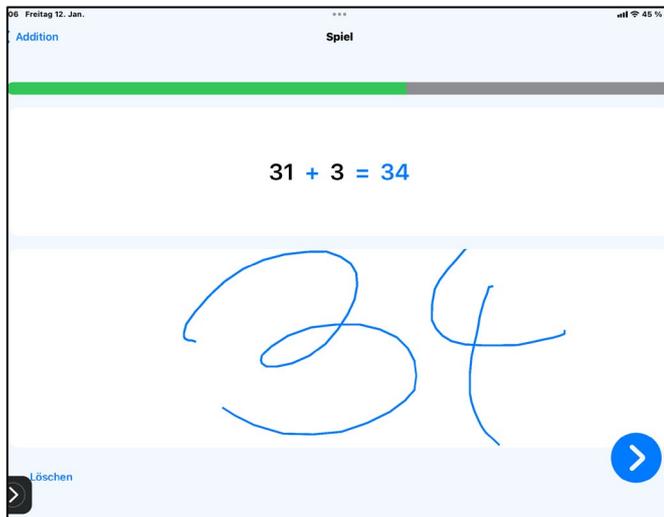
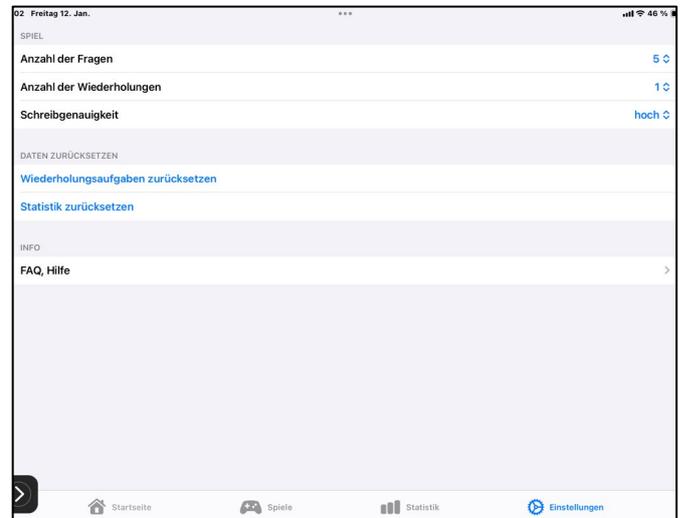
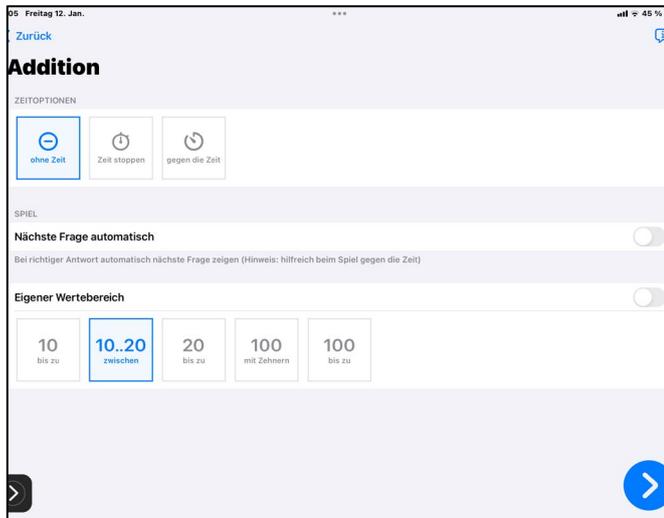
ca. 5 Euro



Kopfrechnen der vier Grundrechenarten mithilfe handschriftlicher Eingaben üben.

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





MathiO auf www.pilotry-learn.de

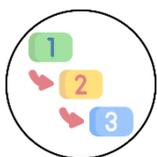
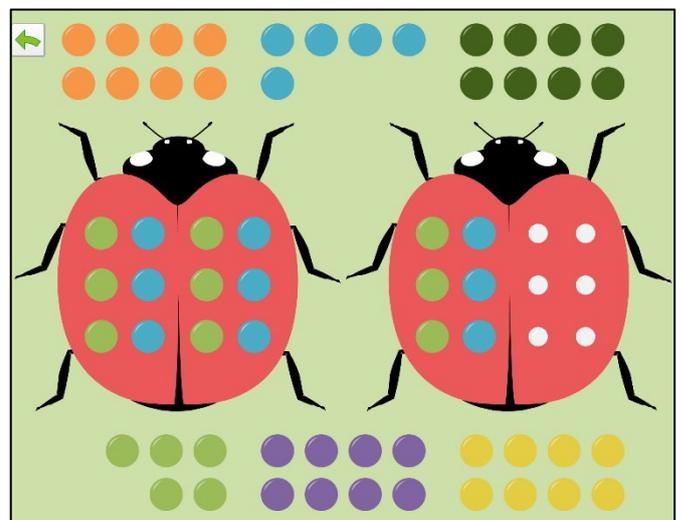
ab iOS 16.0

ca. 1 Euro

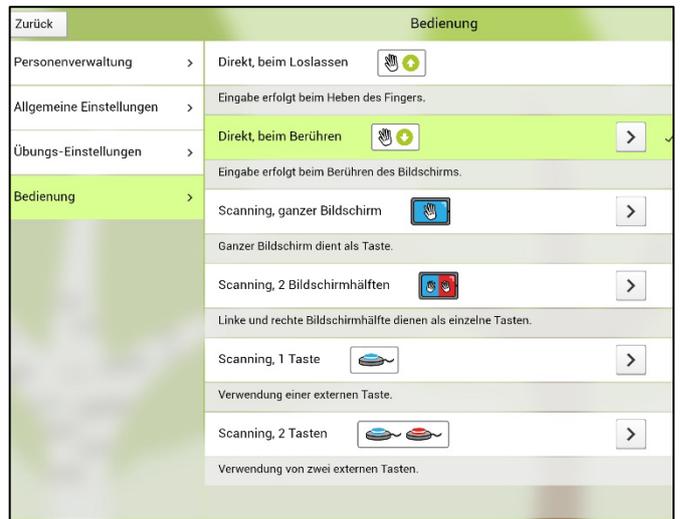
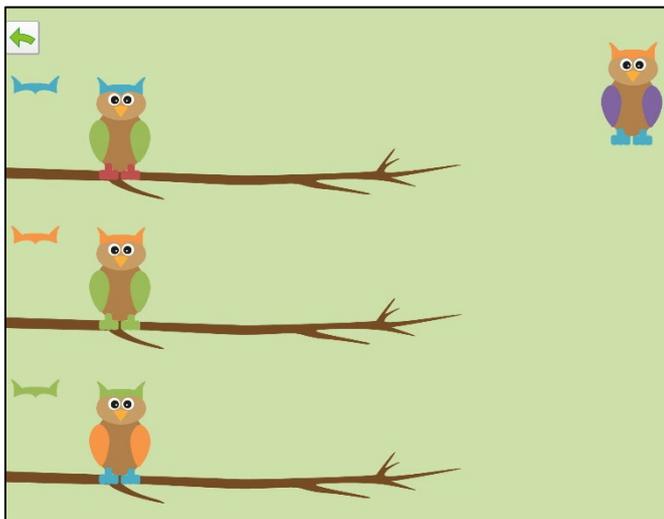
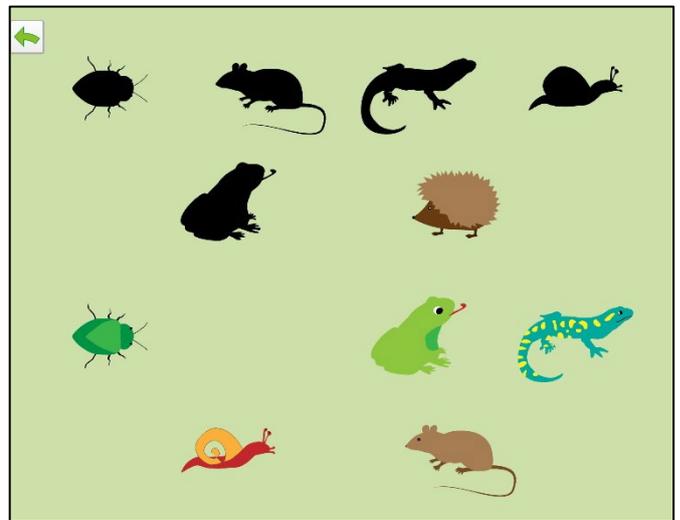
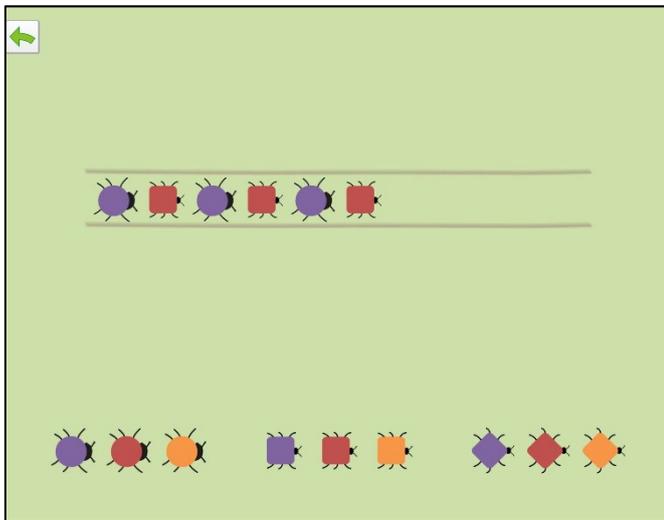


Übungen aus dem pränumerischen Bereich.

Auf den Anfangsbereich der Mathematik zielt die optisch einfach, aber ansprechend gestaltete LIFEtool-App. Folgende Fähigkeiten werden in verschiedenen Übungen gefördert: "Dinge nach bestimmten Merkmalen sortieren können, Dinge in Klassen mit bestimmten Merkmalen einteilen können, Serialität erkennen, logische Reihenfolgen erkennend fortsetzen, Symmetrien und Muster erkennen." Die Bedienung von PreNumbers Pro kann sehr individuell an die Bedarfe von motorisch stärker eingeschränkten Menschen angepasst werden: Neben diversen Einstellungen der Touch-Bedienung kann die App durch ein oder zwei extern angeschlossene Tasten bedient werden oder der Bildschirm bzw. die Bildschirmhälften vom iPad können selbst als Taster genutzt werden. Dabei können die Scan-Geschwindigkeit sowie Sperr- und Haltezeiten individuell definiert werden.



PreNumbers



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

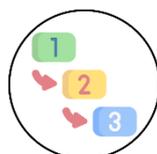
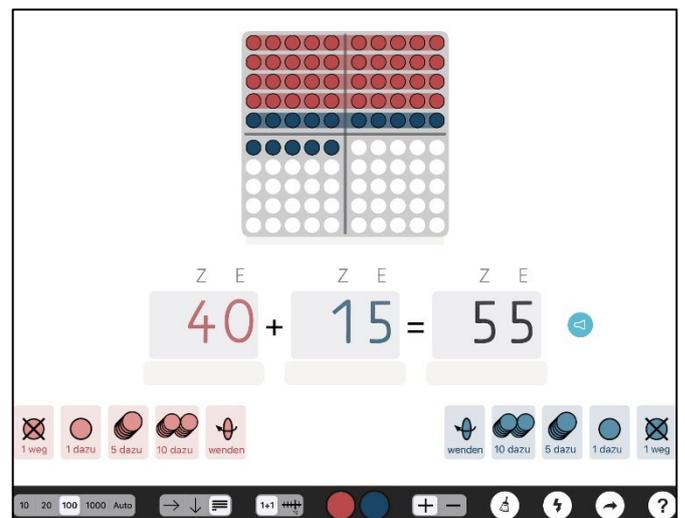
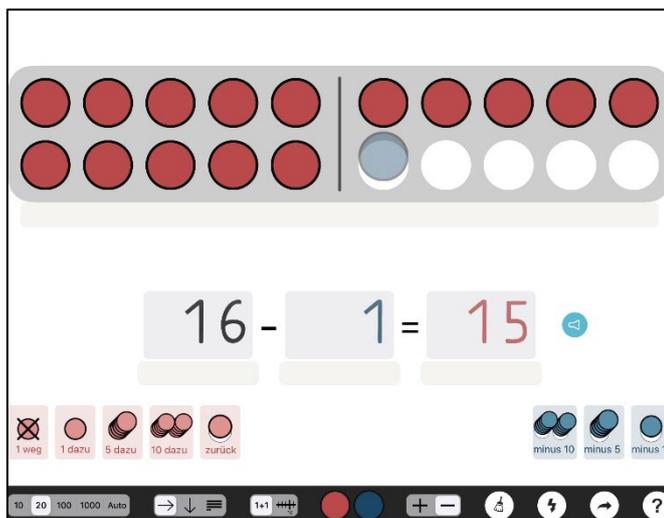
ab iOS 9.0, Windows

ca. 30 Euro



Darstellung von Mengen, Additions- und Subtraktionsaufgaben durch Wendeplättchen.

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



Rechenfeld



The screenshot shows the 'Rechenfeld' app interface. At the top, there are five 10x10 grids of red dots. Below them, the equation $916 - 1 = 915$ is displayed. The numbers 916 and 915 are in red, while the minus sign and 1 are in black. 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 13.0

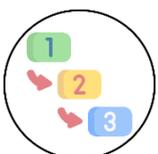
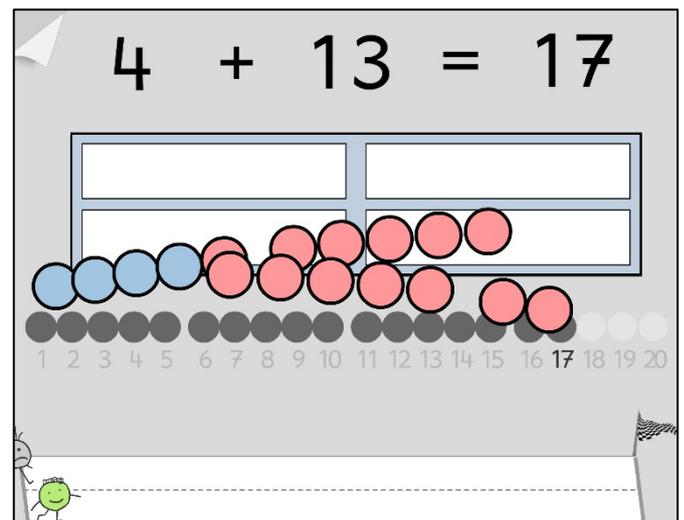
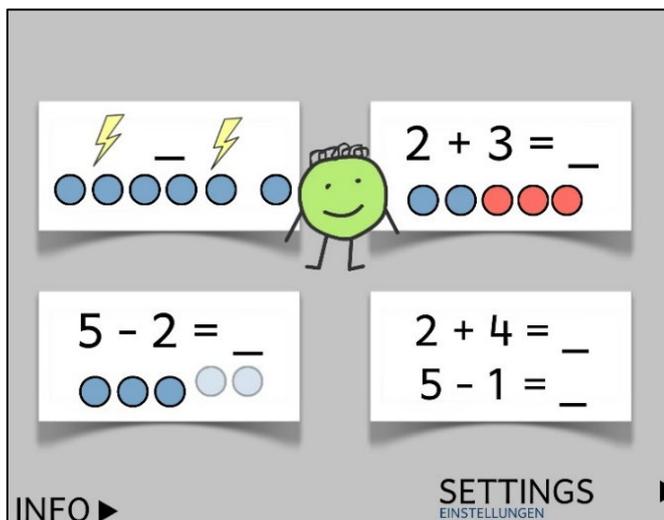
ca. 2 Euro

Rechnen mit Wendi



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

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



Rechnen mit Wendi



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

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

$6 - 5 = 1$

1 2 3 4 5 6

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

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

NUMBER OF TASKS: AUFGABENANZAHL:
5 10 15 20

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

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

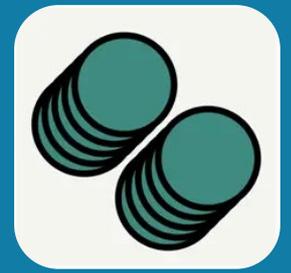
RECTANGLE THICKNESS RANDSTÄRKE:
thin dünn medium mittel bold dick

COLOR: FARBE:

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

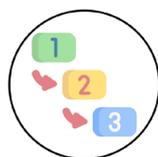
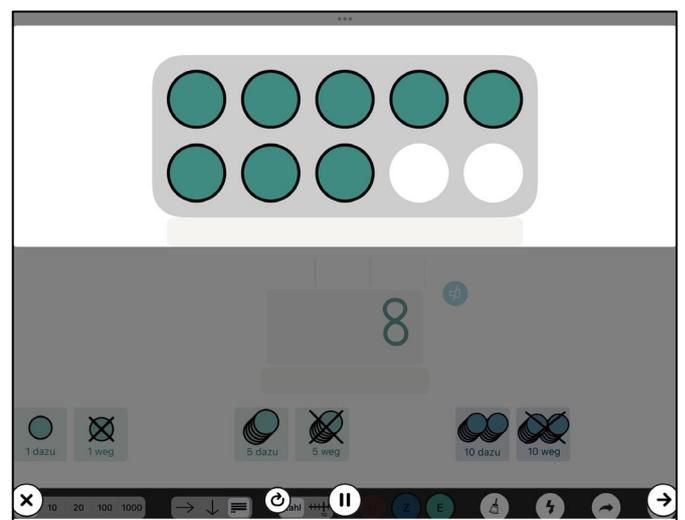
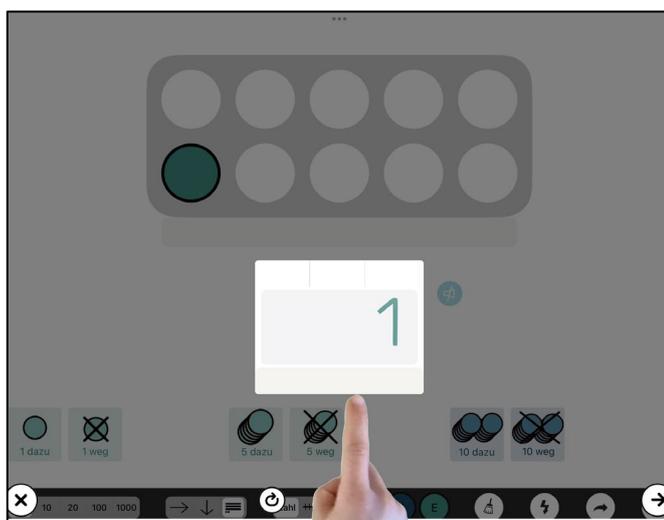
ab iOS 6.0

ca. 4 Euro

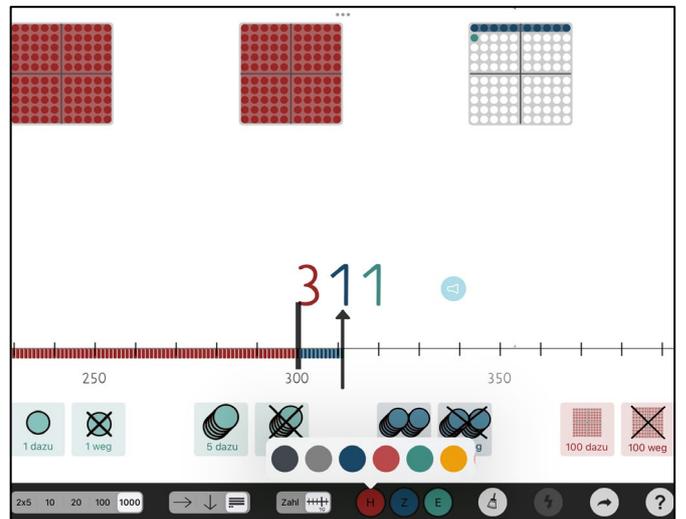
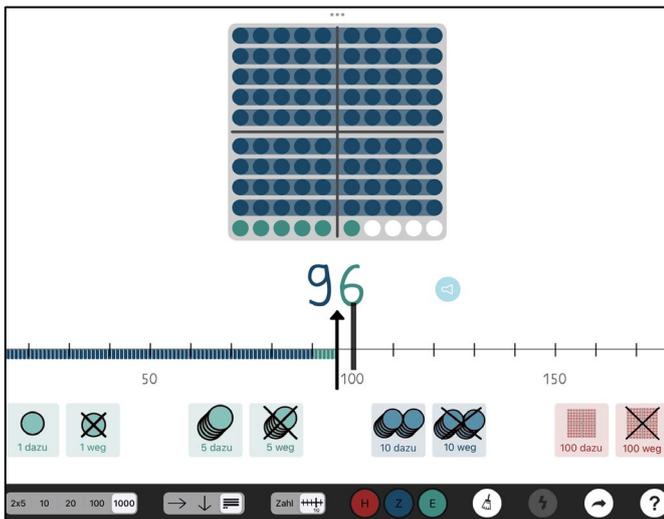
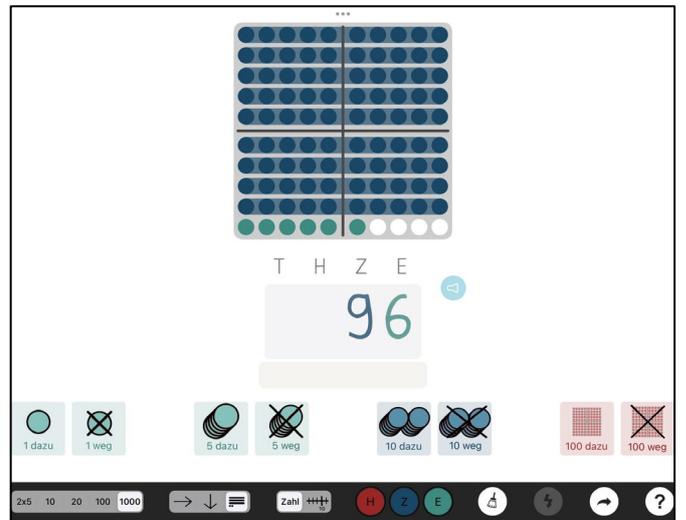
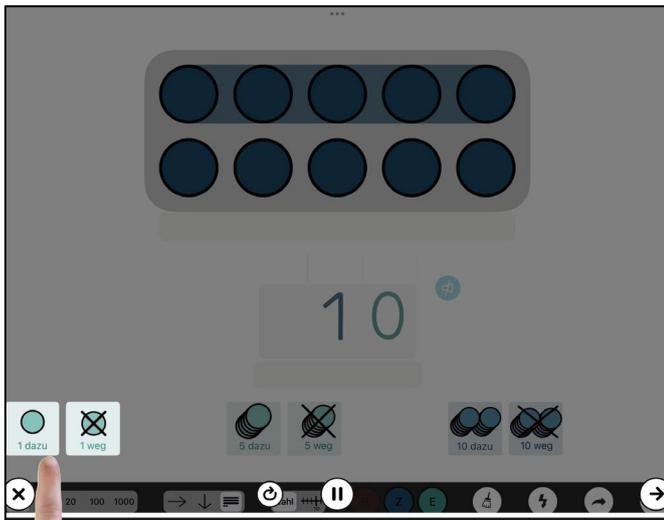


Zuordnung Menge – Zahl im Zahlenraum bis 1000 durch Visualisierungshilfen üben.

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



Zahlenfeld

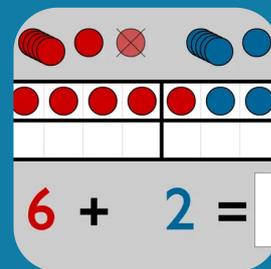


[Zahlenfeld](https://www.lernsoftware-mathematik.de) und weitere Apps von Christian Urff auf www.lernsoftware-mathematik.de

ab iOS 13.0

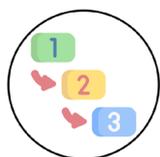
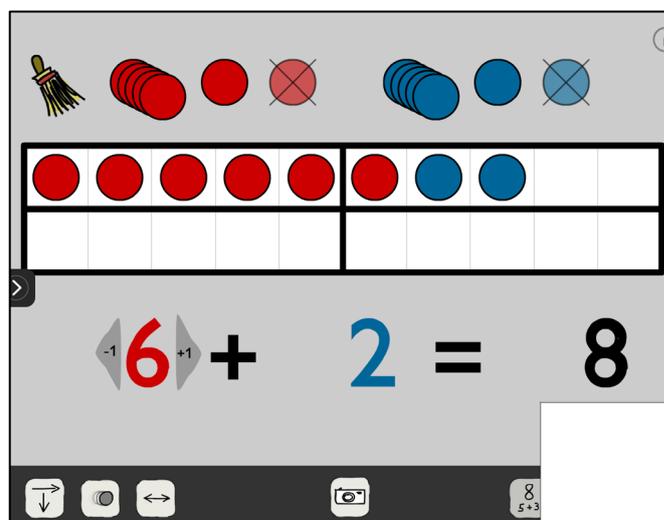
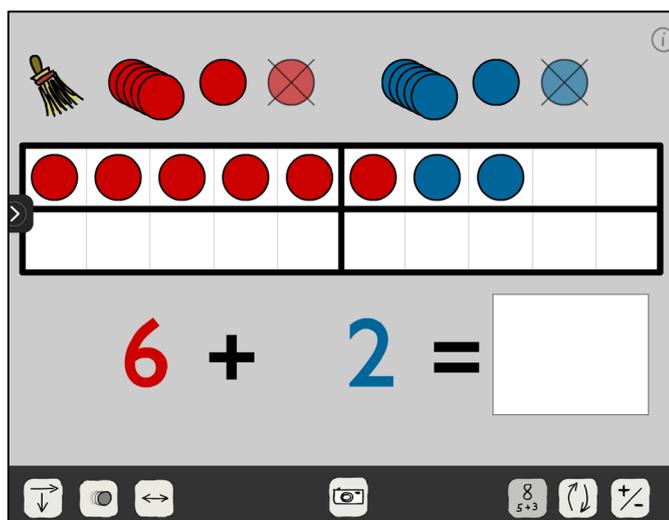
ca. 1,50 Euro

Zwanzigerfeld

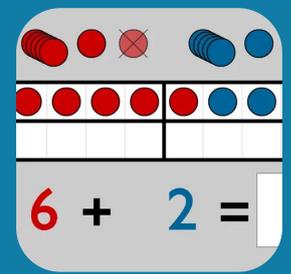


Addition und Subtraktion visuell verstehbar machen.

