

Digitale TOOLS für inklusive Bildung



iOS Ausgabe

Impressum

Herausgeber, Medieninhaber: atempo GmbH

Text: Karl Bäck, Lisa Panzierer, Aaron Reitbauer

Fotos: Stiefkind Fotografie

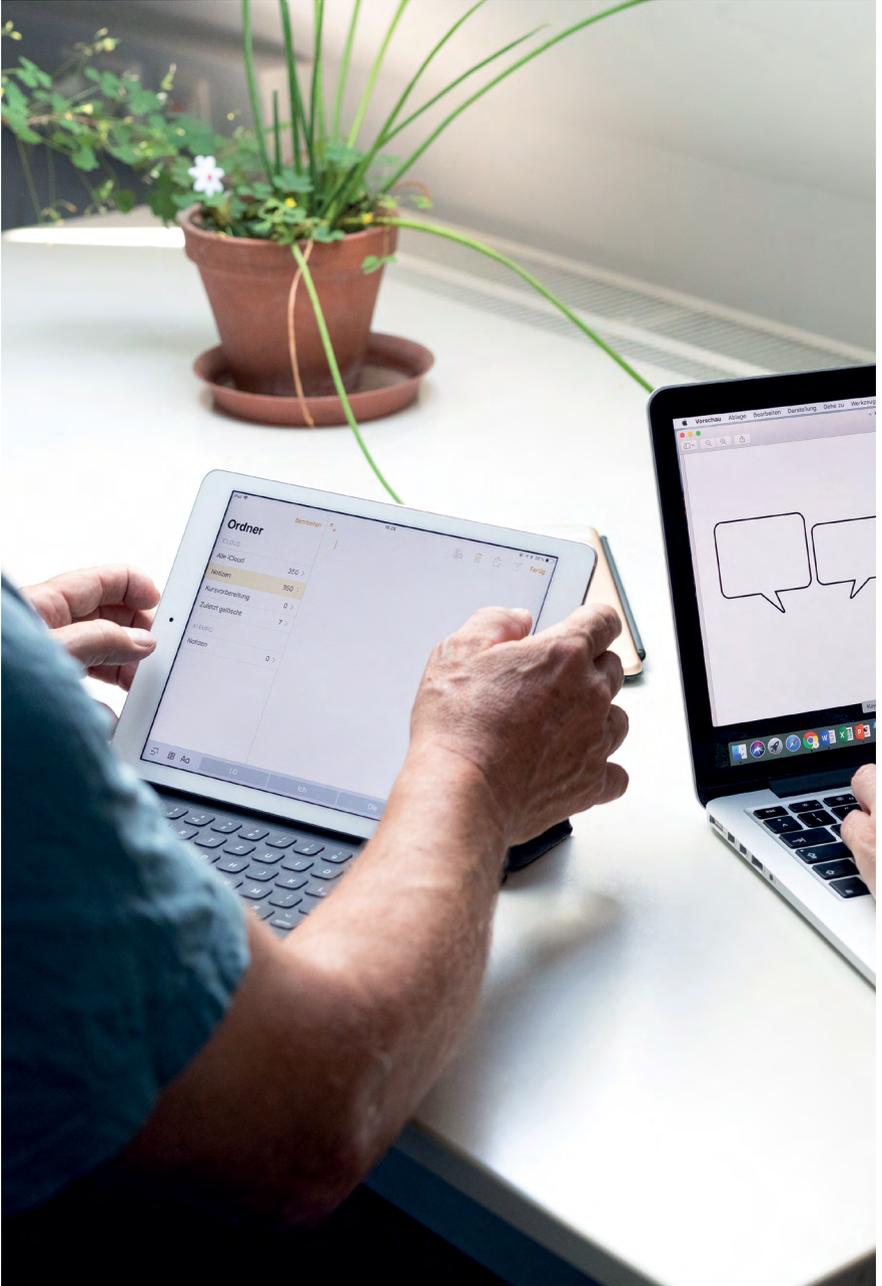
Illustrationen: atempo GmbH

Gestaltung: Lisa Leitgeb und Lisa Panzierer

Alle Angaben und Preise in dieser Broschüre sind ohne
Gewähr von Richtigkeit und Vollständigkeit.

Inhalt

Symbolerklärungen	5
Einleitung	6
Lern-Apps	8
Book Creator	8
Bitsboard	9
Fingerzahlen	10
AB Mathe	11
Li La Lolle	12
Wortdomino	13
Bedienungshilfen	14
Sprachausgabe	16
Prizmo App	17
GoTalk Now	18
iSpeak Button	19
Diktierfunktion	20
Flic Buttons	21
Feedback- und Umfrage-Tools	22
Answergarden	22
Plickers	23
Lern-Spiele	24
Osmo	24
Weitere Tipps und Links	26
Platz für deine Notizen	30
Kontakt	31



Symbolerklärungen

Schaut euch an, welche Zeichen und Symbole wir in dieser Broschüre verwenden.



Dieser Apfel ist das Zeichen der Firma Apple. Alle Apps in dieser Broschüre funktionieren auf dem Betriebssystem iOS (iPads, iPhones) von Apple.



Hier steht, wie viel die App kostet. Free bedeutet, die App ist kostenlos oder es gibt eine kostenlose Version.



Die ausgefüllten grünen Segmente zeigen euch, wie schwierig die App oder das Spiel ist. Ein grün ausgefülltes Segment bedeutet zum Beispiel: für Anfänger. Der Kreis mit fünf grün ausgefüllten Segmenten bedeutet: sehr schwierig.

Digitale Tools für inklusive Bildung - eine Schule für alle

Für den Bildungsbereich ergeben sich durch die Digitalisierung neue Chancen, um alle Kinder besser zu unterstützen und zu fördern. Zum Beispiel können zu jeder Zeit, Informationen von jedem Ort abgerufen werden. Diese Informationen sind als Text, Audio, Video oder in verschränkter Form verfügbar und können - den eigenen Vorlieben und Stärken entsprechend - aufgenommen und verarbeitet werden.

Viele Lern-Apps sind multimedial und geben zudem unmittelbares Feedback. Lern-Videos ermöglichen es, den Inhalt im eigenen Tempo anzuschauen und beliebig oft zu wiederholen. Zahlreiche Anwendungen erlauben eine direkte Beteiligung aller Lernenden und tragen so zu mehr Motivation bei.

Lernende mit Lese- oder Schreibschwierigkeiten können mit gut entwickelten Apps ihre Fähigkeiten verbessern oder sich Texte einfach vorlesen lassen bzw. diese auch diktieren. Auch fürs Rechnen gibt es sehr gut erprobte Anwendungen, die sich zum Beispiel die Touch-Eigenschaften von Tablets zu Nutze machen.

Kinder ohne eigene Lautsprache können mit geeigneten Apps kommunizieren, und Taster unterstützen Kinder mit starken motorischen Einschränkungen bei der Bedienung von Tablets.

Mit Apps wie Book Creator können alle Kinder, entsprechend ihren Fähigkeiten und Interessen, digitale Bücher gestalten, sich vorlesen lassen oder bei Bedarf auch ausdrucken.

Neue Lern-Apps verbinden die analoge und digitale Welt und geben somit auch einen Einblick in neue Formen des Lernens.

In dieser Broschüre setzen wir den Schwerpunkt auf iPads, da viele (inklusive) Lern-Apps nur für diese Geräte entwickelt wurden und meiner Meinung nach iPads die beste Unterstützung für Personen mit Einschränkungen bieten. Wir stellen einige Anwendungen, die sich in der Praxis bewährt haben, vor und stehen auch gerne für Fragen und Rückmeldungen zur Verfügung.

Die Erstellung dieser Broschüre wurde aus Mitteln des EU Projektes SOIL (Social Inclusion of Learners) finanziert und leistet einen Beitrag zur Nachhaltigkeit dieses Projektes.

Karl Bäck - für digital inklusive Bildung



Wir machen ein Buch



Book Creator

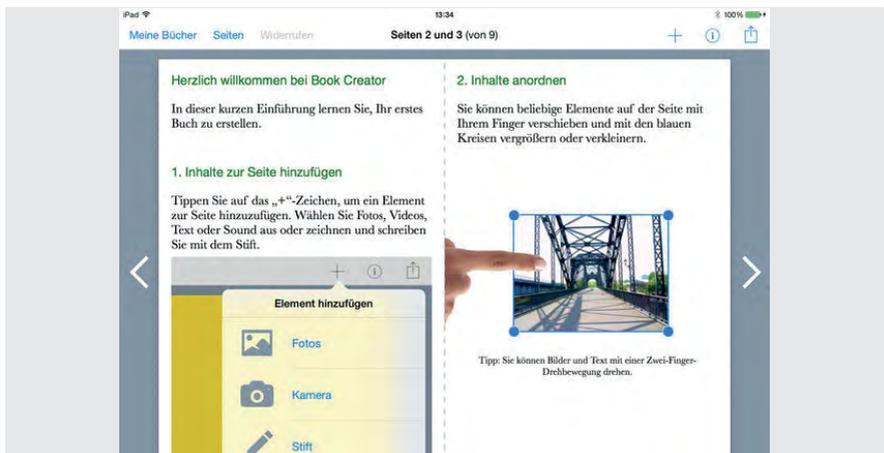


free / 4,99 €



Level 3

Mit dieser App kannst du selber multimediale Bücher erstellen, die du dir digital anschauen und auch ausdrucken kannst. Du kannst einen Text schreiben, Bilder oder Videos einfügen und ein Design deiner Wahl aussuchen. Es gibt eine Gratis-Version. Bei mehrfacher Verwendung stößt diese Version an ihre Grenzen, weil nicht alle Funktionen freigeschaltet sind. Für dein erstes Buch sollte diese aber vollkommen ausreichen. Mittlerweile gibt es auch die Möglichkeit, Book Creator auf jedem Computer mit dem Chrome Browser zu verwenden.