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



Zwanzigerfeld



7 + 6 =

3 + 3

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

ab iOS 6.0

ca. 3 Euro

Assistive Tools bei Förderbedarf



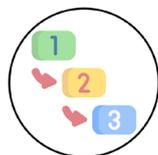
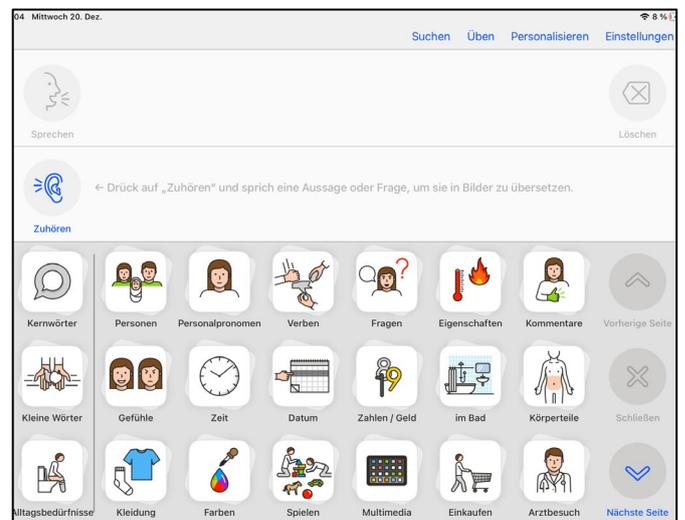
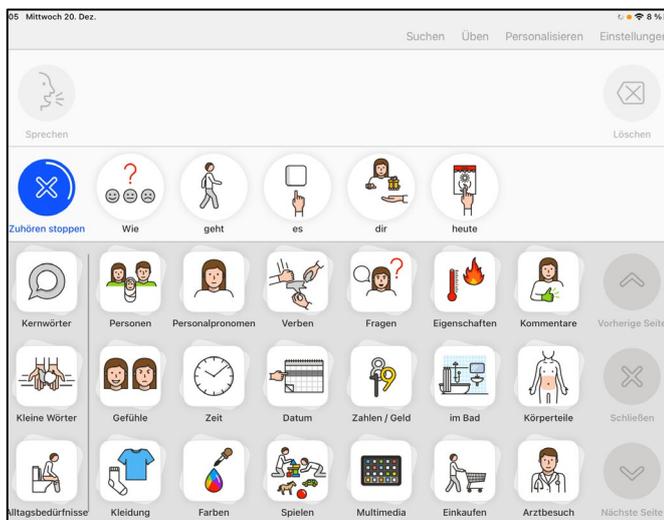
Assistive Apps unterstützen Menschen mit verschiedenen Einschränkungen beim Zugang zu (digitalen und gedruckten) Informationen und bei der barrierefreien Kommunikation. Zielgruppen sind:

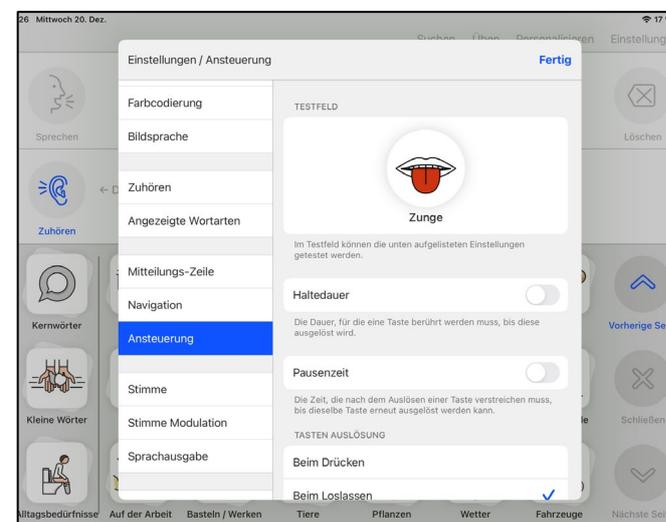
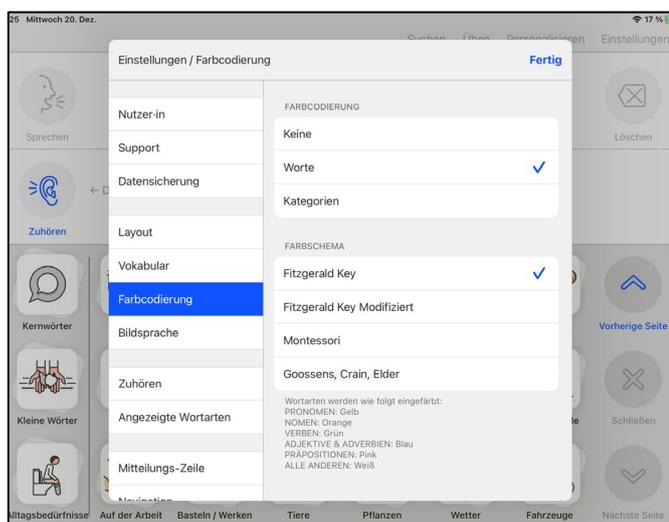
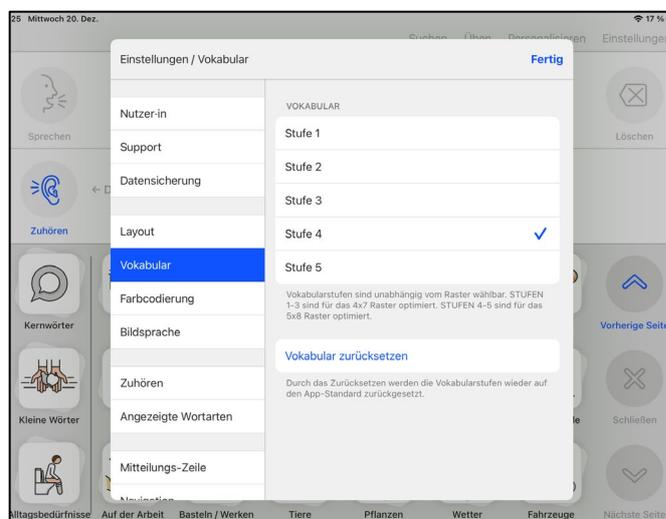
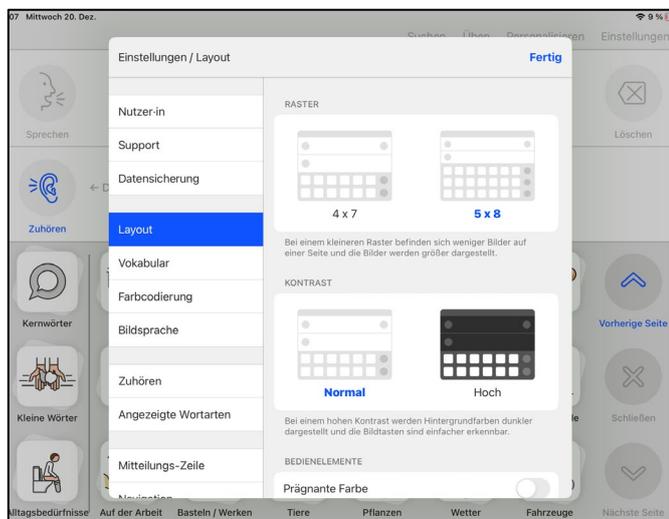
- Menschen mit Lern- bzw. Lese- und Schreibschwierigkeiten (z. B. aufgrund von Legasthenie): Mit sogenannten OCR-Apps kann man gedruckten Text fotografieren und in digitalen Text umwandeln, der sich vorlesen lässt. Darüber hinaus profitiert die Zielgruppe von der Möglichkeit, z. B. Arbeitsblätter digital 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.



Symbolbasierte Unterstützte Kommunikation (UK) für Menschen ohne Lautsprache, mit Zuhörfunktion.

Symbole können – wie bei der MetaTalk-App - zu Aussagen kombiniert und gesprochen werden. Das Besondere an der Alela-App ist die Vereinfachung des “Modelling“. Modelling bedeutet: Der Gesprächspartner bildet seine Aussage ebenfalls mit Symbolen nach und unterstützt so die unterstütztes kommunizierende Person beim Erwerb des Symbolvokabulars. Bei Alela können Aussagen gesprochen und in symbolbasierte Sätze umgewandelt werden. Alela gibt es in deutscher und englischer Sprache, es können pro Gerät bis zu 10 Nutzer*innen mit angelegt werden mit individuell angepassten Oberflächen: Es können verschiedene Layouts eingestellt werden, der Schwierigkeitsgrad – die Anzahl der zur Verfügung gestellten Symbole – ist anpassbar. Die Bedienung der Touch-Oberfläche ist anpassbar. Man kann bei der Bildsprache verschiedene Geschlechter sowie Hautfarben auswählen, außerdem ist die Stimme und die Modulation anpassbar.





Alela auf www.alela-app.com

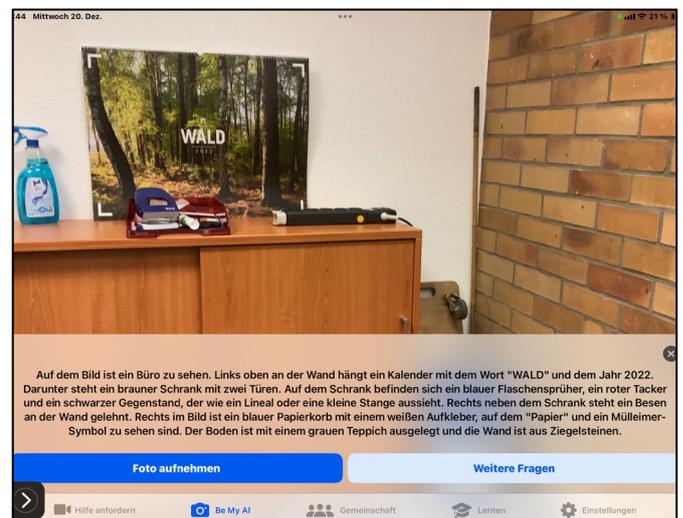
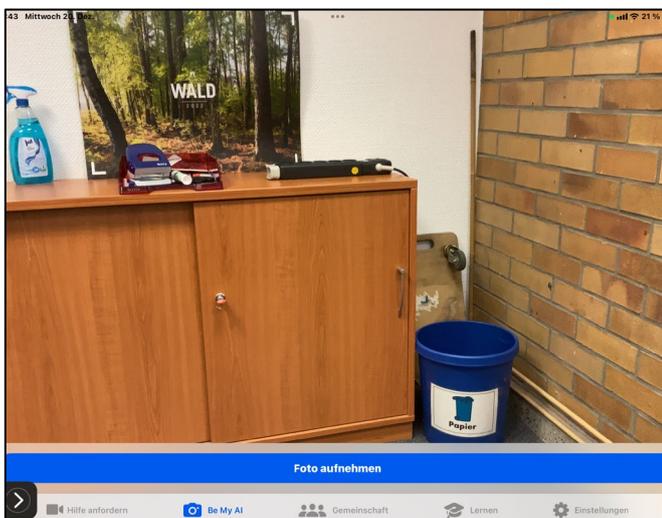
ab iOS 11.0

Vollversion ca. 20 Euro, kostenfreie Basisversion



Mit der Be My AI-Funktion Bilder KI-basiert beschreiben lassen für blinde Menschen.

Be My Eyes funktioniert so: Sehende können sich mit Telefonnummer als Freiwillige registrieren und beschreiben auf Anruf von blinden Menschen, was sie durch die Kamera des Geräts sehen. Mittlerweile ist in die App Chat GPT4 in der neuen Be-My-AI-Funktion integriert, mit der man nun die Wahl zwischen menschlicher sehender Assistenz und Künstlicher Intelligenz hat, die seit Chat GPT4 erstmals in der Lage ist, komplexe Bilder detailliert zu beschreiben. Die Qualität der Beschreibung ist verblüffend gut, nichtsdestotrotz sollte man eine, wenn auch kleine, Fehlerquote bei der Bildbeschreibung einkalkulieren.





4:49 Mittwoch 20. Dez. 📶 19%



Auf dem Bild ist eine Küchenzeile zu sehen. Die Schränke sind rot, und es gibt eine Arbeitsplatte in Holzoptik. Auf der linken Seite befindet sich ein Edelstahlspülbecken mit einem Abtropfgestell, in dem einige gelbe und grüne Küchenutensilien stehen. Neben dem Spülbecken steht eine Kaffeemaschine auf der Arbeitsplatte. Auf der rechten Seite der Arbeitsplatte befinden sich ein Wasserkocher und eine Mikrowelle. Zwischen der Kaffeemaschine und dem Wasserkocher sind verschiedene Gegenstände wie eine Teedose, ein Glas mit einem braunen Inhalt und eine Packung Tee zu sehen. An der Wand unterhalb der Arbeitsplatte sind zwei Handtuchhalter mit jeweils einem grünen und einem blau-weiß karierten Handtuch. Im Hintergrund ist ein Fenster mit Blick auf Bäume und Gebäude.

Foto aufnehmen **Weitere Fragen**

➔  Hilfe anfordern  Be My AI  Community  Learn  Einstellungen

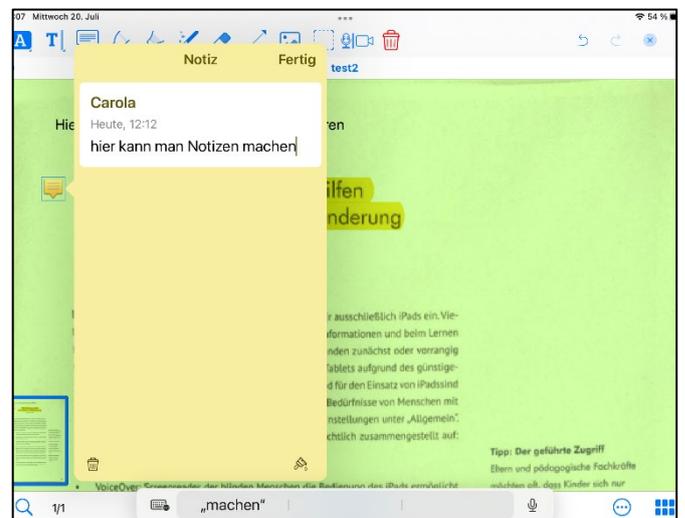
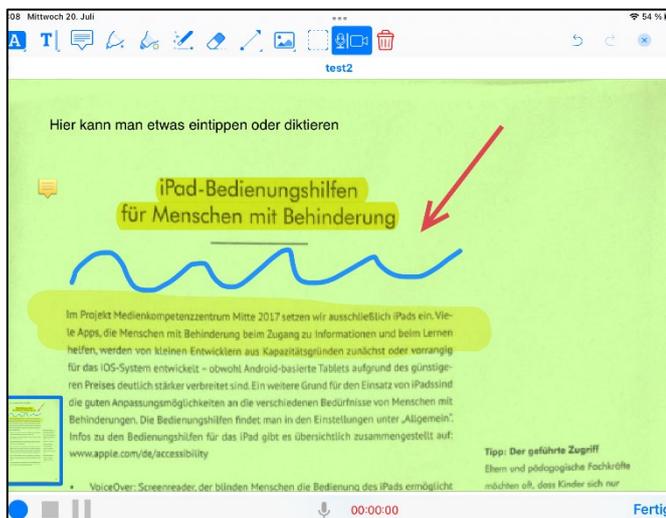
Be My Eyes auf www.bemyeyes.com

ab iOS 13.6, Android

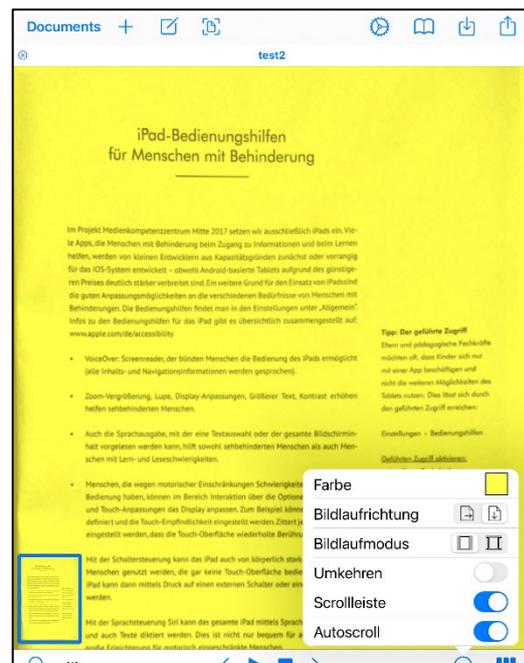
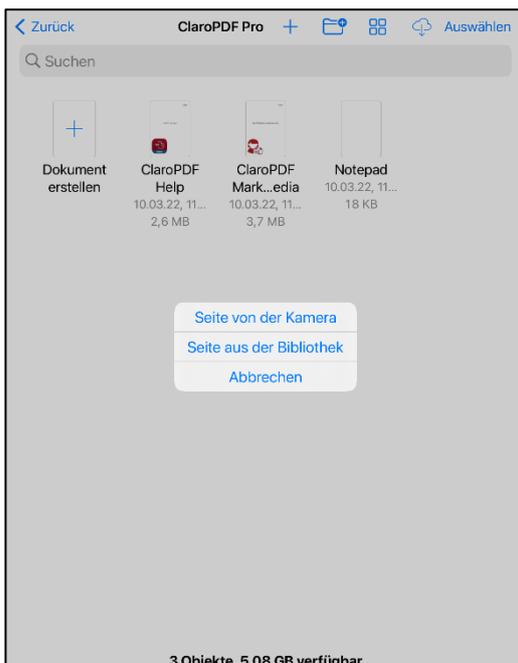
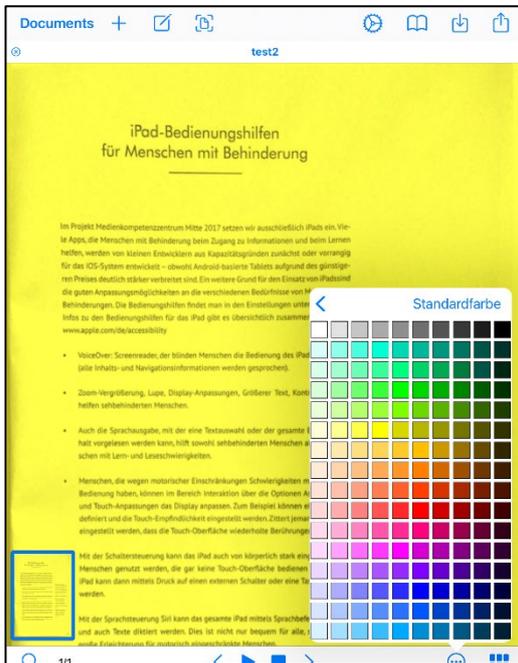
kostenfrei (Anmeldung mit E-Mail-Adresse)

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



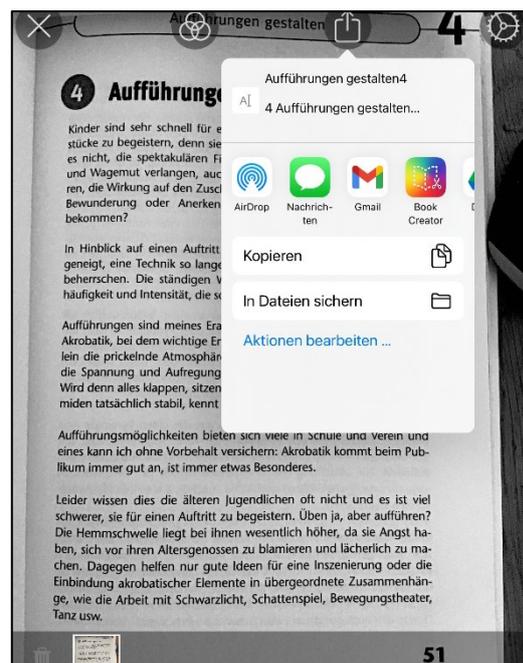
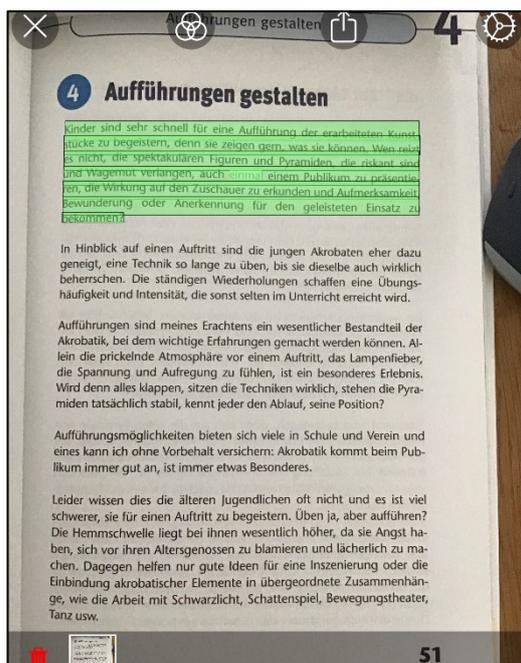
Claro PDF im [App Store](#)
ab iOS 13.0, Android
ca. 10 Euro

Claro ScanPen

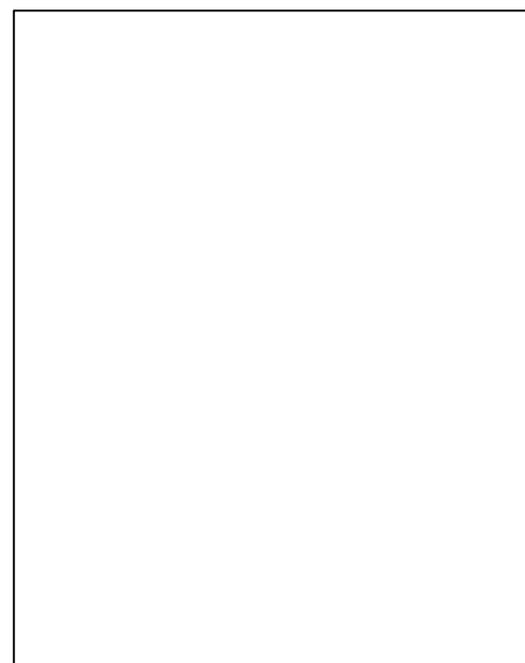
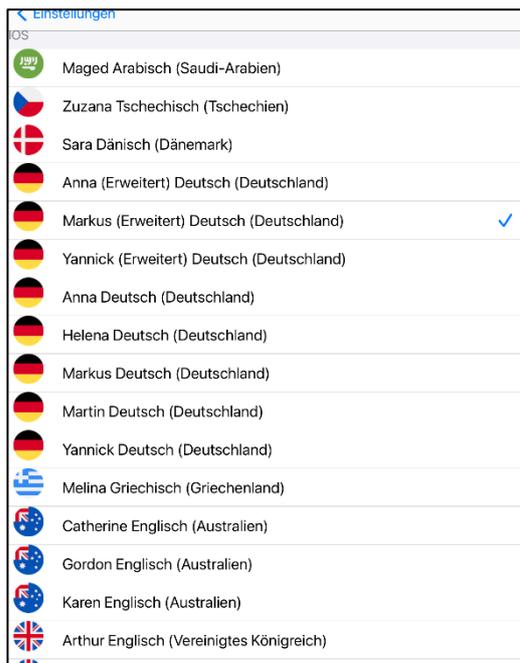
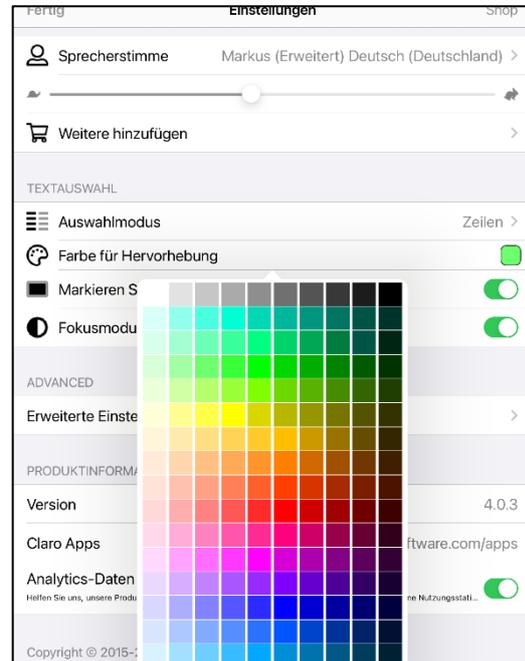
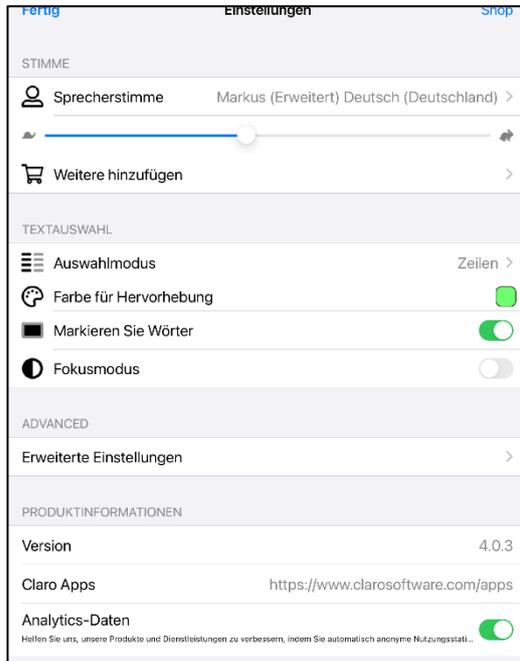


Vorlesehilfe für legasthene Menschen, mit der man sich gedruckte Texte vorlesen lassen kann.

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



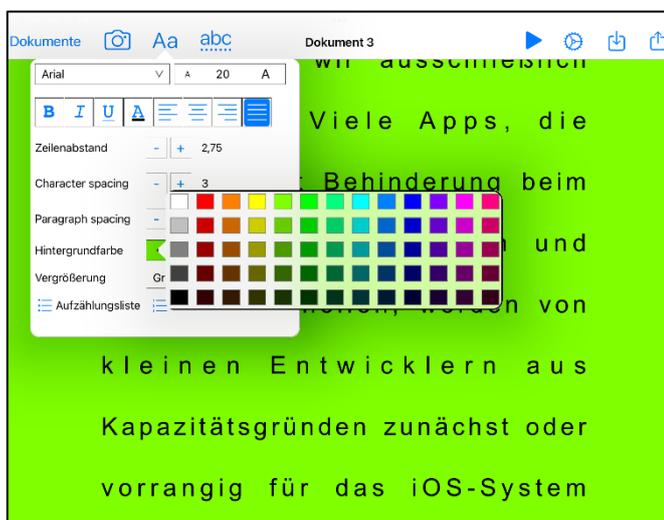
Claro ScanPen im [App Store](#)

ab iOS 13.0, Android

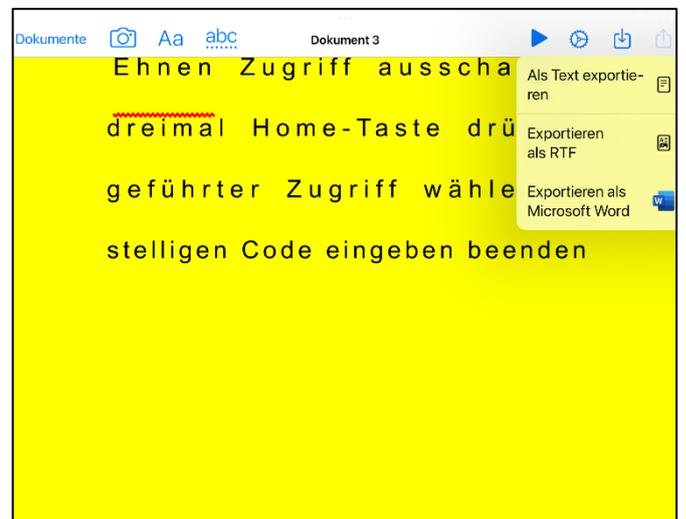
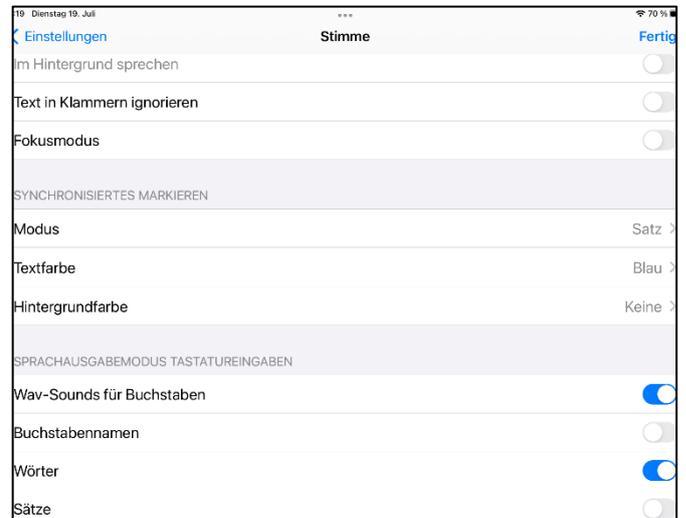
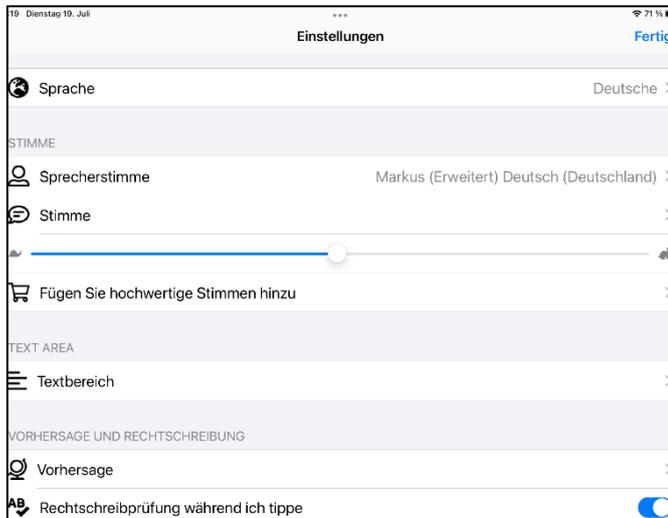
ca. 10 Euro

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 13.0, Android

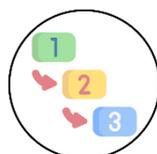
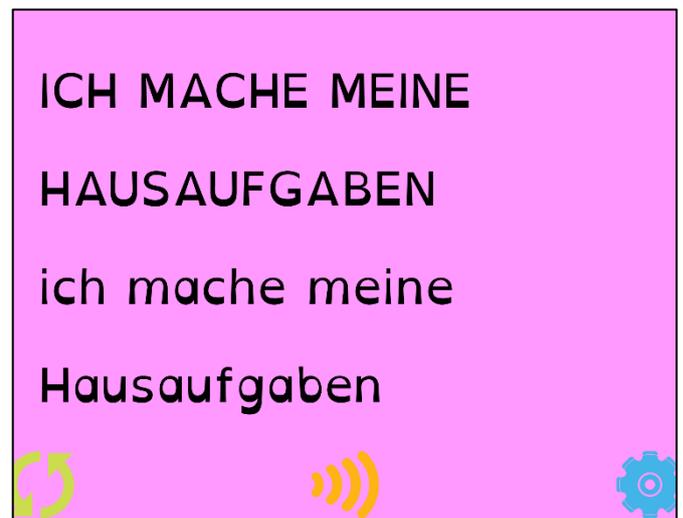
ca. 10 Euro Vollversion (kostenfreie Basisversion)

Einfache Rechtschreibhilfe

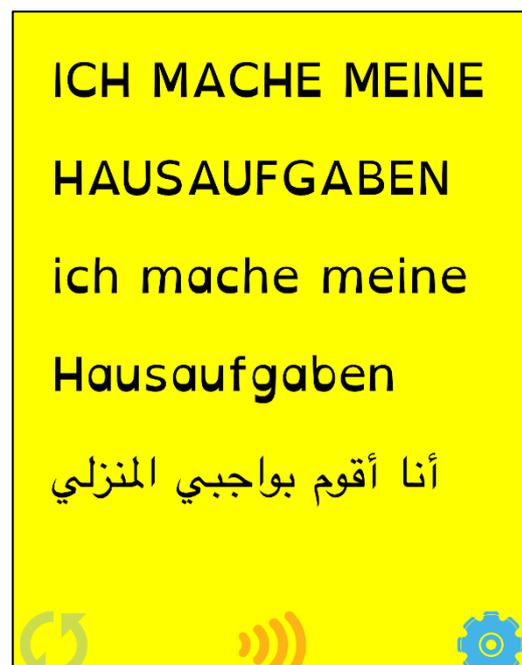
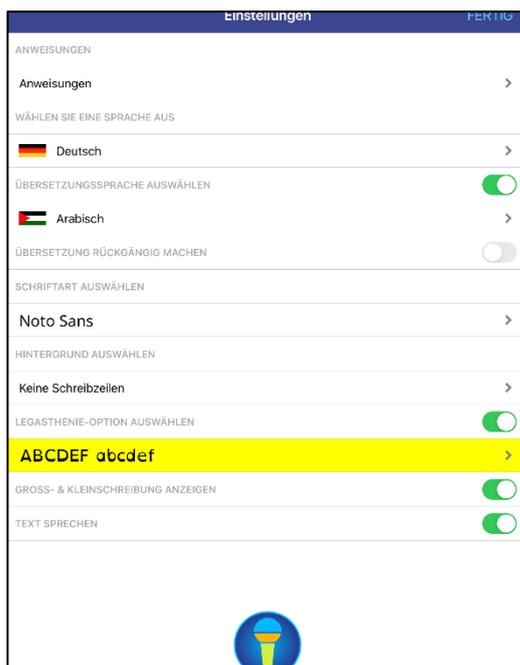
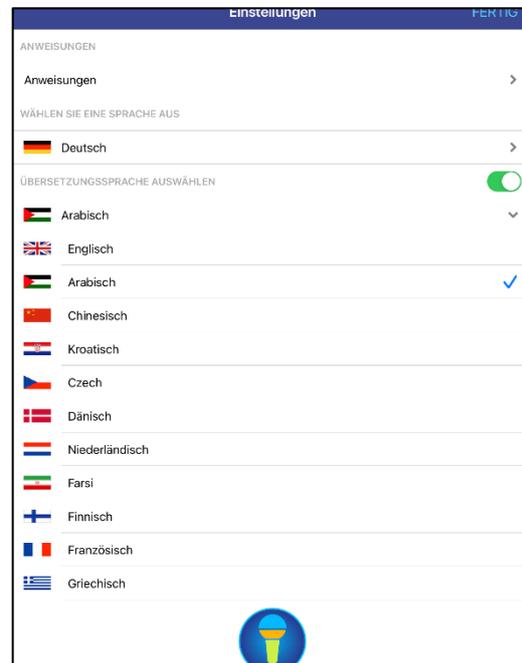
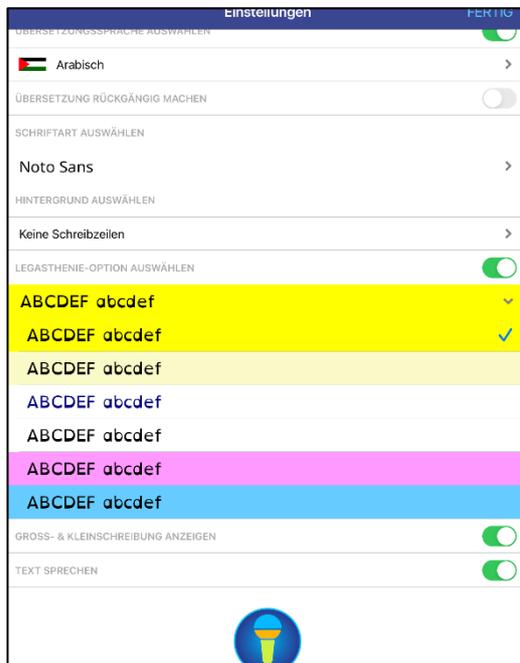


Sprache-zu-Text-Umwandlung für legasthene Menschen.

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



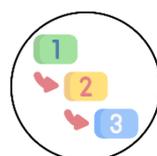
Einfache Rechtschreibhilfe auf www.easyspellingaid.com

ab iOS 7.0, Android

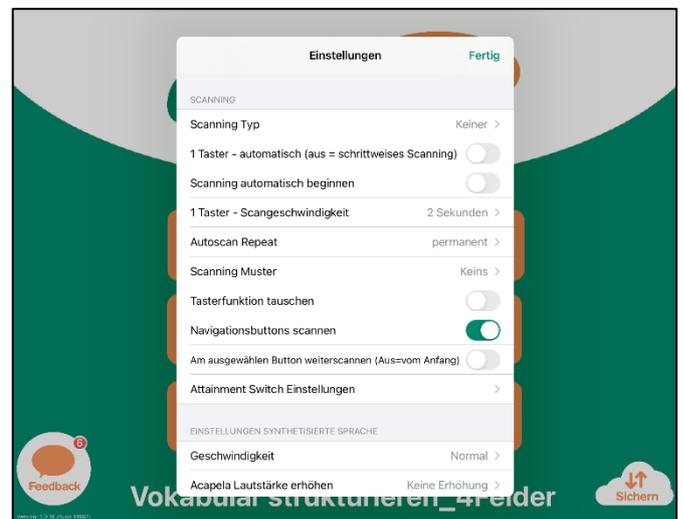
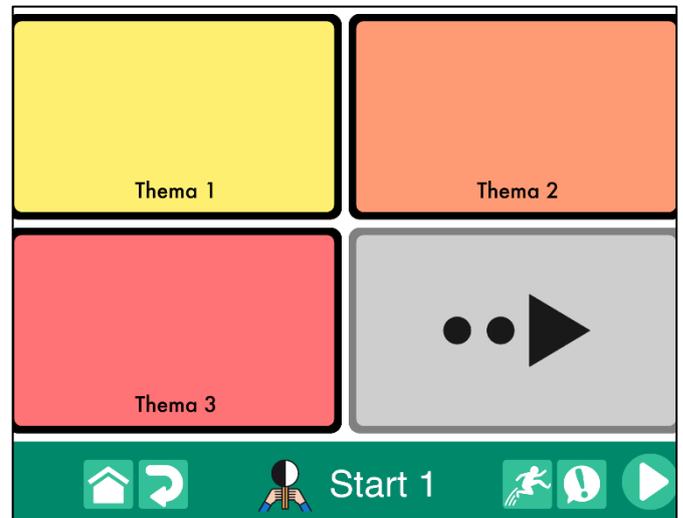
ca. 8 Euro

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 12.0

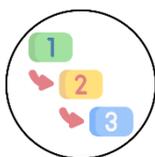
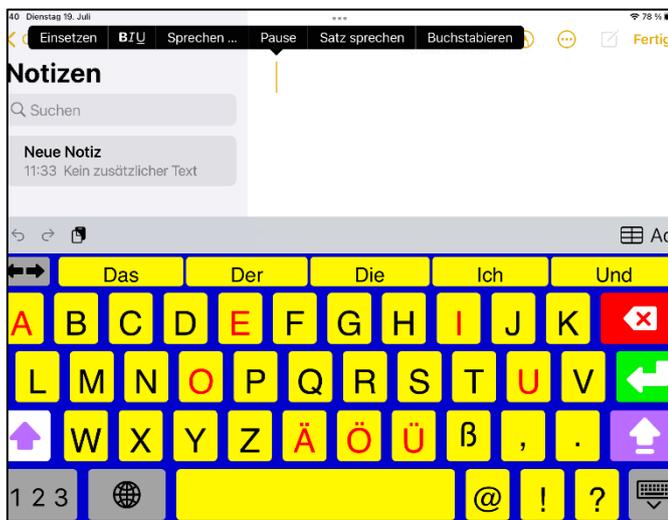
ca. 170 Euro

Keedogo Plus

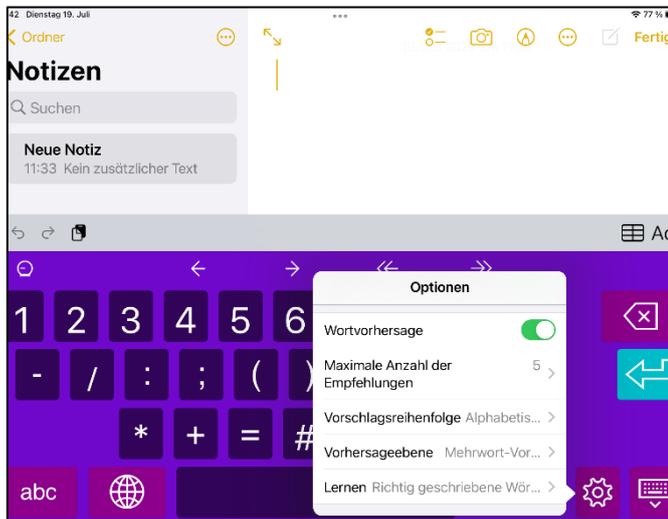
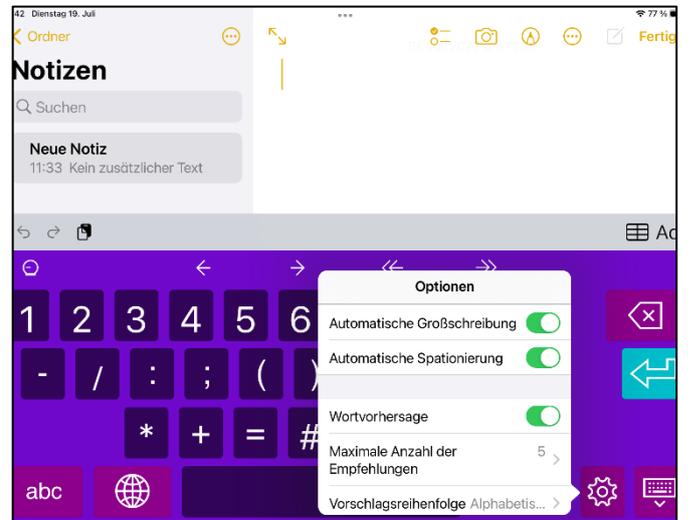
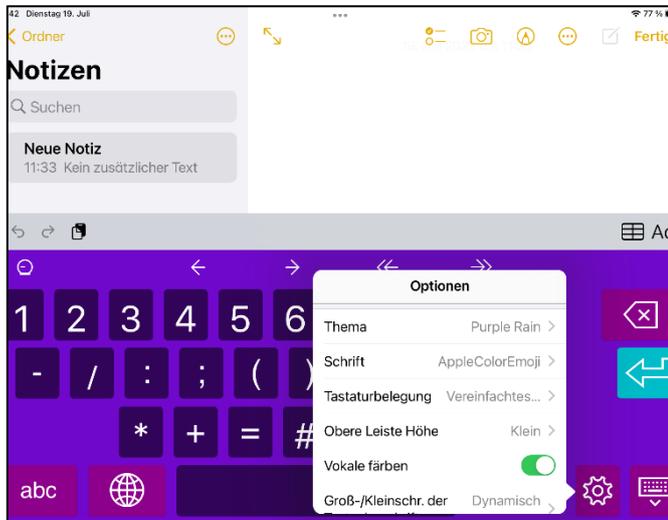


Assistive und anpassbare Bildschirm-Lerntastatur.

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

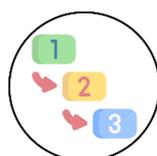
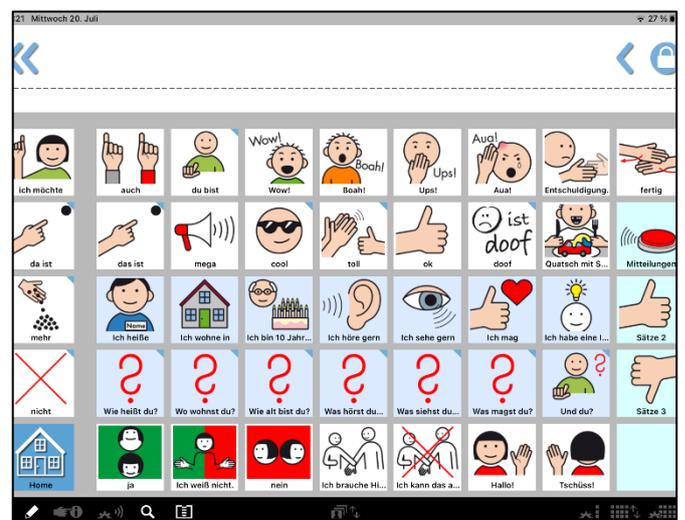
ab iOS 12.4

ca. 3 Euro

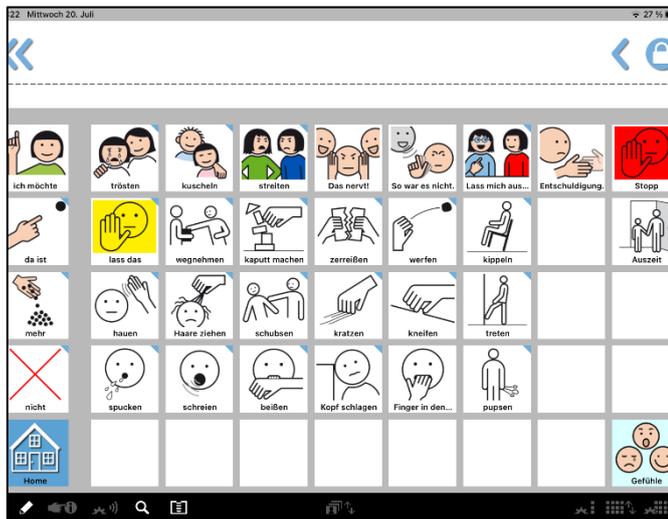


Symbolbasierte Unterstützte Kommunikation (UK) für Menschen ohne (verständliche) Lautsprache.

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

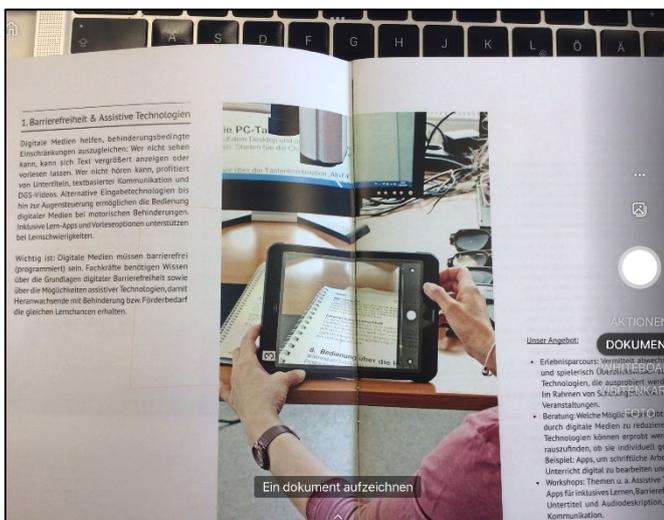
ab iOS 14.1

ca. 230 Euro

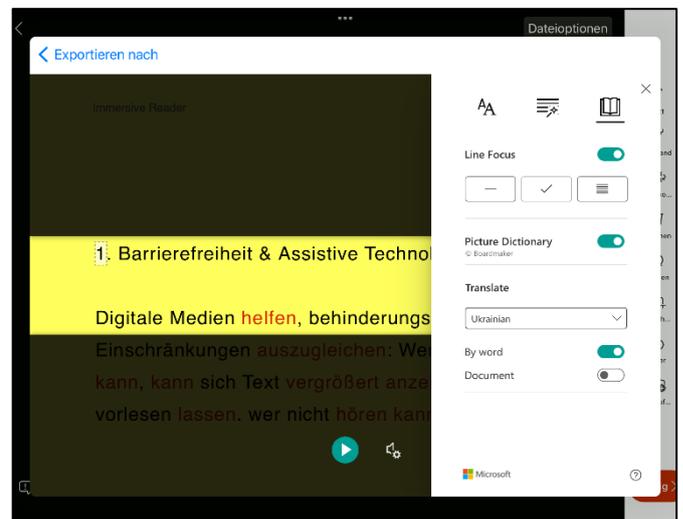
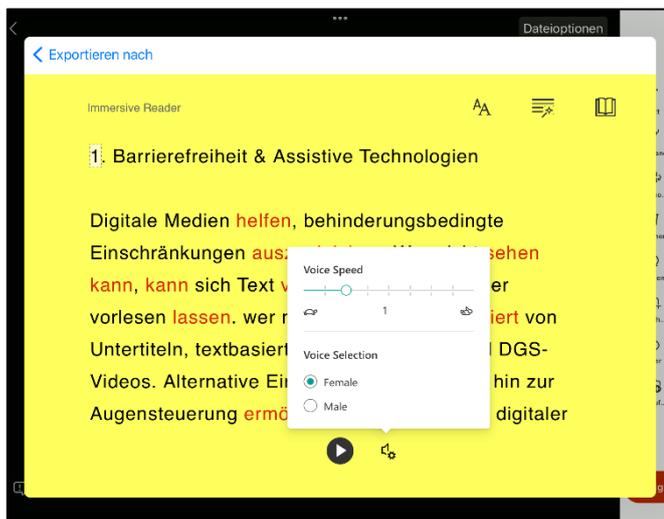
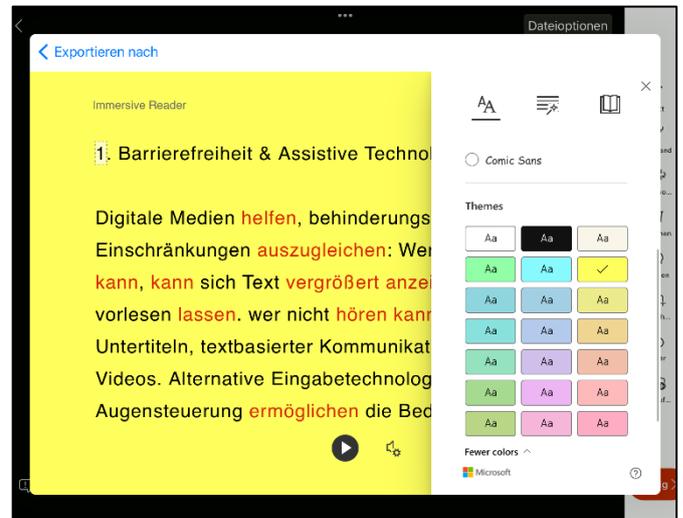
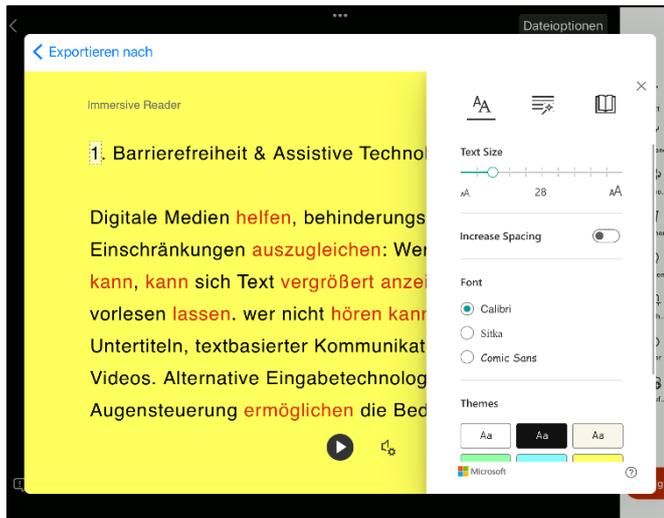


Dokumente fotografieren, digitalisieren und - mit dem Plastischen Reader - vorlesen und optisch anpassen lassen.

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

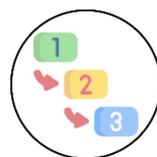
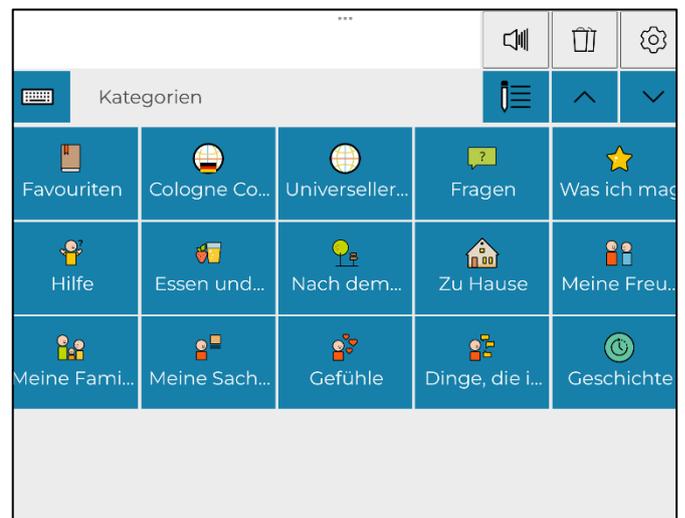
ab iOS 15.0, Android

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

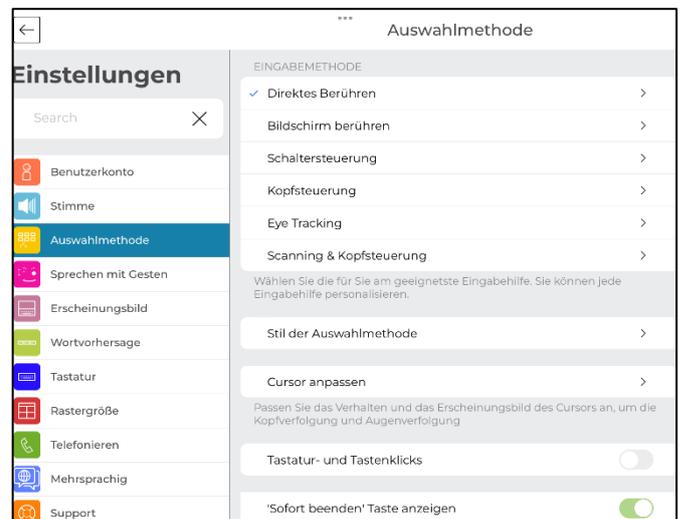
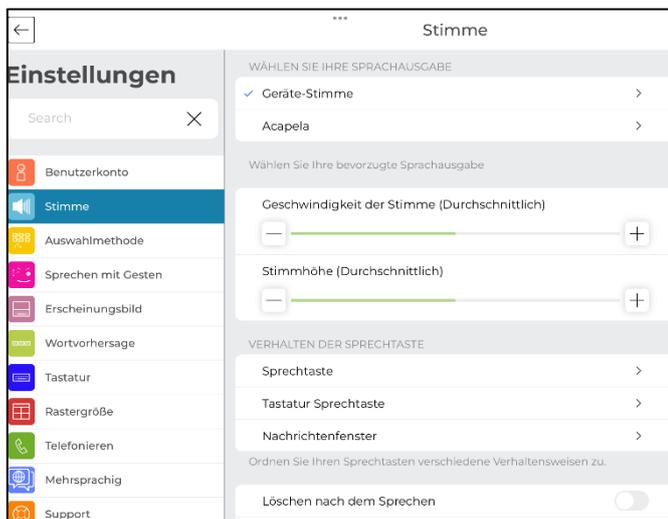
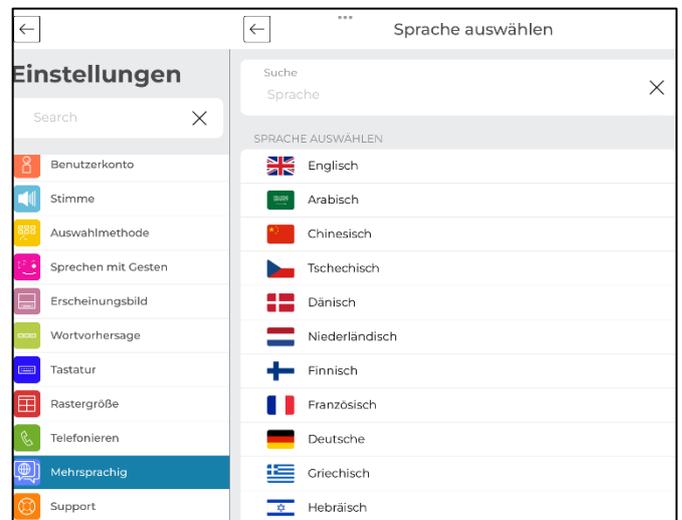
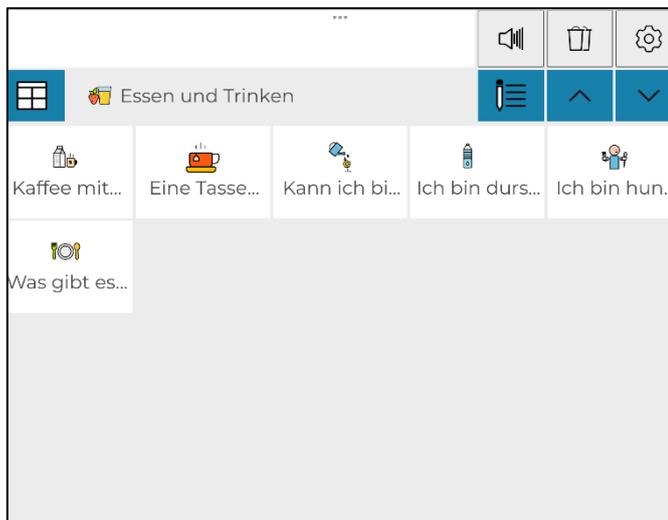


Schriftbasierte Unterstützte Kommunikation (UK) für Menschen ohne (verständliche) Lautsprache.

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

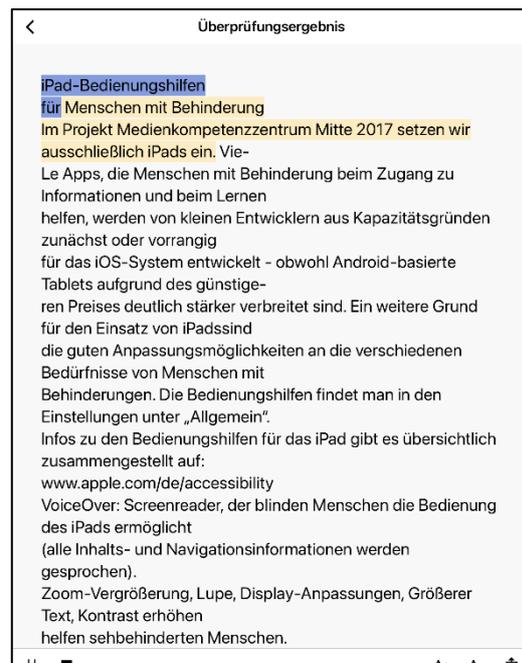
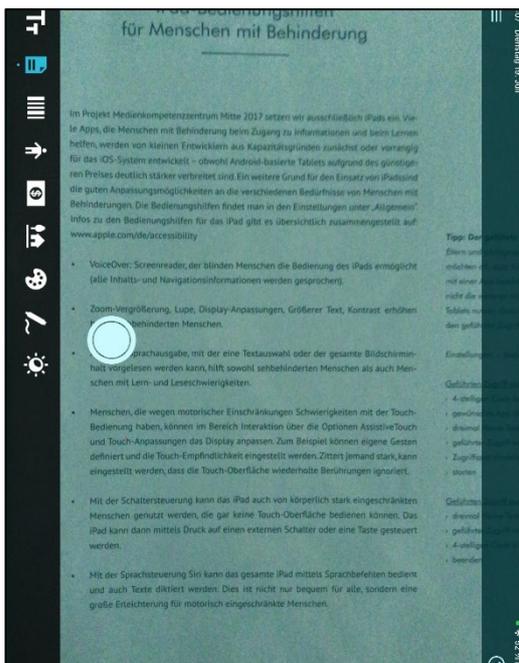
ab iOS 14.0, Android

ca. 200 Euro

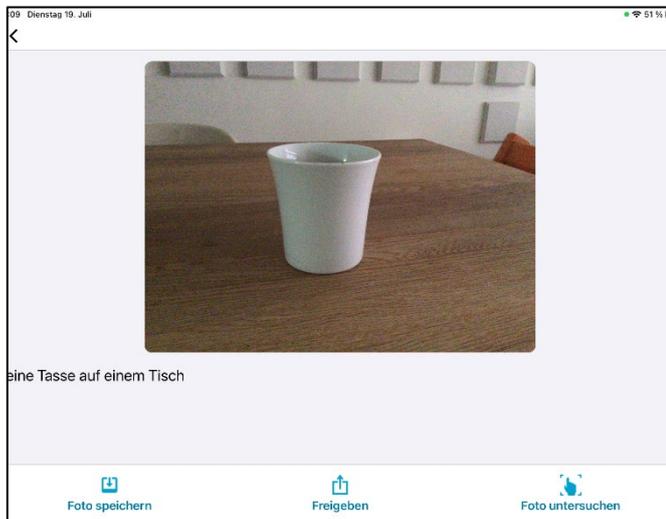
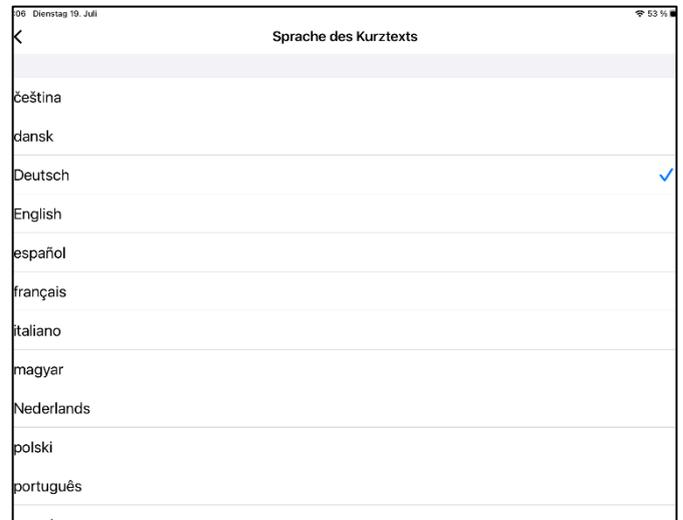
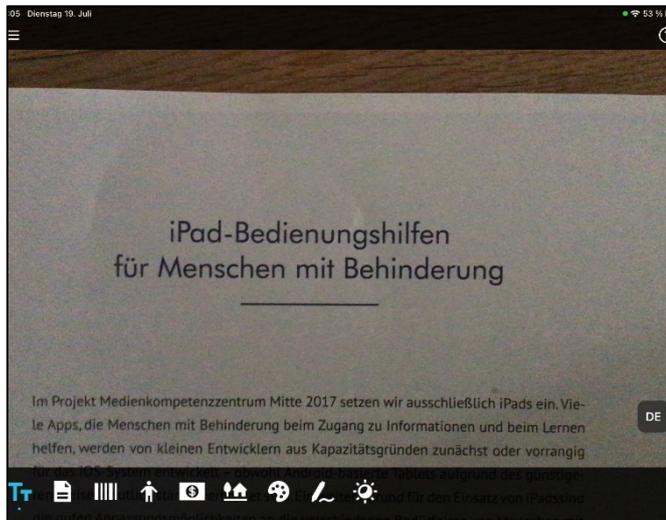


App von Microsoft (kein Konto notwendig) mit Hilfe-Funktionen für blinde und sehbehinderte Menschen.

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 12.0, Android

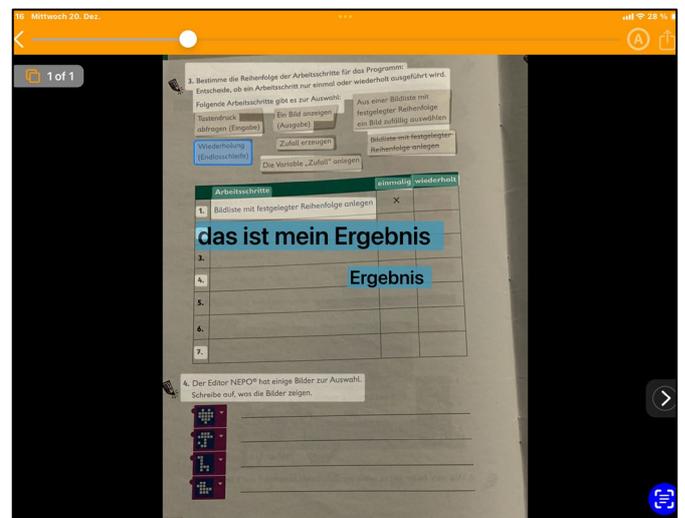
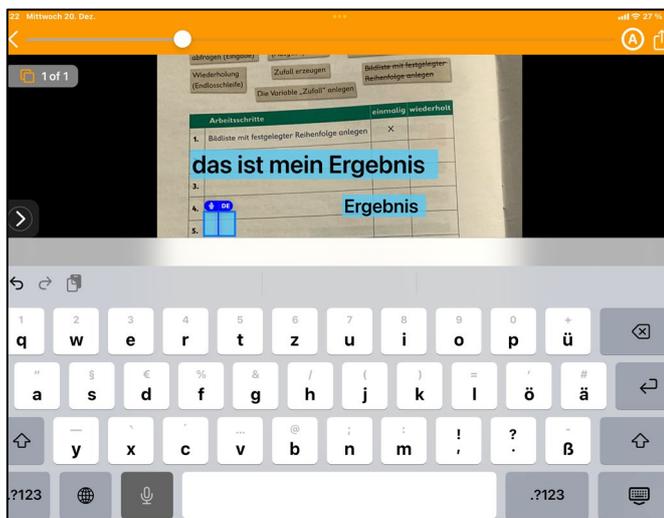
kostenfrei

SnapType 2

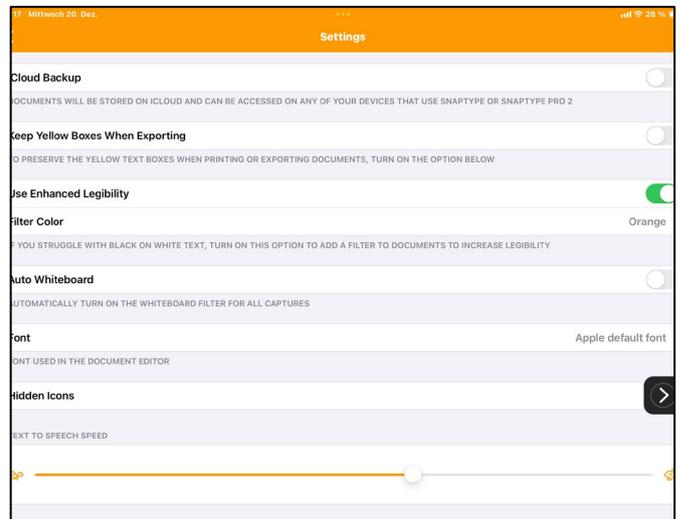
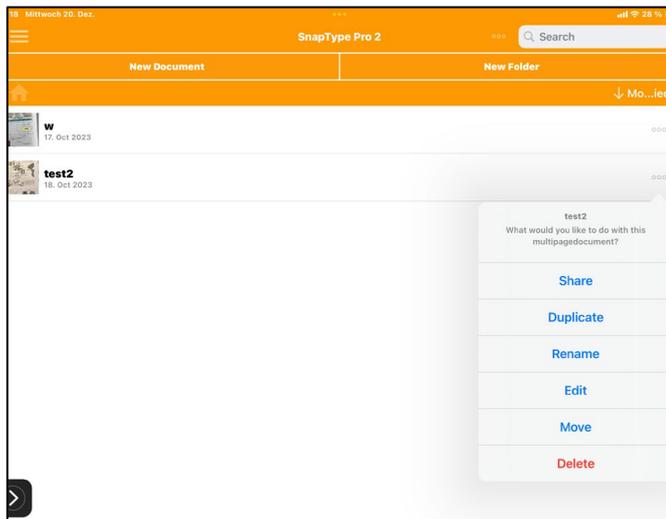
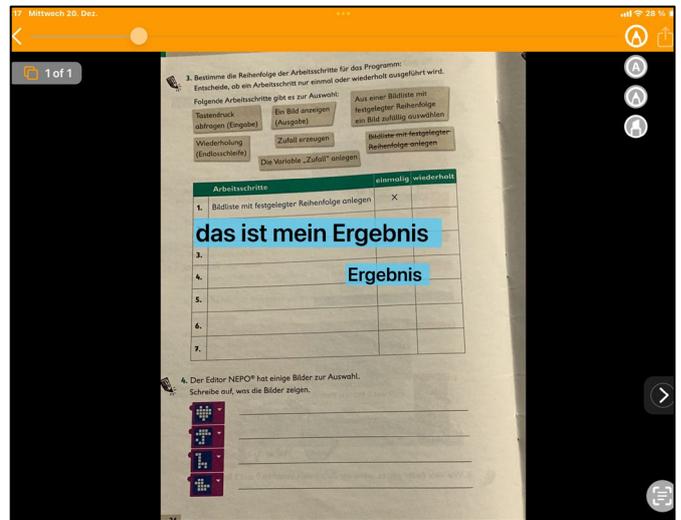
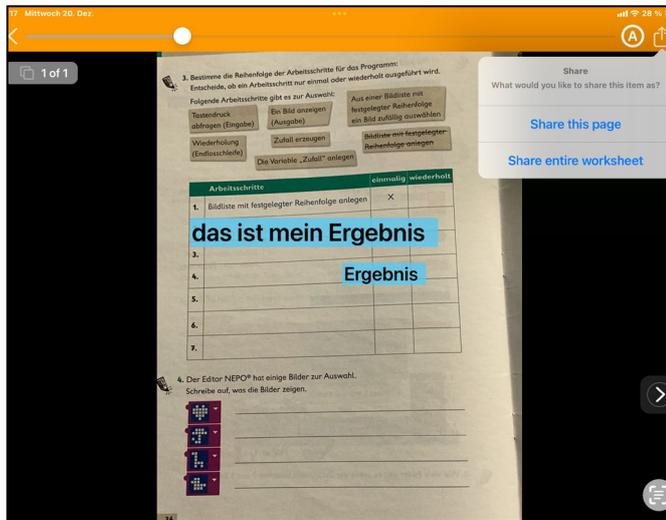


Arbeitsblatt fotografieren, digital beschriften (mit Bildschirmtastatur oder Diktierfunktion), vorlesen lassen.

Die App unterstützt Kinder, die (z. B. aufgrund motorischer Einschränkungen oder Legasthenie) nicht oder nur schwer handschriftlich schreiben und lesen können. Die App ist englisch, die Bedienung aber einfach: Foto von Arbeitsblatt machen, mit dem Finger in den Bereich tippen, der beschriftet werden soll, Markierung für Texteingabe öffnet sich, Eingabe über die Tastatur bzw. über die Diktierfunktion des iPads (Mikrofonsymbol auf Bildschirmtastatur). Das Geschriebene kann auf dem Blatt verschoben bzw. die Schriftgröße angepasst werden. Es gibt fünf Schriftarten (inkl. OpenDyslexic, eine legastheniefreundliche Schrift). Das Dokument kann exportiert und z. B. per Mail verschickt werden. Markierungen können mit dem Stiftwerkzeug vorgenommen werden. Hinter die Texteingaben lassen sich Farbfilter hinterlegen, um die Lesbarkeit zu verbessern (kann für legasthene Menschen nützlich sein). Die integrierte OCR-Funktion wandelt den gedruckten in digitalen Text um, der durch Antippen vorgelesen wird.



SnapType 2



SnapType 2 auf www.snaptypeapp.com

ab iOS 13.0

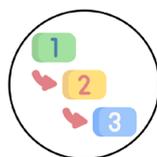
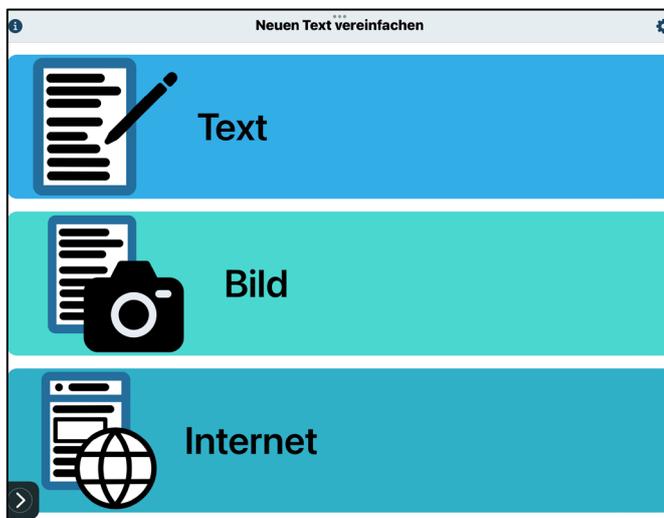
ca. 60 Euro, kostenfreie Basisversion ohne OCR- und Markierfunktion

Textvereinfacher

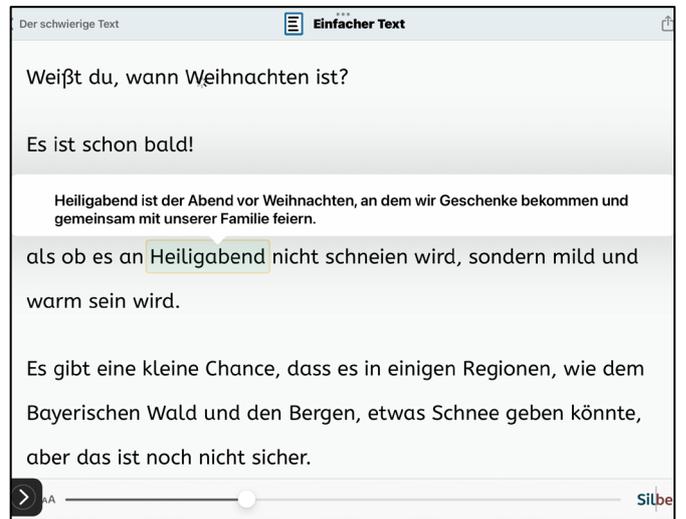
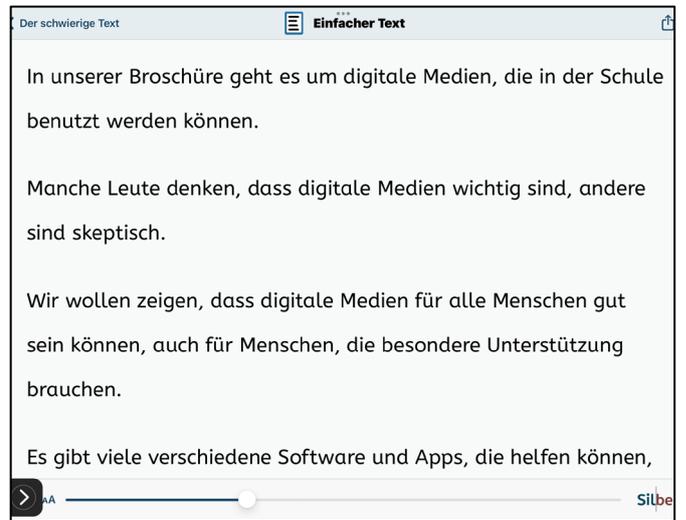
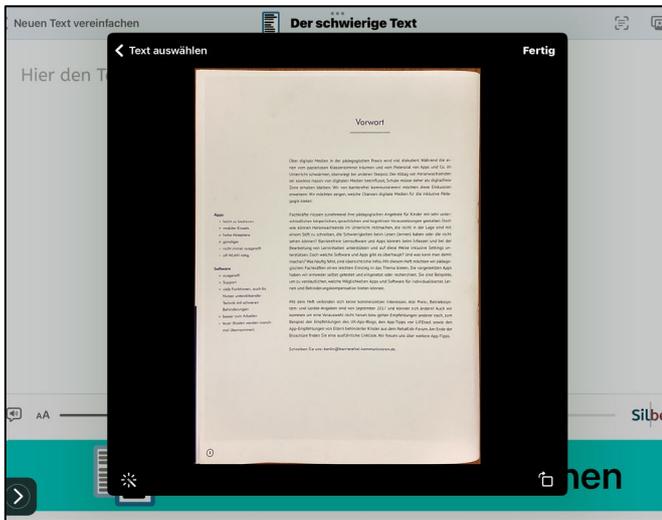


Digitale und gedruckte Texte vereinfachen und vorlesen lassen (mit Worterklärungen).

App vom (vor allem für Mathe-Apps bekannten) Förderpädagogen Christian Urff: Entweder digitalen Text in die App kopieren, gedruckten Text fotografieren und über die OCR-Funktion in die App integrieren oder über die Suchmaschine DuckDuckGo Webseite aufrufen und Texte vereinfachen lassen. Die Stärke der Vereinfachung kann über die Einstellungen angepasst werden. Hinweis: Die zu vereinfachenden Texte werden an Open AI (dem Unternehmen hinter Chat GPT) geschickt, daher keine datensensiblen Texte aufrufen bzw. fotografieren! Die Texte können vorgelesen und größer angezeigt werden, außerdem können Silben farblich angezeigt werden. Wem die Vorlesestimme nicht gefällt, der kann über die Bedienungshilfen des iPads eine andere Vorlesestimme einstellen (Erklärung in der App-Anleitung). Tippt man länger auf ein Wort, wird eine Worterklärung angezeigt bzw. vorgelesen. Fazit: Informationen werden über diese App für Menschen mit Lernschwierigkeiten und kognitiven Einschränkungen zugänglich.



Textvereinfacher



Textvereinfacher auf www.lernsoftware-mathematik.de

ab iOS 15.0

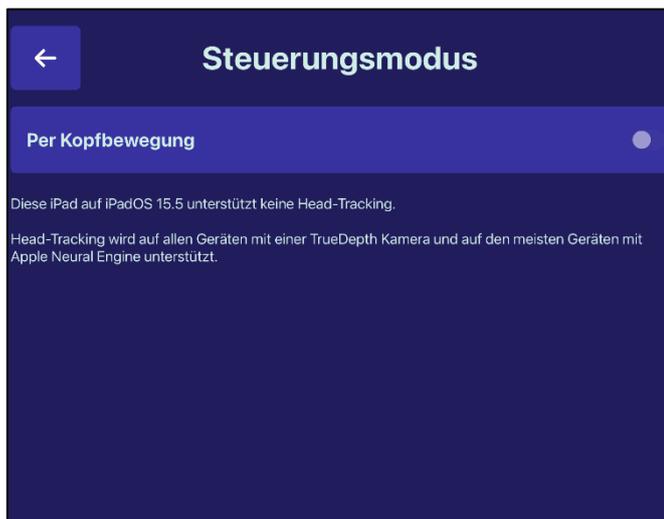
ca. 1 Euro (für ca. 150 Texte)



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 14.0, 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!

Bumper Cars

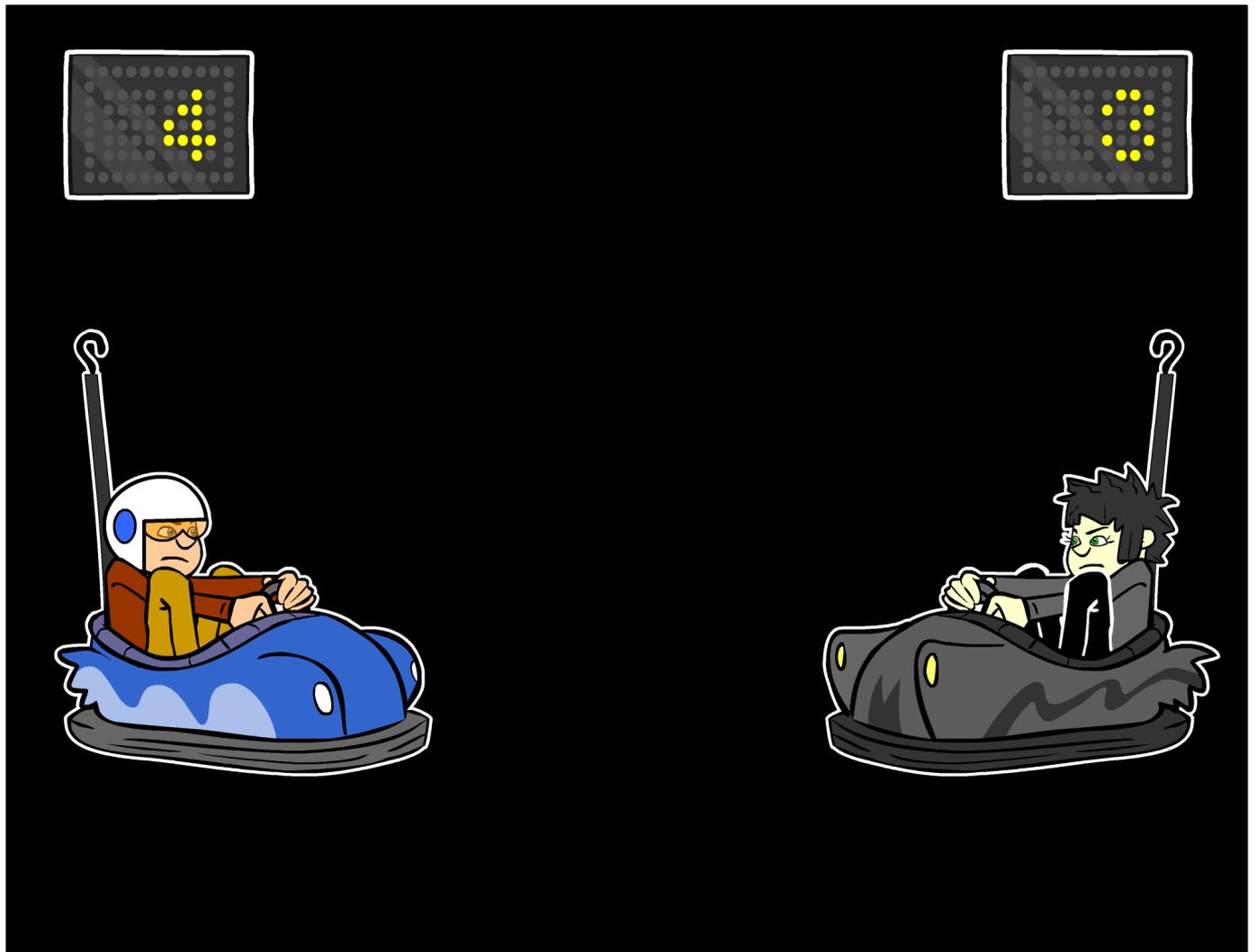


Einfaches Spiel zum Lernen der Taster- bzw. Touch-Bedienung für ein oder zwei Spieler*innen.

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

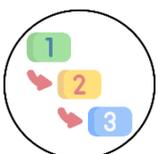
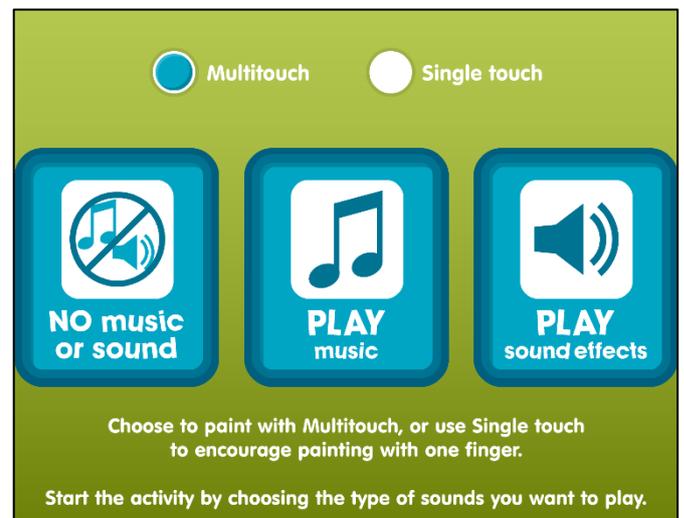
Finger Paint with Sounds



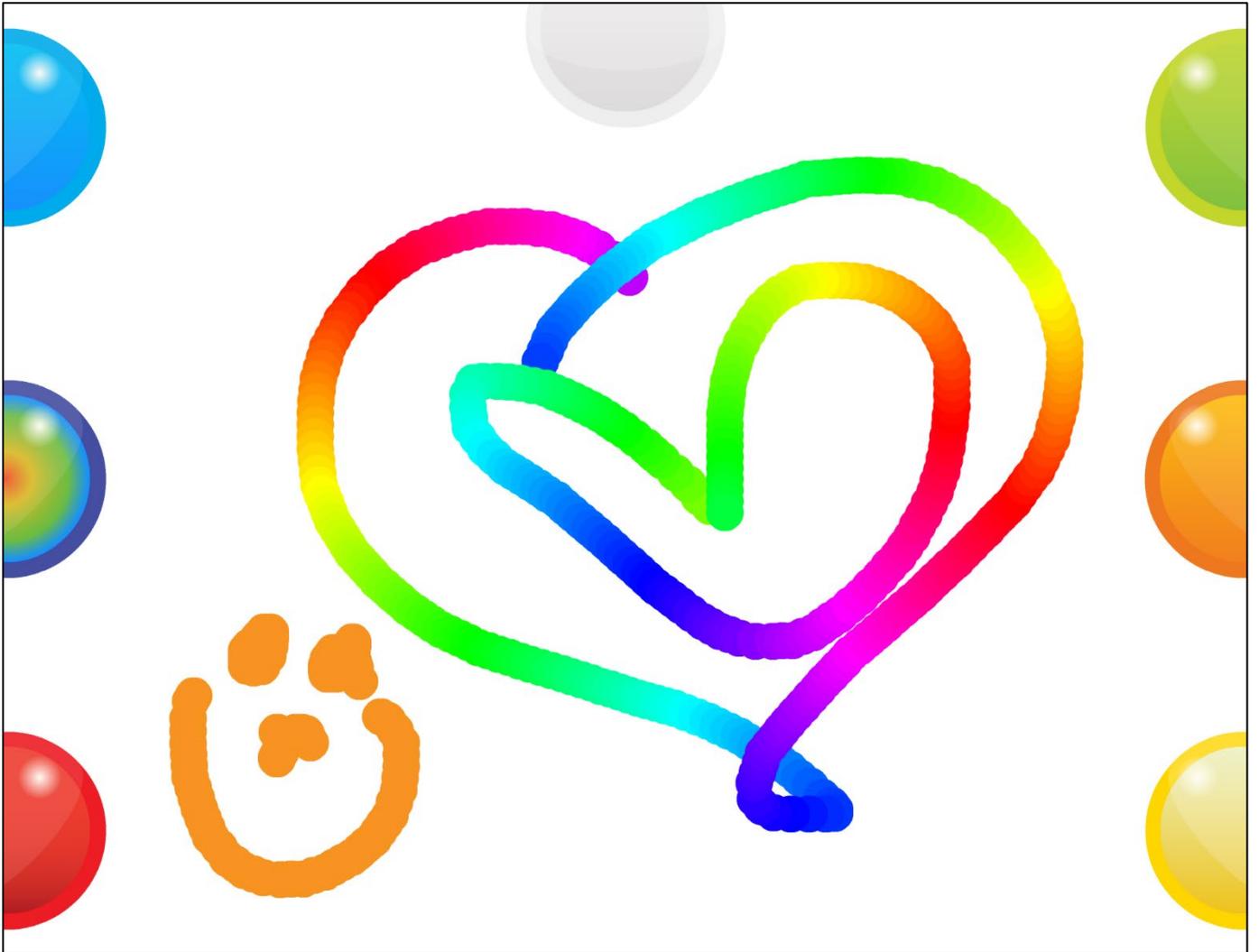
Lernen von Ursache-Wirkungs-Zusammenhängen, erste Erfahrungen mit Touch-Oberflächen machen.

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

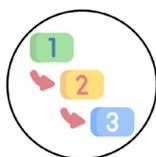
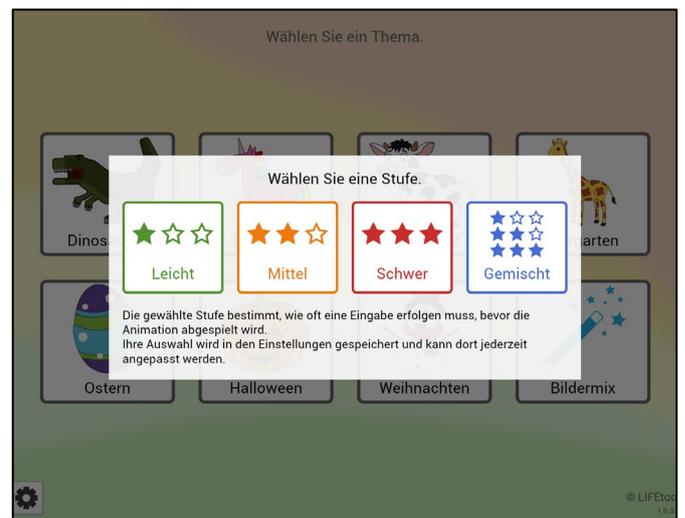
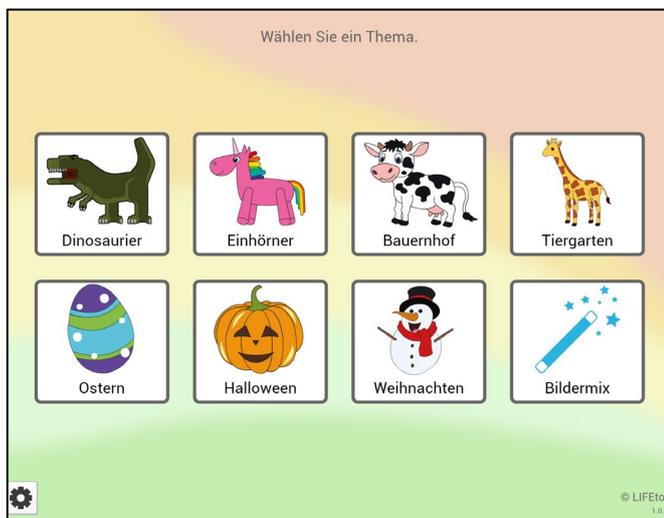
ab iOS 6.0

kostenfrei

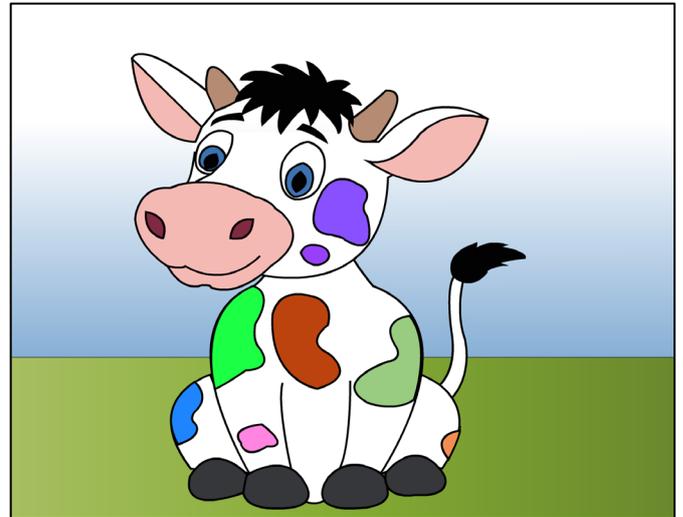
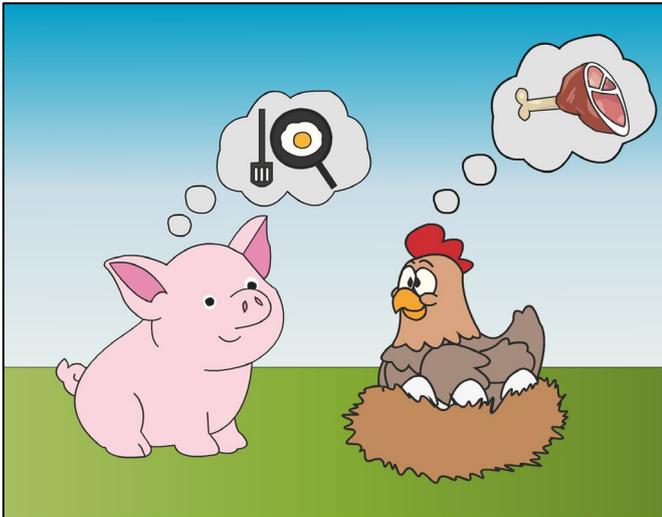


Einfaches Spiel zum Erlernen der Touch-Bedienung bzw. der Bedienung des iPads mit einem Taster.

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



HokusPokus



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

ab iOS 11.0

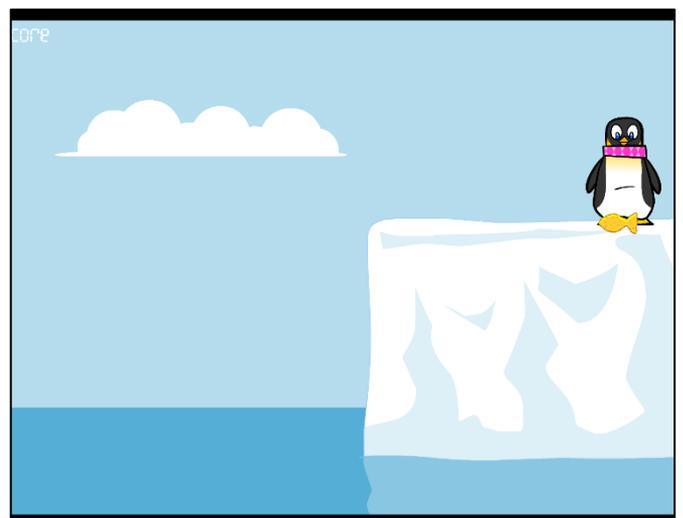
ca. 30 Euro

Little Lost Penguin

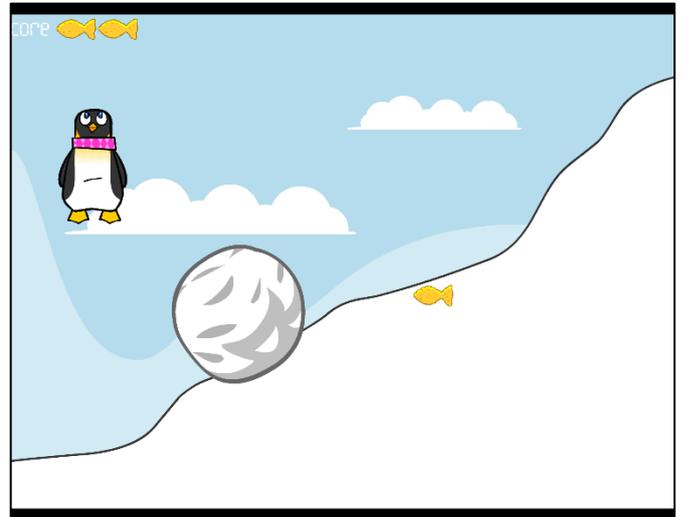
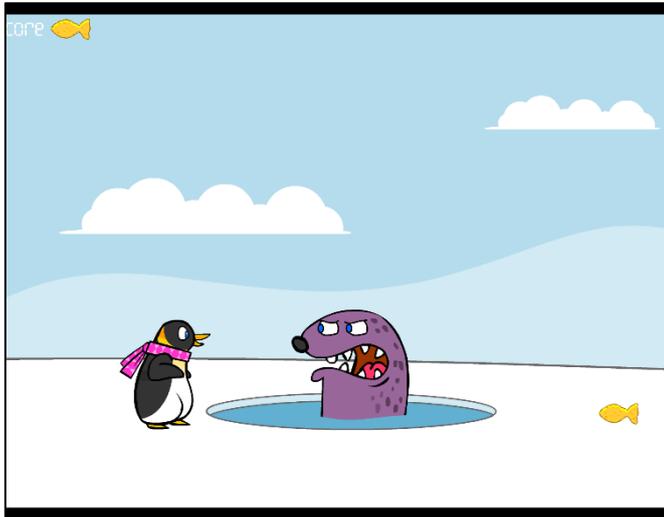


Einfaches Spiel, das mit einem Taster oder mittels Touch-Bedienung gespielt werden kann.

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



Little Lost Penguin



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

ab iOS 6.0

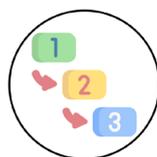
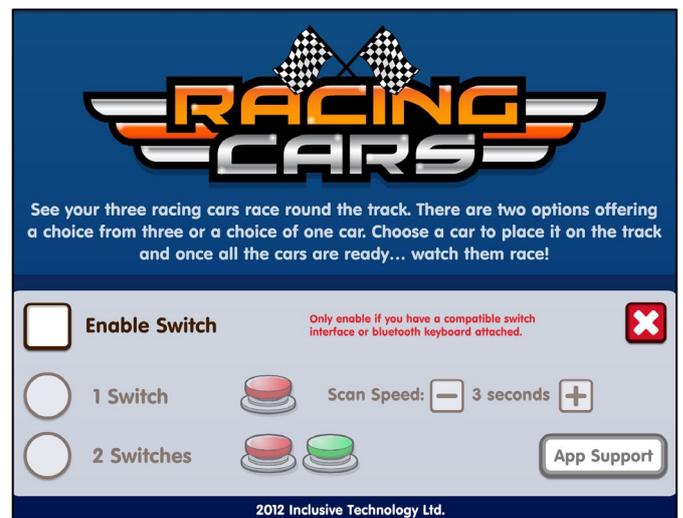
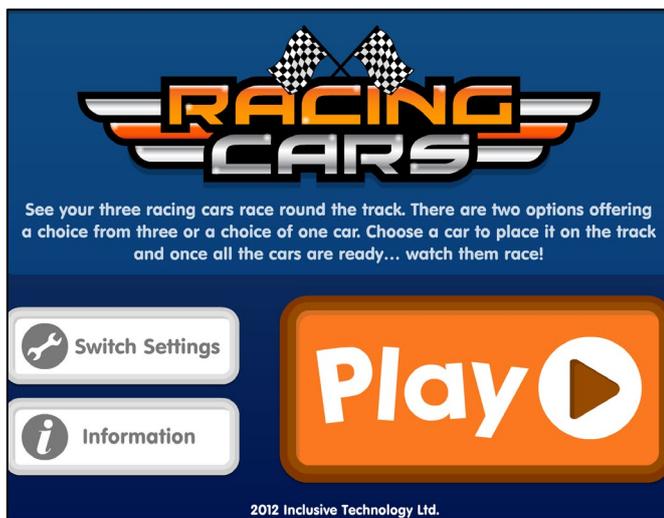
ca. 4,50 Euro

Racing Cars

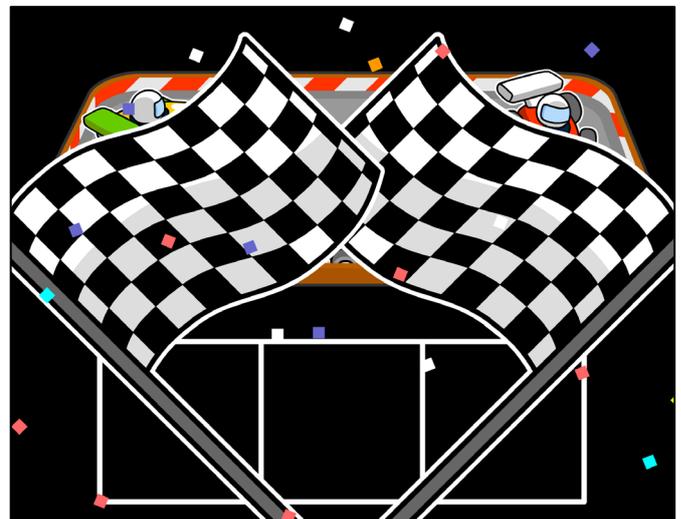
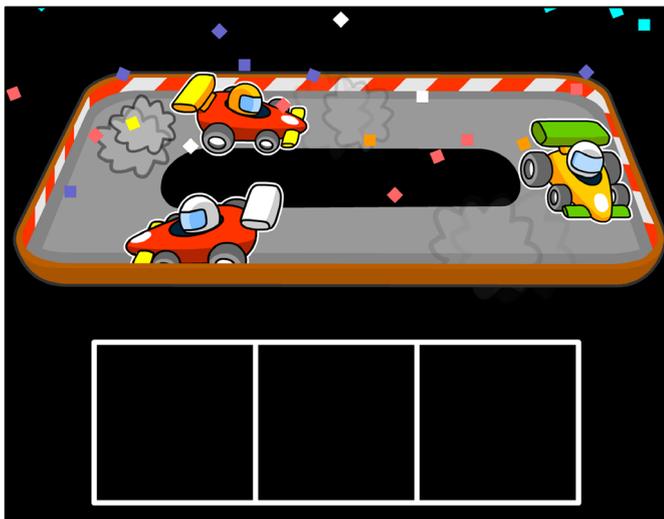
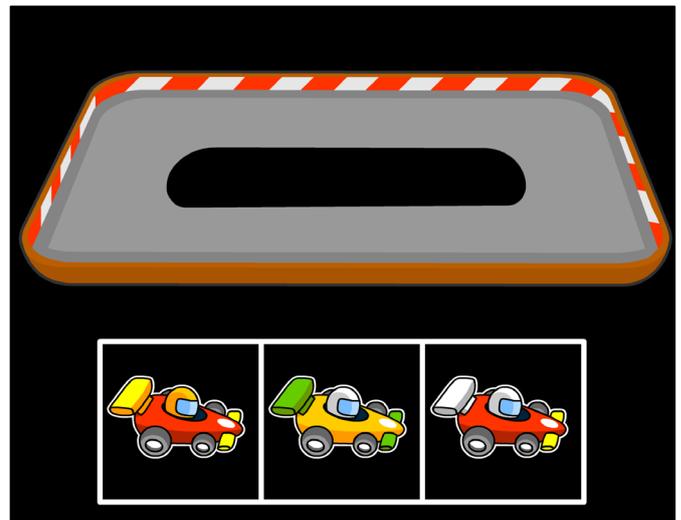
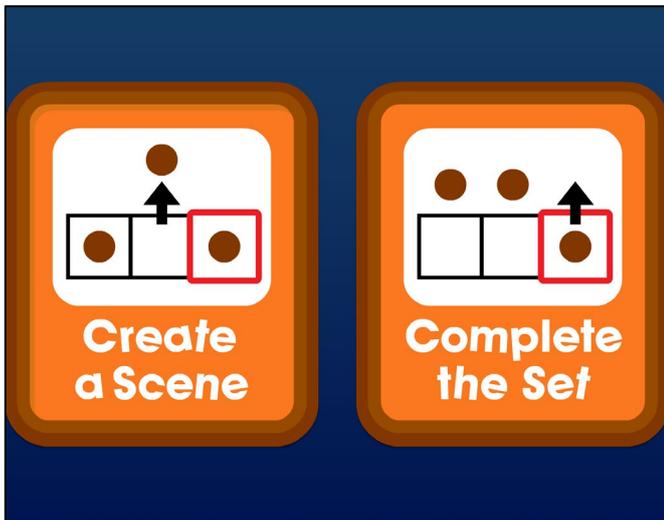


Einfaches Spiel zum Lernen der Taster- bzw. Touch-Bedienung.

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



Racing Cars



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

ab iOS 6.0

ca. 4 Euro

Smarty Pants



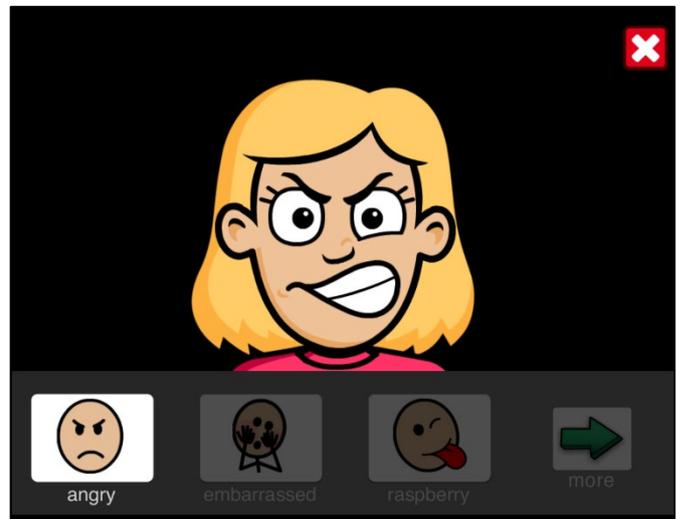
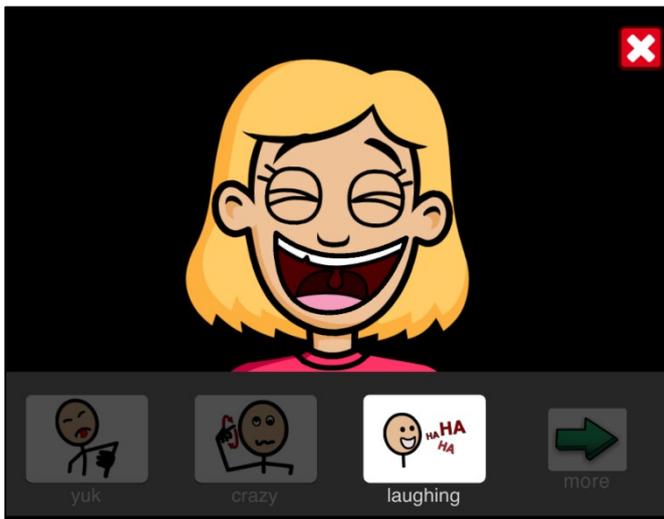
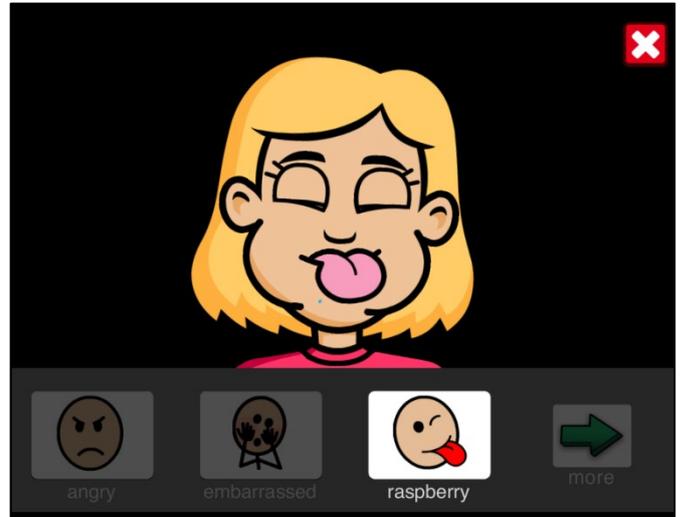
Lernen von Emotionen (z. B. für Kinder mit Autismus), mit (einem oder zwei) Tastern oder mit Touch bedienbar.

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

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



Smarty Pants



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

ab iOS 6.0

ca. 3,50 Euro

Shhhh!

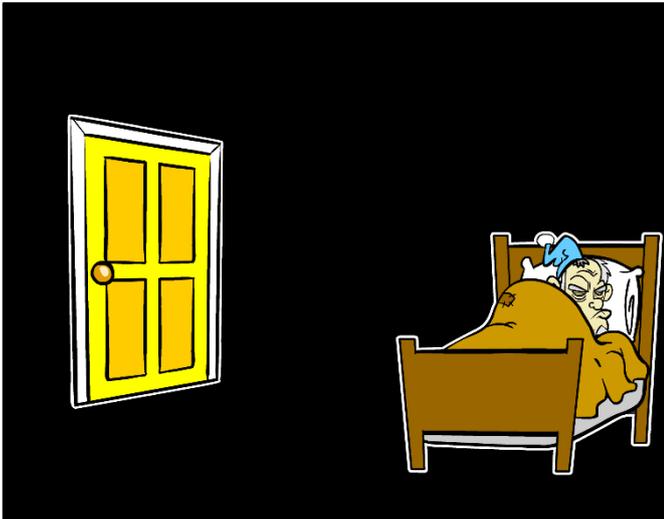


Einfaches Spiel zum Erlernen des Umgangs mit zwei Tastern zur Bedienung des iPads.

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!



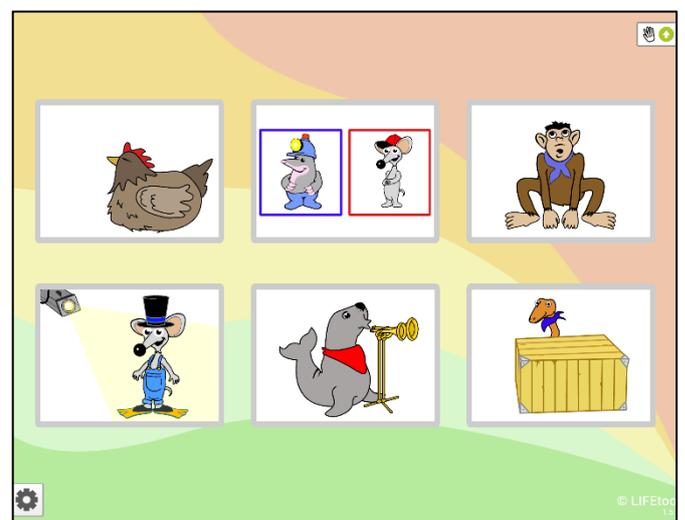
[Shhh!](#) und weitere [HelpKidzLearn-Apps](#) auf www.helpkidzlearn.com

ab iOS 6.0

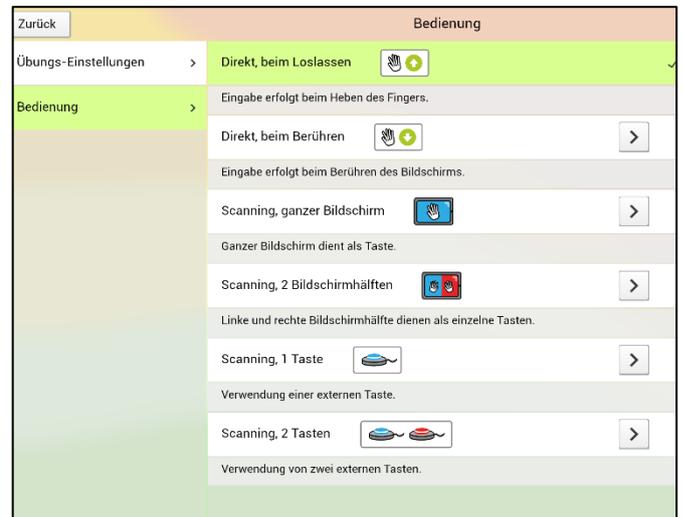
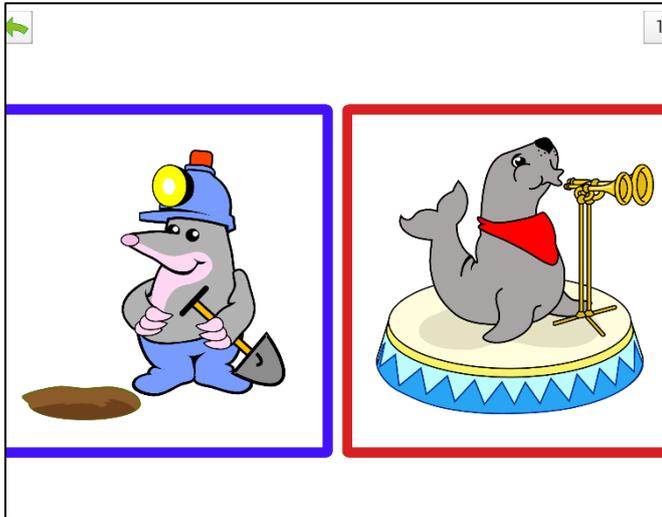
ca. 3,50 Euro

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



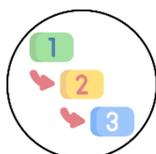
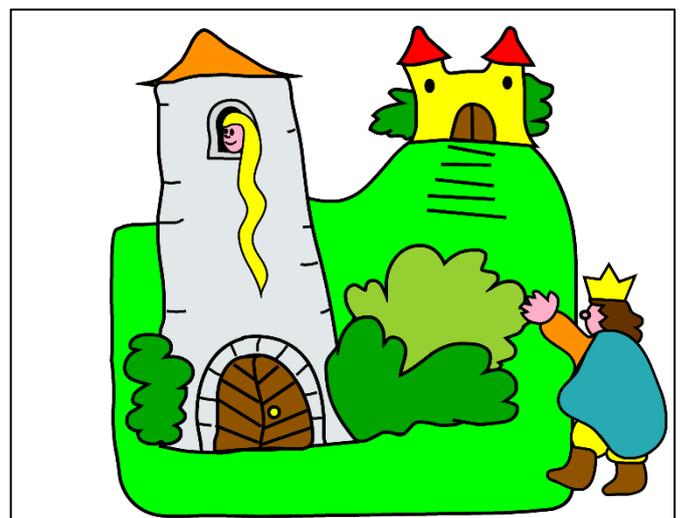
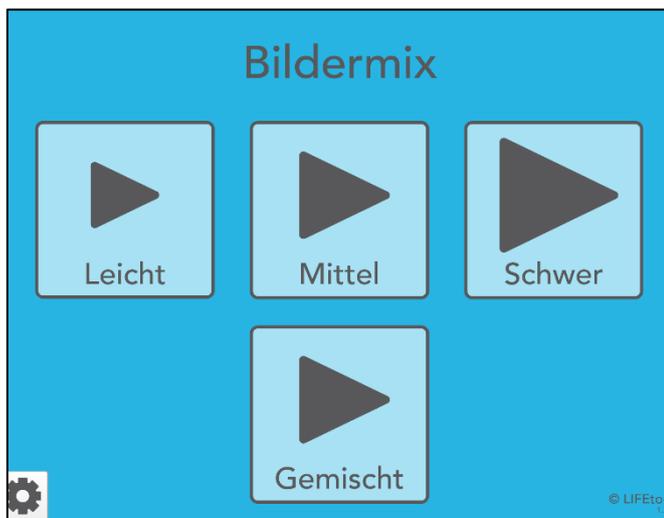
[Switch Trainer](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 9.0, Windows

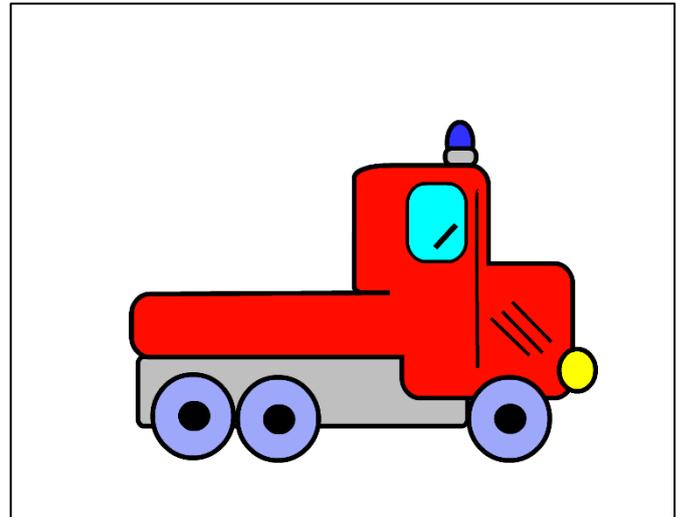
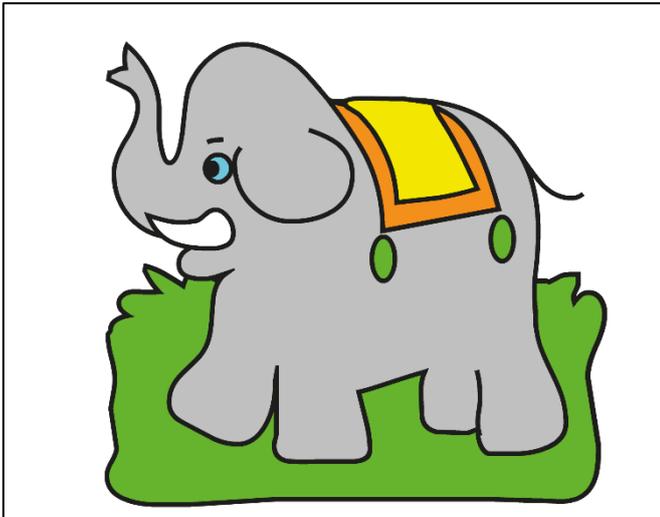
ca. 30 Euro

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

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



TouchMe Bildermix



Zurück	
Einführung >	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)

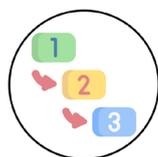
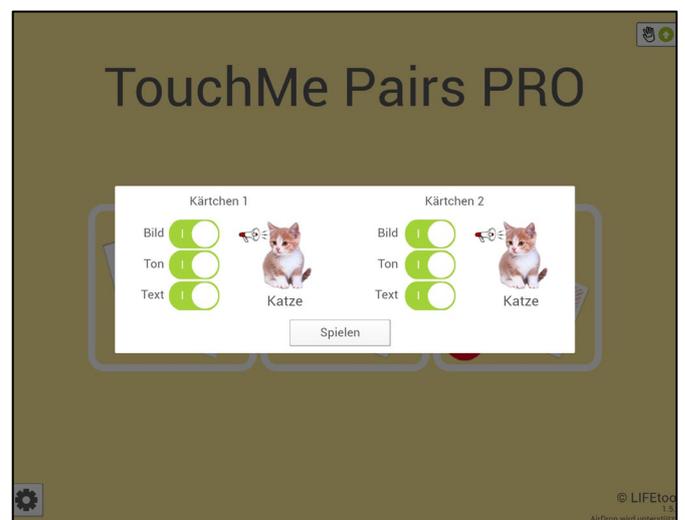
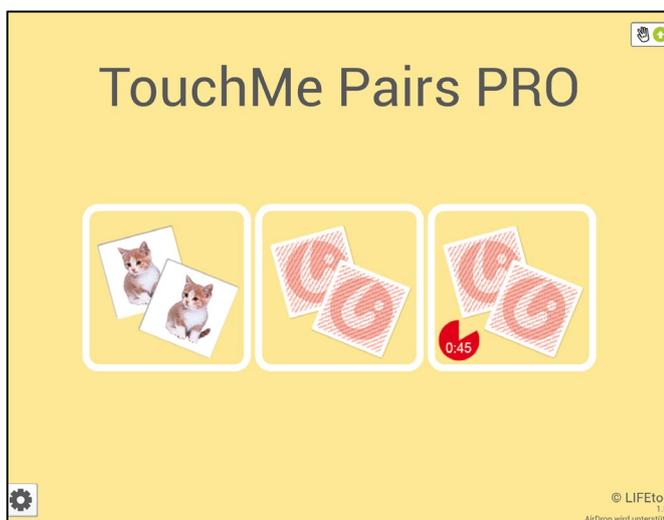
TouchMe Bildermix ist nicht mehr als separate App bzw. Teil der TouchMe-Serie im Appstore erhältlich, sondern in die App HokusPokus integriert.

TouchMe Pairs

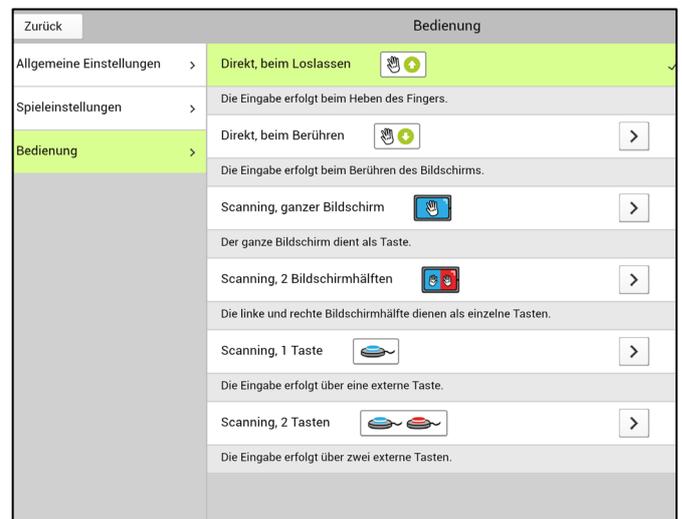
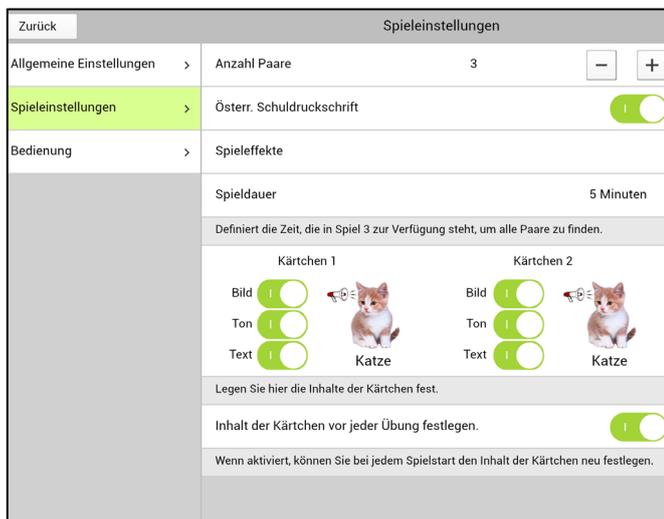
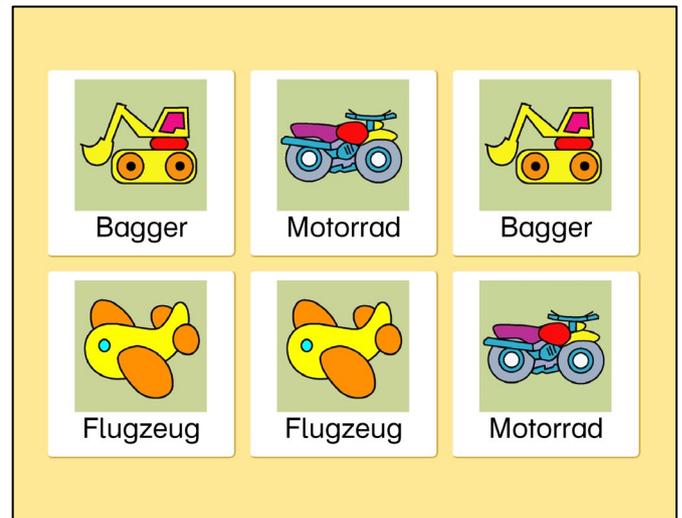
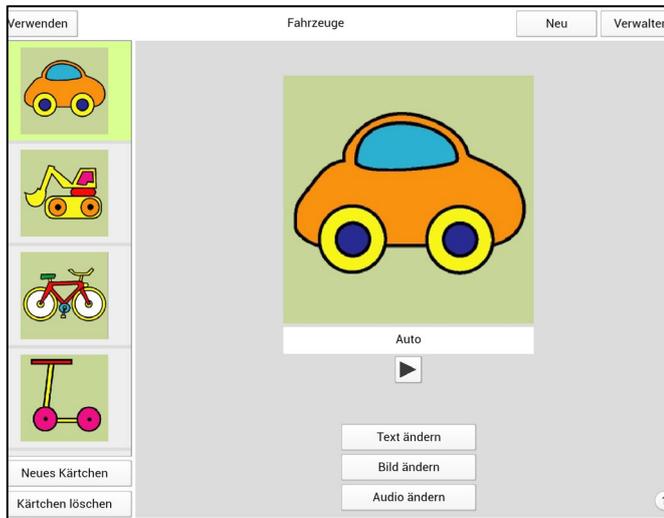


Tasterbedienbares Memory-Spiel mit individuell erstellbaren Karten.

Durch Memory- bzw. Paare-finden-Spiele lässt sich Konzentration und Merkfähigkeit und ganz nebenbei Begriffe trainieren. Dieses Memory bietet sehr individuelle Anpassungsmöglichkeiten an individuelle Bedarfe und Vorlieben: Über den Editor können eigene Bilder, Begriffe und Sprachaufnahmen über die Anlage von Listen hinterlegt werden. Die Karten können zufällig oder bewusst ausgewählt werden. Es gibt drei Modi mit anpassbarer Kartenanzahl: Offen oder verdeckt liegende Karten bzw. gegen die Zeit spielen. Eingestellt werden kann auch die Repräsentation der Begriffe (z. B. durch Bilder, Texte und Sprachaufnahmen oder nur durch Teile davon). Soundeffekte und Belohnungsanimationen können ebenfalls angepasst werden. Ebenfalls sehr differenziert sind die Möglichkeiten der Ansteuerung: Die App wird entweder per Touch bedient (mit anpassbarer Touch-Bedienung), mit einem oder zwei Tastern oder die linke/ rechte Bildschirmhälfte dient als Taster.



TouchMe Pairs



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

ab iOS 10.0

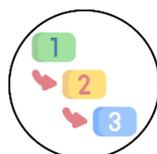
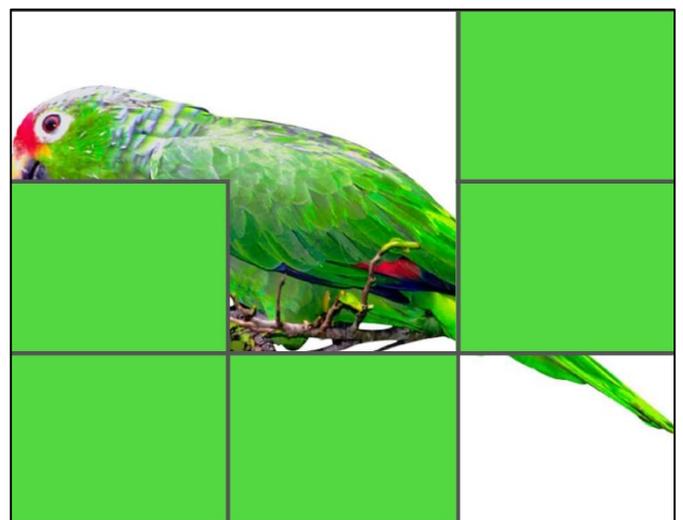
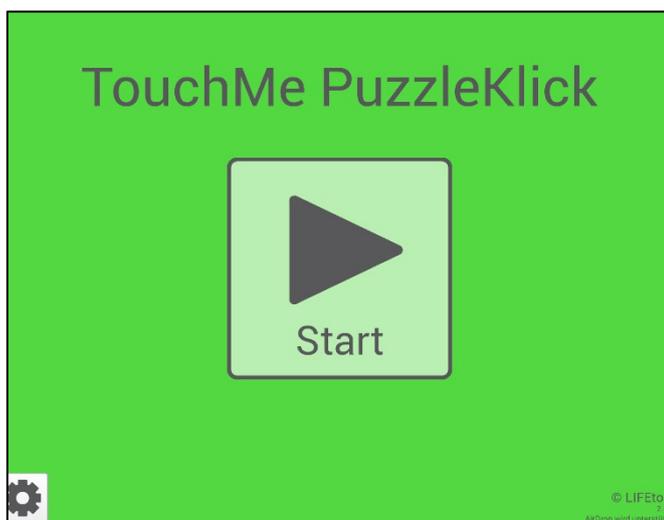
ca. 30 Euro

TouchMe PuzzleKlick

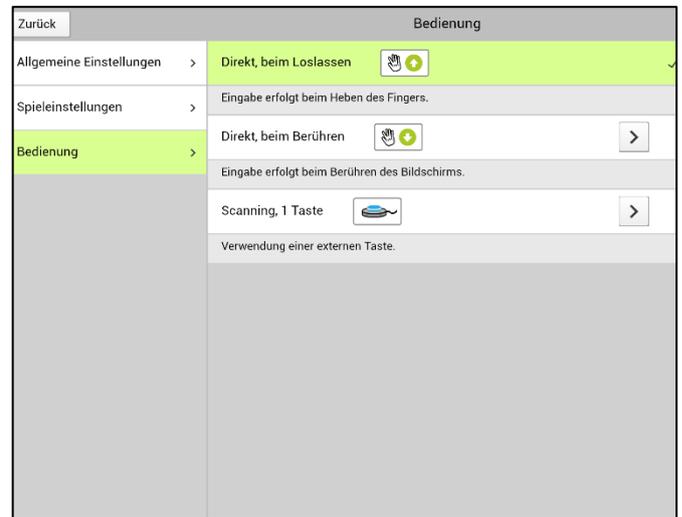
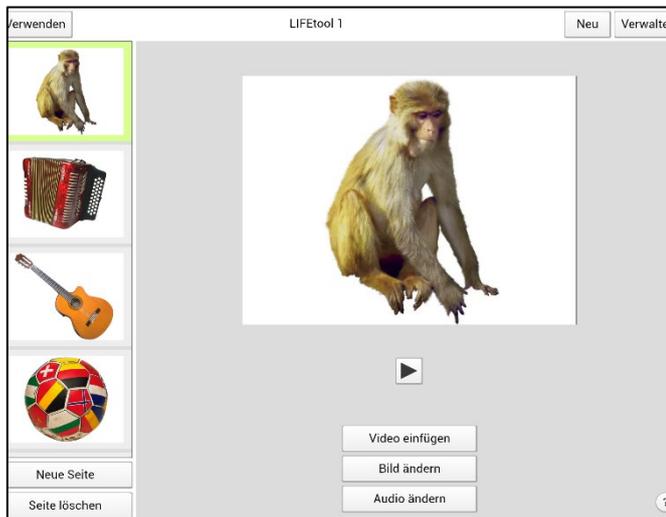
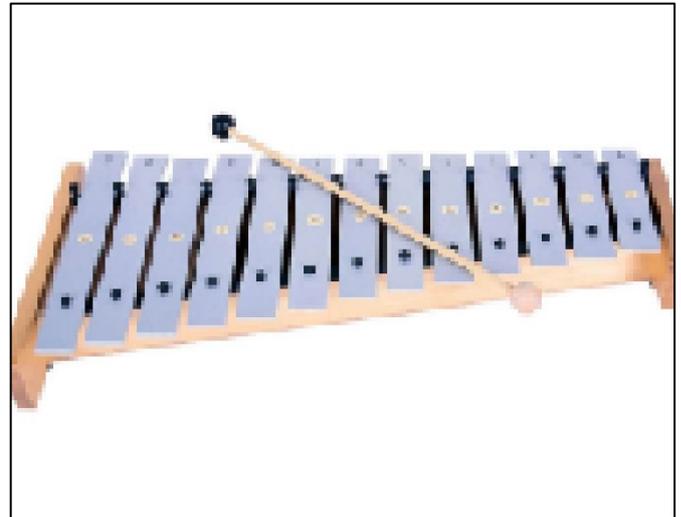
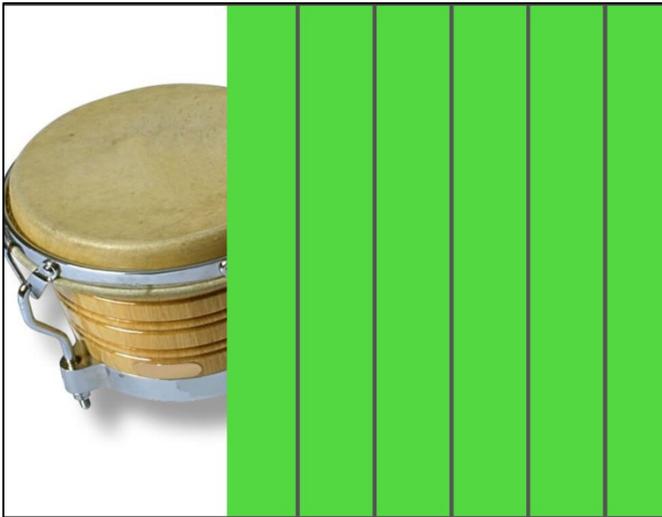


Lernen der Taster- bzw. Touch-Bedienung.

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



TouchMe PuzzleKlick



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

ab iOS 9.0

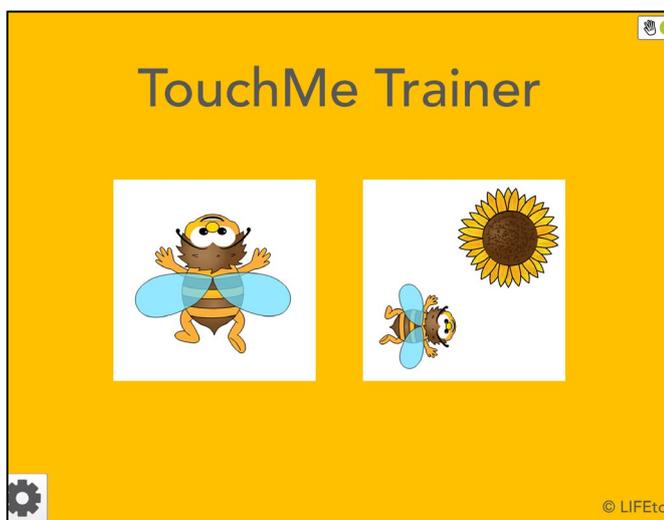
ca. 30 Euro

TouchMe Trainer

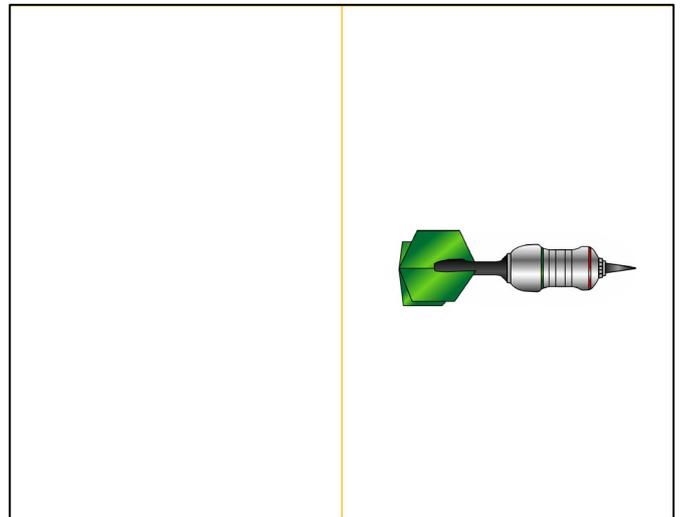
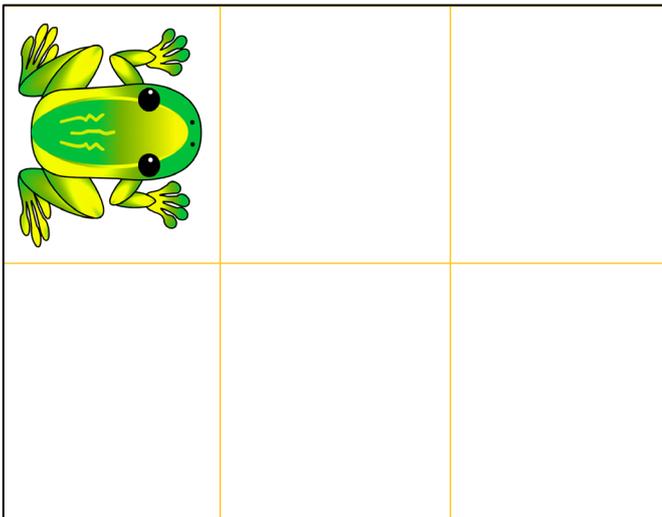
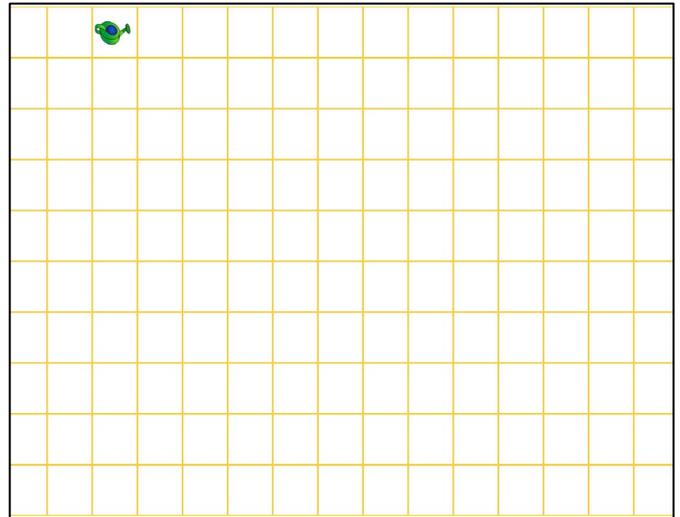
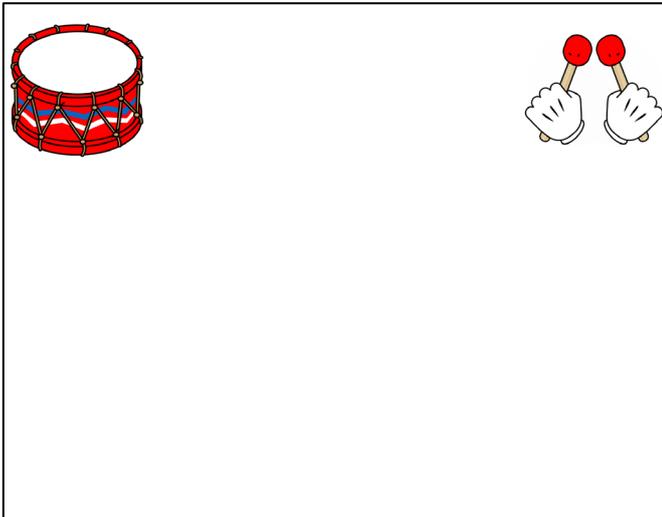


Erlernen und Festigen der Touch-Bedienung: Training von gezielten Tippen sowie Wischen in unterschiedliche Richtungen.

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



TouchMe Trainer



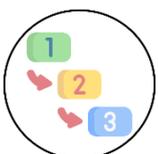
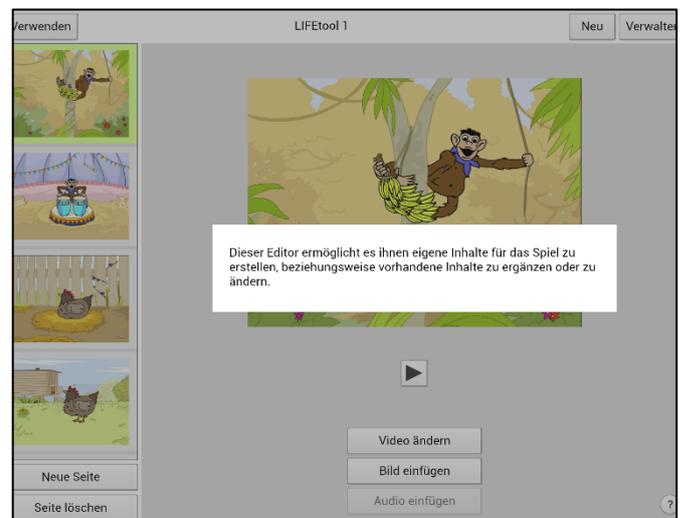
[TouchMe Trainer](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 8.0

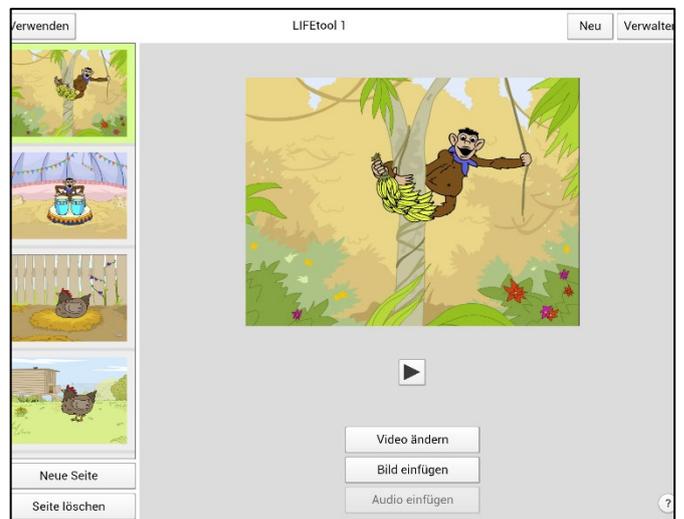
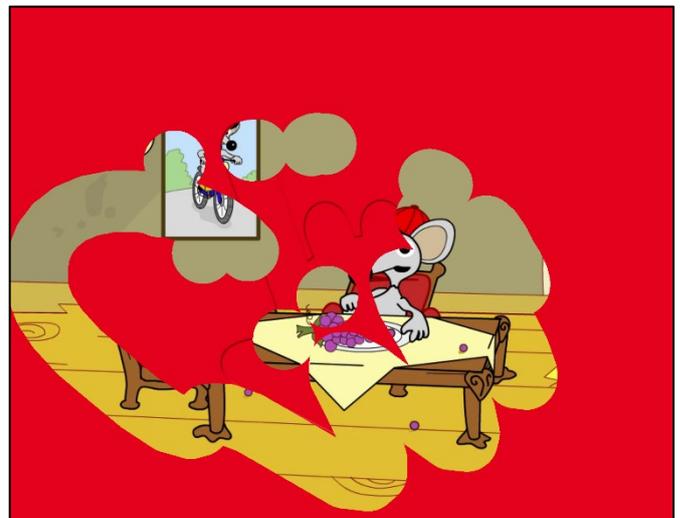
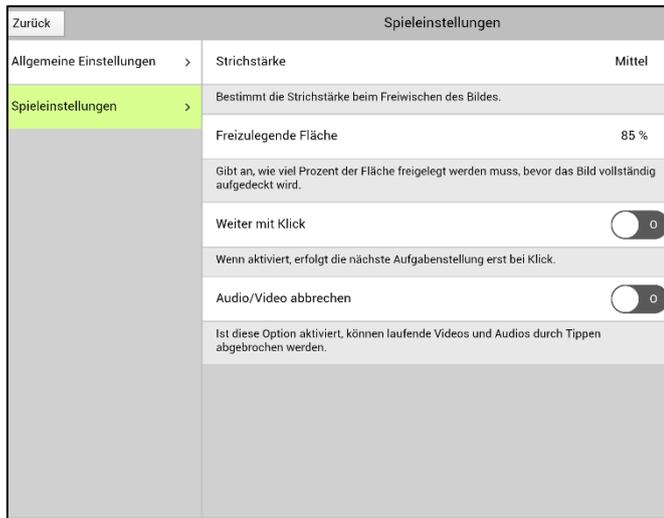
ca. 30 Euro

Erste Interaktion mit einer Touch-Oberfläche.

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



TouchMe UnColor



[TouchMe UnColor](#) und weitere [LIFEtool-Apps](#) auf www.lifetool.at

ab iOS 9.0

ca. 30 Euro

Osmo



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

Osmo ABCs

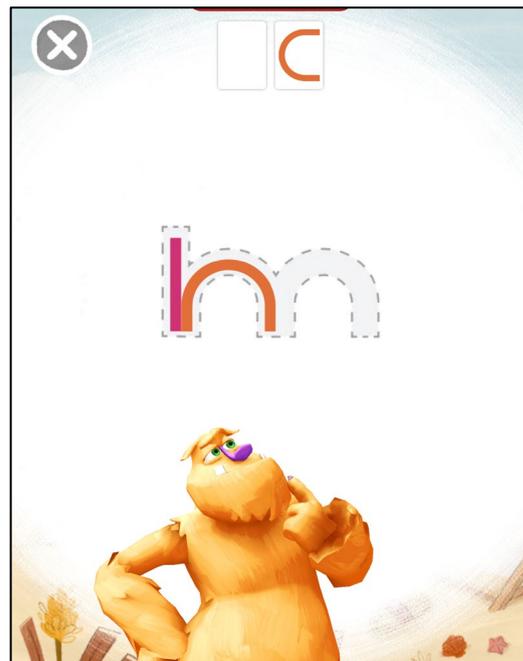
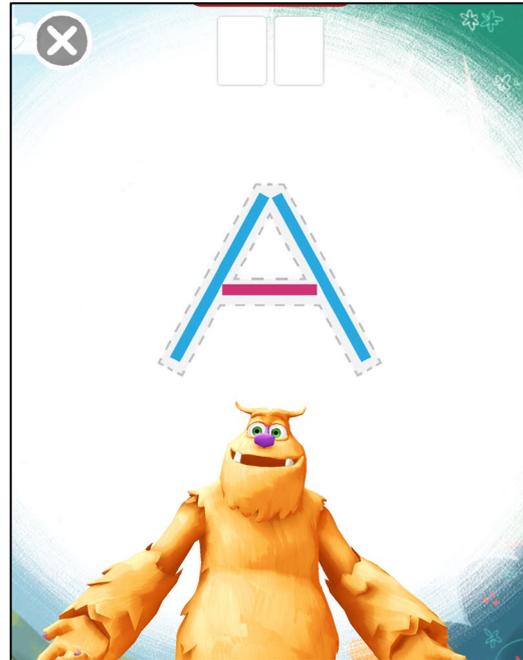
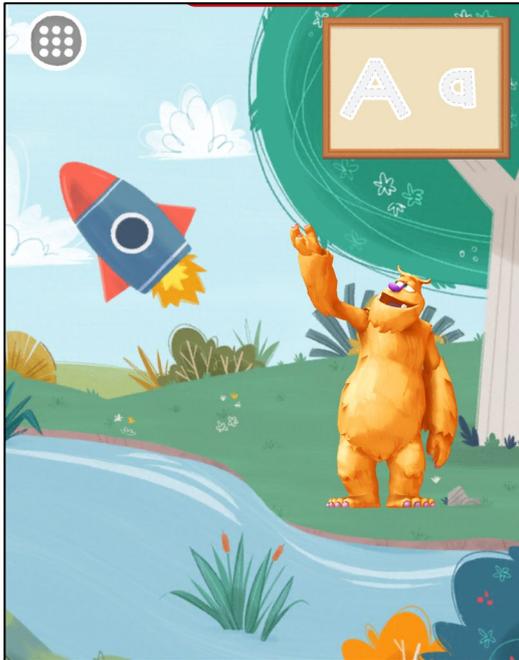


Buchstaben und Formen kennenlernen.

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



Osmo ABCs



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

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

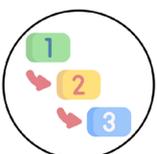
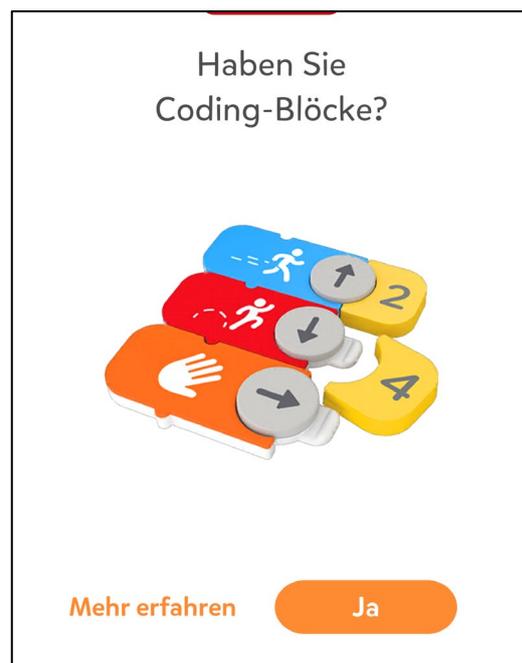
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Little Genius Starter Kit)

Osmo Coding Awbie

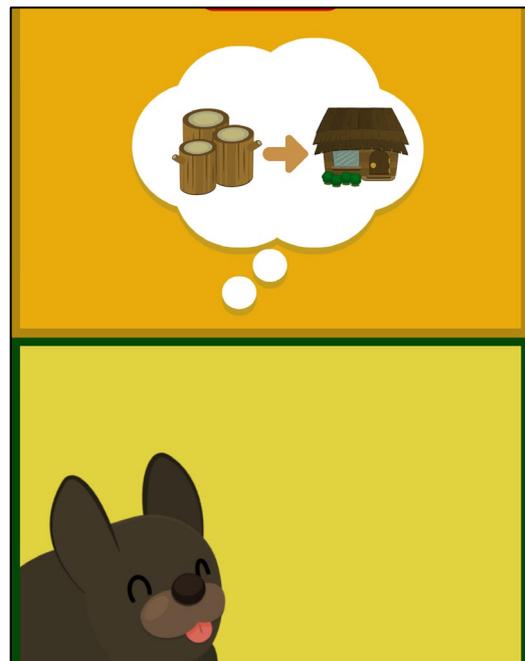
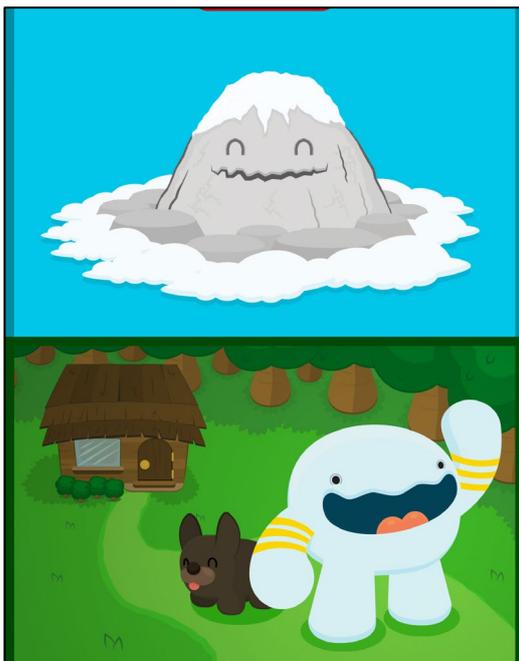
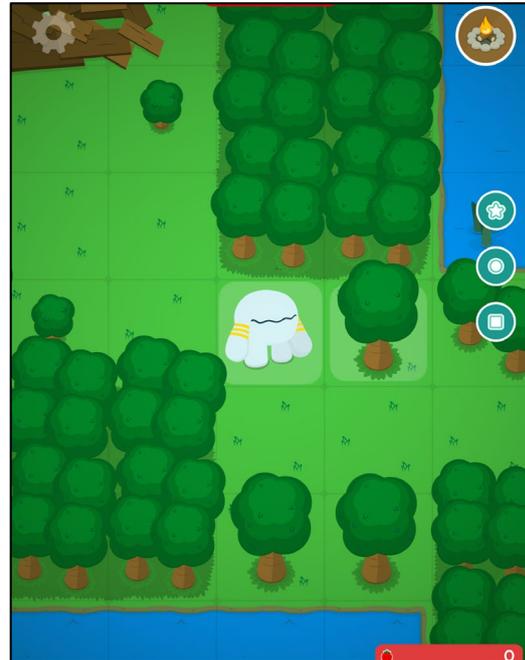
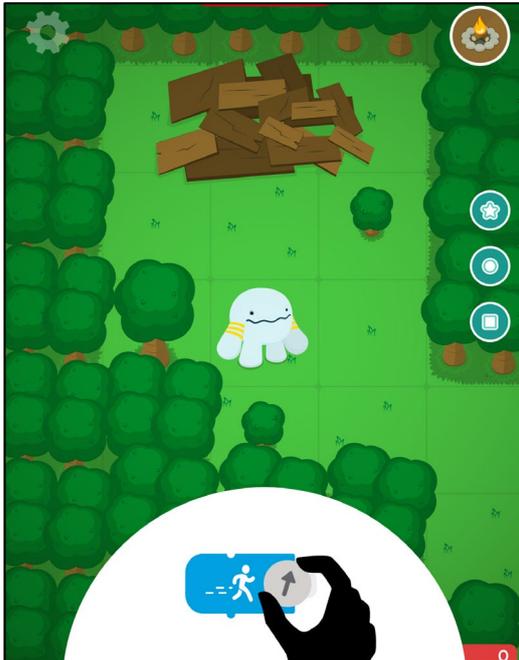


Programmiergrundlagen lernen.

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



Osmo Coding Awbie



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

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

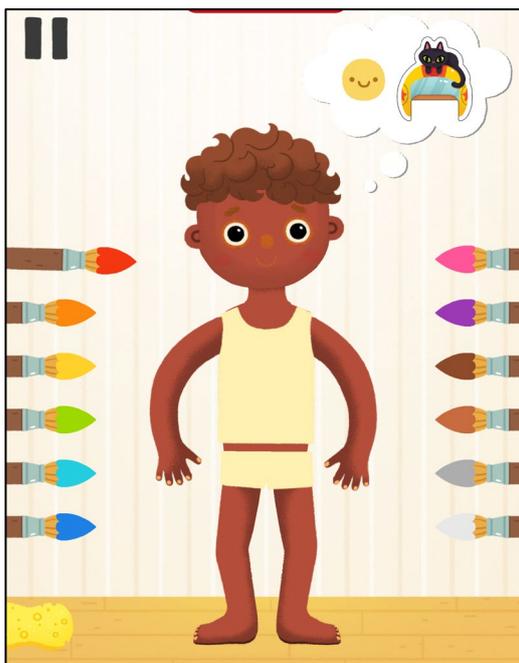
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Coding Starter Kit)

Osmo Costume Party

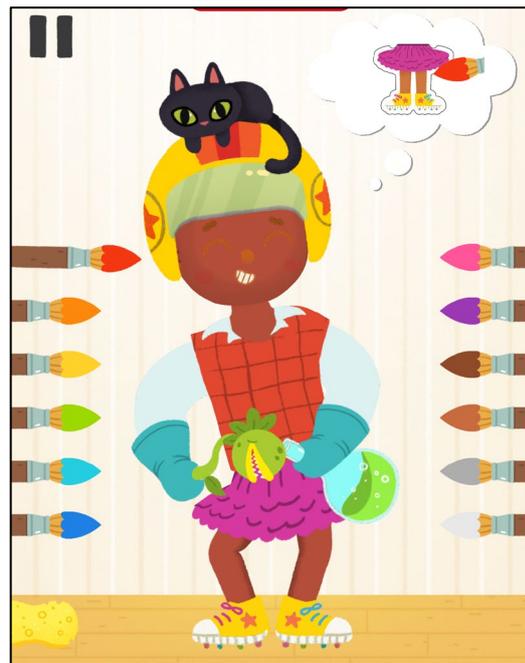


Aufmerksamkeit und Genauigkeit fördern.

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



Osmo Costume Party



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

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

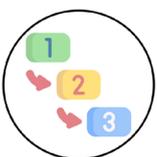
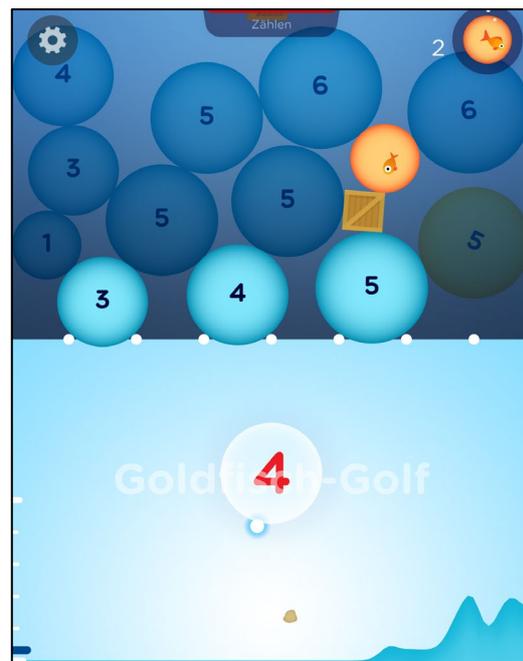
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Little Genius Starter Kit)

Osmo Numbers

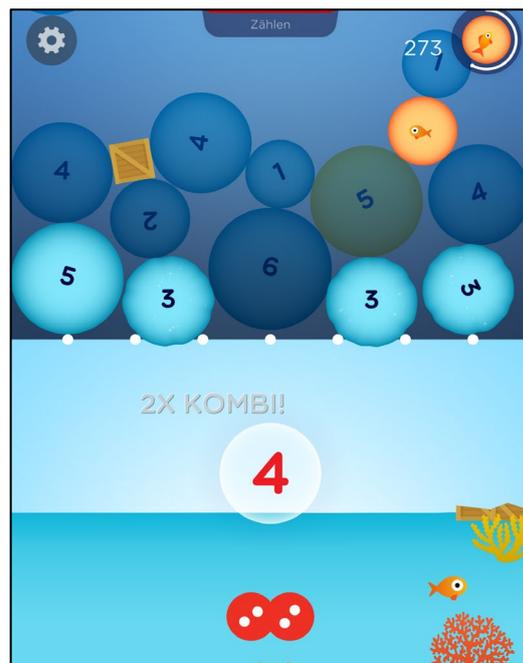
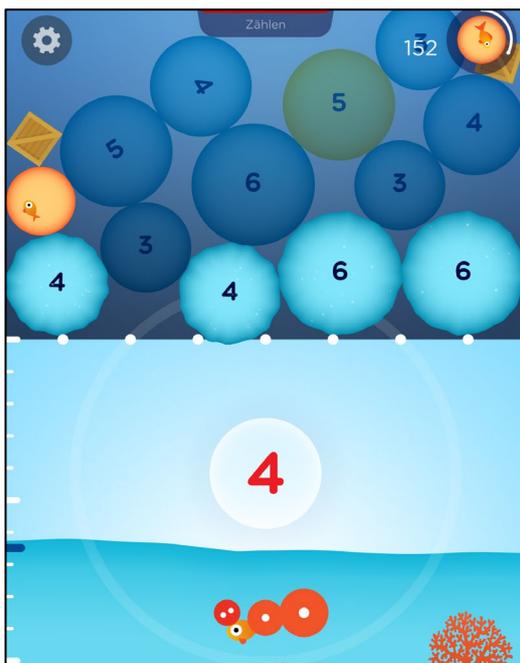
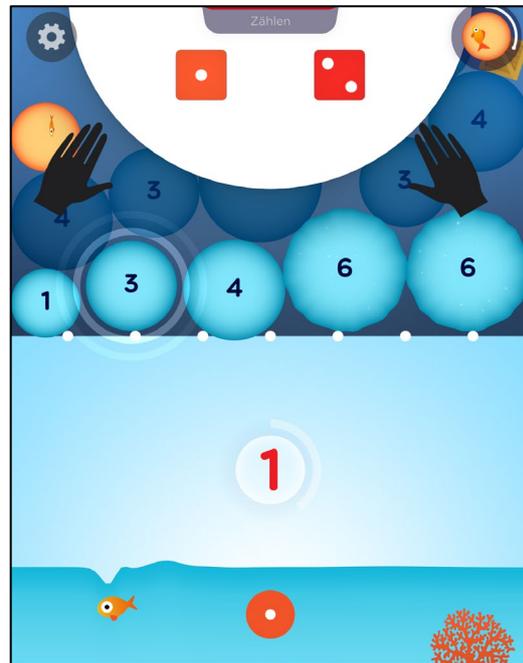
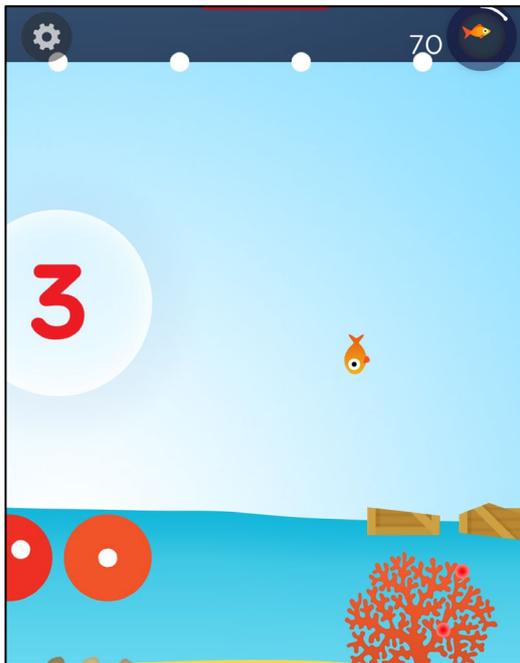


Förderung erster numerischer Kompetenzen (z. B. Zuordnung Menge – Zahl, Rechnen bis 10).

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



Osmo Numbers



Numbers auf www.playosmo.com

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

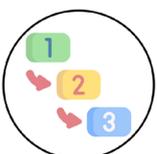
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Genius Starter Kit oder das einzelne Spiel)

Osmo Pizza Co.



Pizza-Spiel zur Förderung von Rechen- und Reaktionsfähigkeiten.

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



Osmo Pizza Co.



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

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

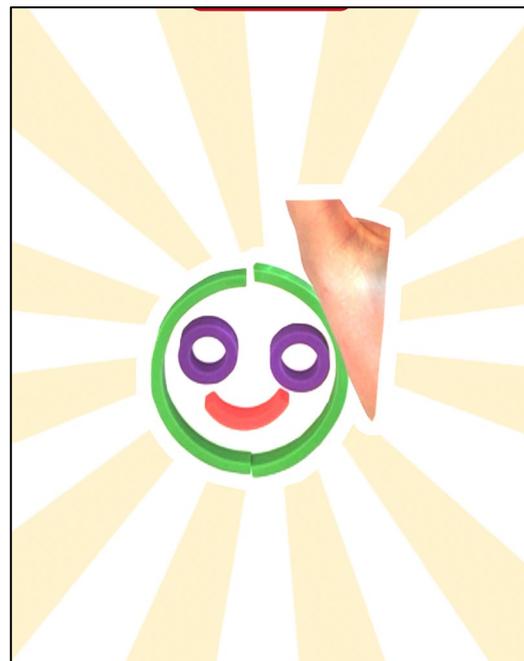
App kostenfrei (zzgl. Kosten für Pizza Co.)

Osmo Squiggles Magic

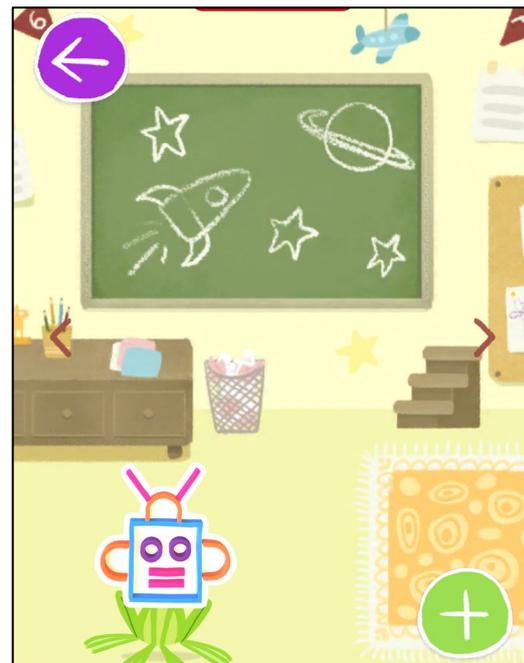
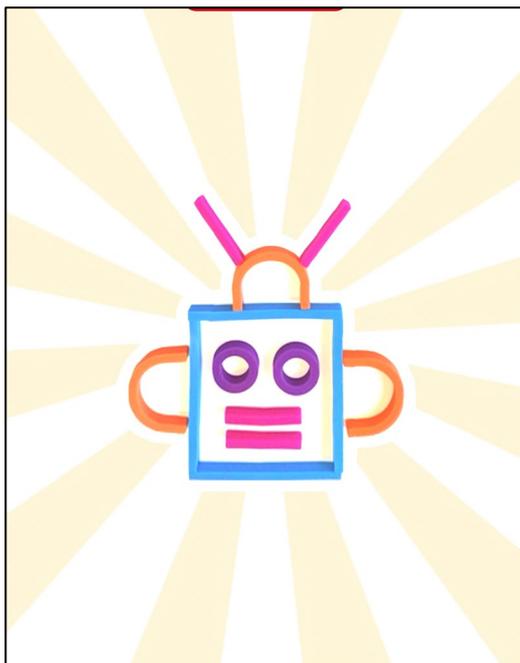


Formen nach Anleitung bzw. frei und kreativ legen.

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



Osmo Squiggle Magic



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

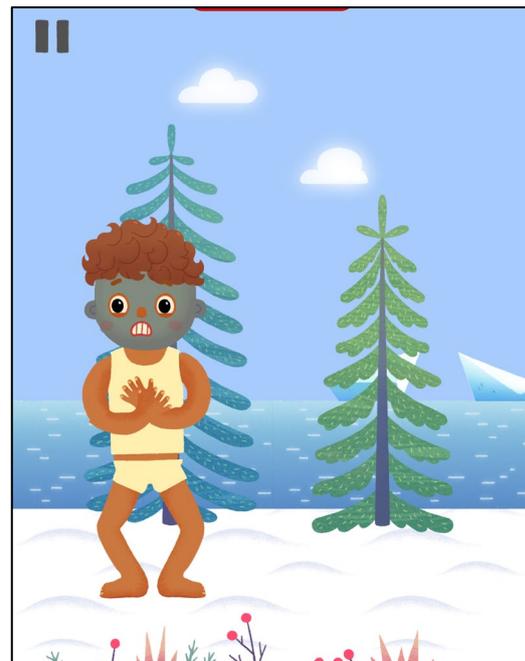
ab iOS 15.0, Fire-Tablets

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

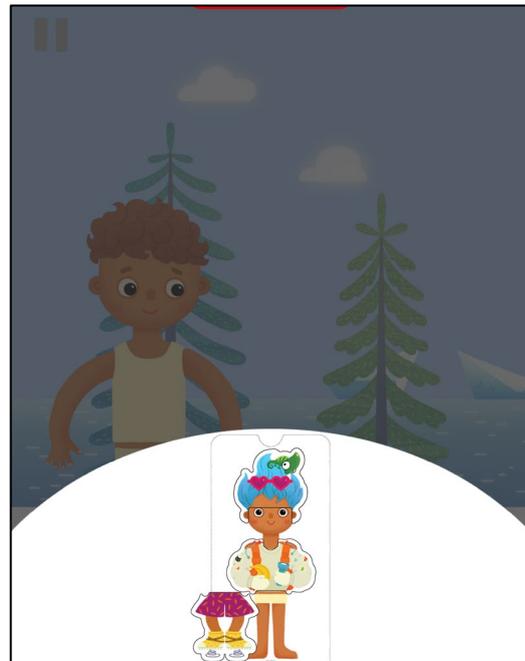
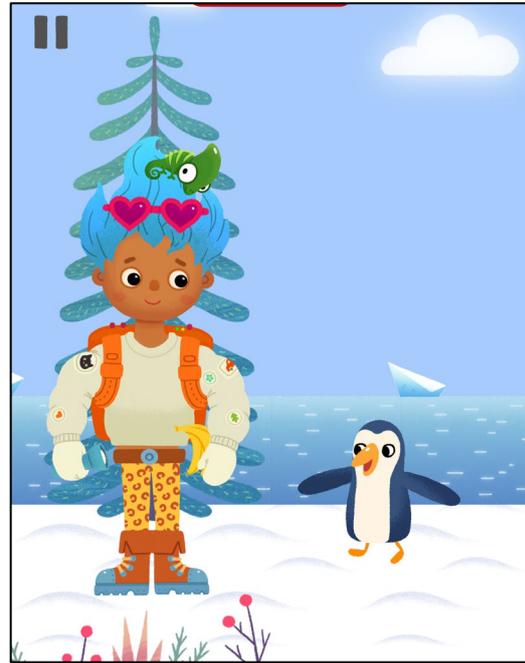
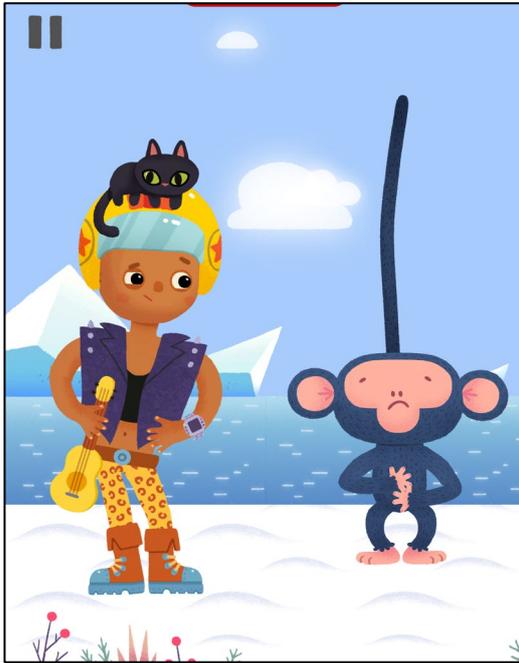


Förderung von Aufmerksamkeit, logischem Denken Hinhören, Geduld und Konzentration.

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



Osmo Stories



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

ab iOS 15.0

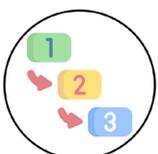
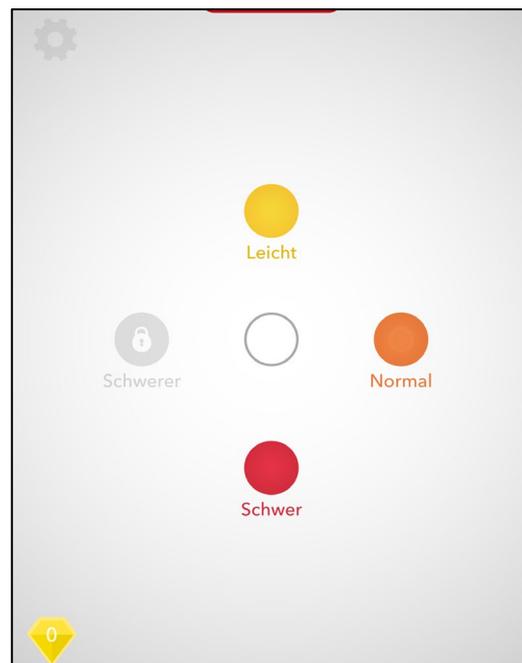
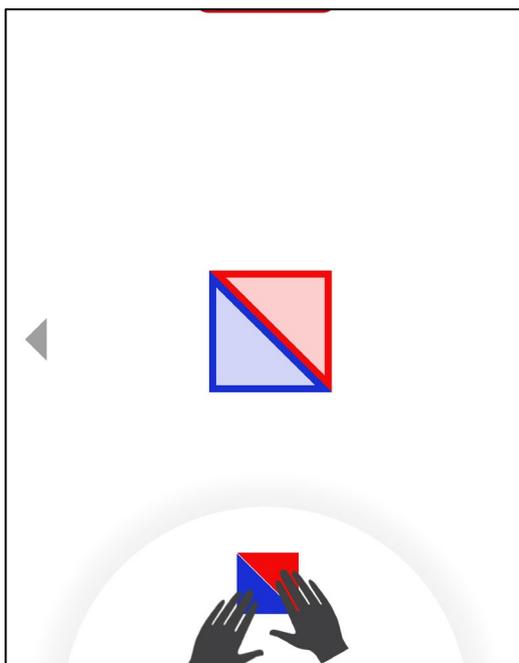
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Little Genius Starter Kit)

Osmo Tangram

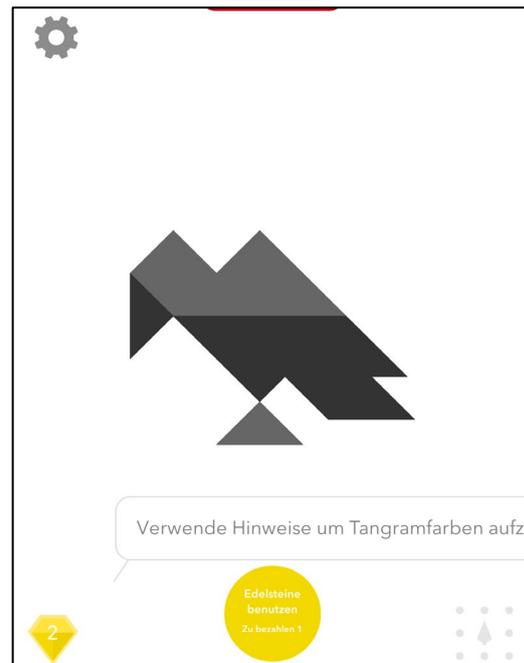
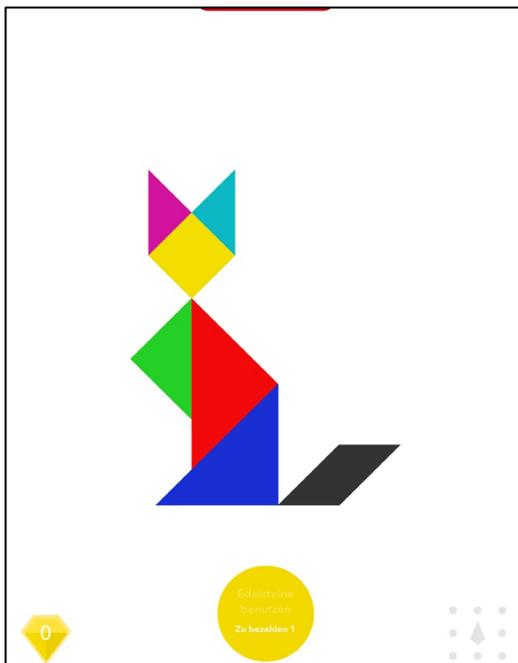
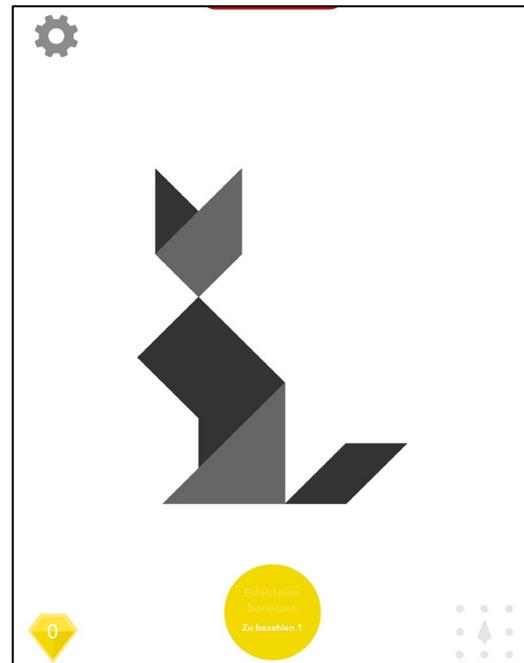
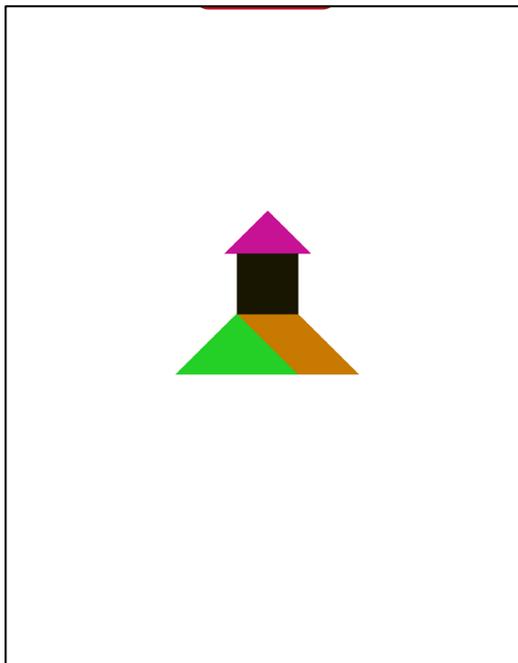


Förderung des räumlichen Wahrnehmungsvermögens.

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



Osmo Tangram



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

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

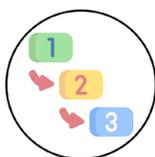
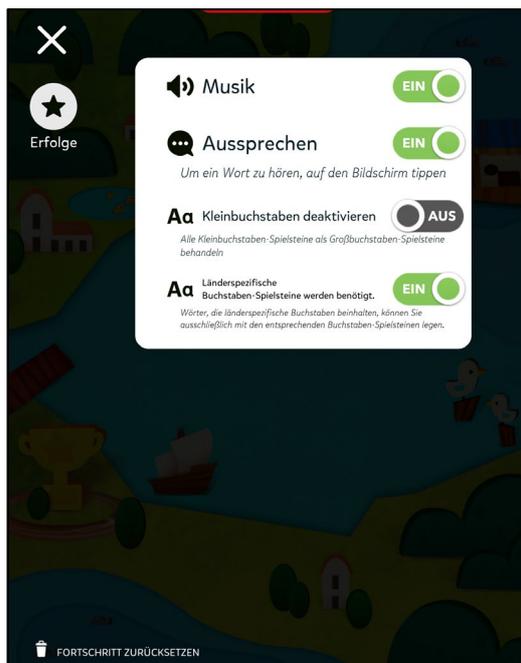
App kostenfrei (zzgl. Kosten für das Genius Starter Kit oder für das einzelne Spiel)

Osmo Words

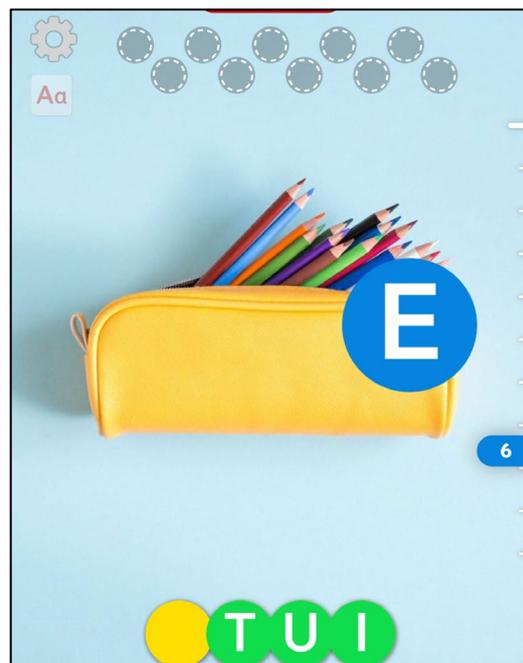
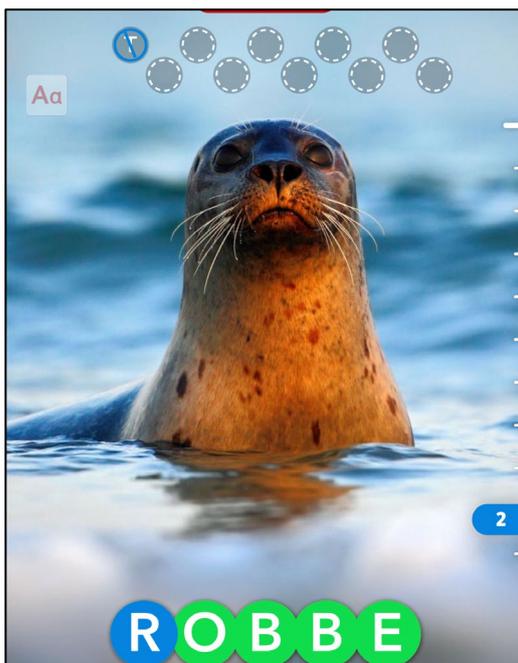
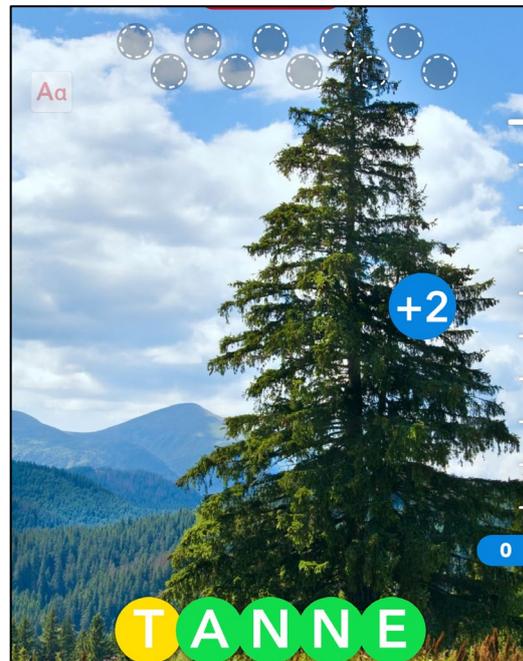
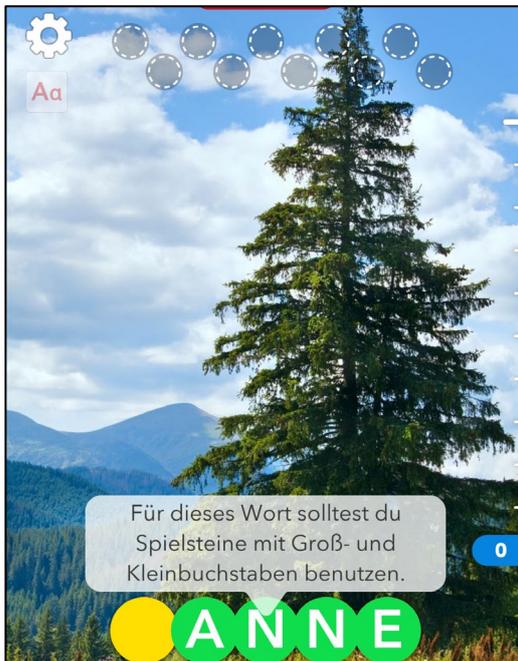


Kennenlernen der Buchstaben, erstes Lesen und erstes Englisch.

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



Osmo Words



Words auf www.playosmo.com

ab iOS 15.0, Fire-Tablets

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

Kontakt

barrierefrei kommunizieren!

Wilhelmstraße 52

10117 Berlin

www.barrierefrei-kommunizieren.de

meko@barrierefrei-kommunizieren.de

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

tjfbg gGmbH

www.tjfbg.de

Geschäftsführer: Thomas Hänsgen M.A.

Amtsgericht Berlin-Charlottenburg

HRB 121600 B



Redaktion:

Carola Werning

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