Wir erstellen Lernkarten



Bitsboard



free / 21,99 €



Level 4

Bitsboard ist die moderne Form der traditionellen Lernkarten-Methode. Diese App bietet multimediale Lernkarten-Sammlungen, die Boards genannt werden. Eine Lernkarte besteht dabei aus einem Foto, einem Text und einer Audio-Aufnahme. Es gibt Boards zu unterschiedlichen Themen wie Fremdsprachen, Instrumentenklang, Gefühlen oder Tierwelt.

Mit ein und demselben Board kann man mehr als 15 interaktive Lern-Spiele (zum Beispiel: Multiple-Choice-, Matching- oder Word-Builder-Spiele) spielen. Dabei können Hilfestellungen und Schwierigkeitsgrad individuell eingestellt werden.

Außerdem kannst du auch eigene Lernkarten-Boards erstellen und bestehende Boards anpassen. Lernende können mit einem iPad im Handumdrehen ihre eigenen Boards erstellen (zum Beispiel: Vokabeln zu einem bestimmten Themenfeld) und mit diesen dann spielerisch lernen.

Wir rechnen mit den Fingern



Fingerzahlen



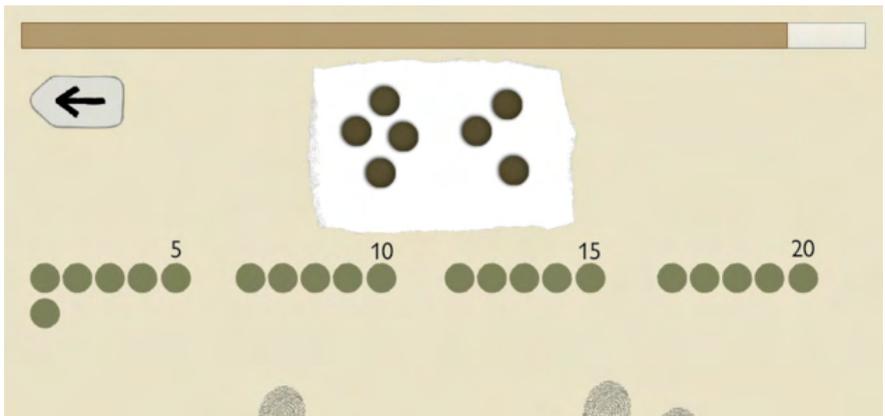
free



Level 1

In dieser Lern-App geht es darum, Mengen möglichst schnell zu erkennen und mit den Fingern zu legen. Das heißt, den Bildschirm mit der richtigen Anzahl der Finger zu berühren und so die Aufgabe zu lösen.

Ziel des Spieles ist es, in der vorgegebenen Spielzeit möglichst viele Punkte zu erreichen und den persönlichen Rekord immer wieder durch Üben zu schlagen. Dadurch werden grundlegende mathematische Fähigkeiten, aber auch die Feinmotorik trainiert und spielerisch verbessert.



Wir üben Rechnen



AB Mathe



free / 2,29 €



Level 4

AB Mathe ist ein Rechenspiel für Kinder und Jugendliche im Alter von circa 5 bis 11 Jahren.

Man findet darin zahlreiche Spieloptionen, die leicht von den Kindern und Jugendlichen ausgewählt und gespielt werden können. Dabei werden grundlegende mathematische Fähigkeiten wie Kopfrechnen, Addieren und Multiplizieren geübt. Vor allem geht es um die Grundrechnungsarten und das spielerische Vertiefen dieser Kompetenz.

Es stehen mehrere Niveaus und Schwierigkeitsstufen zur Verfügung. Es gibt eine kostenlose "Lite Version" mit eingeschränkten Funktionen, um einen ersten Eindruck von der App zu bekommen.

Wir lernen Schreiben und Lesen



Li La Lolle



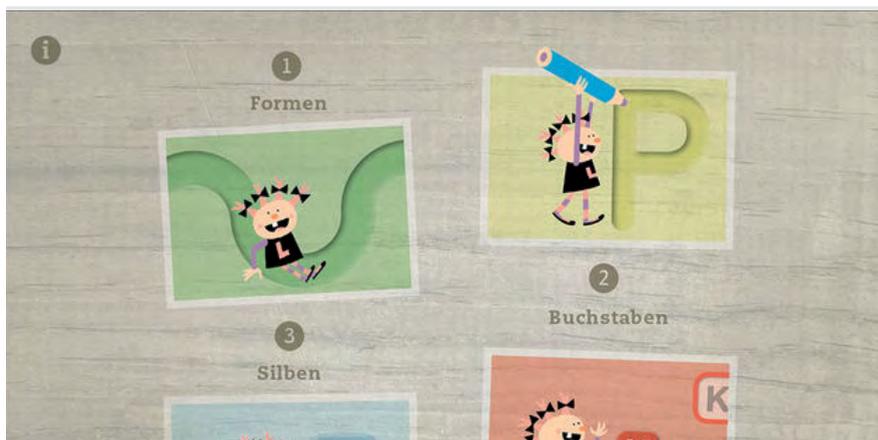
8,99 €



Level 1

Mit Li La Lolle kannst du ganz einfach Lesen und Schreiben lernen oder auch üben. Li La Lolle ist ein inklusives Lern-Programm, das alle Kinder beim Lesen- und Schreibenlernen unterstützt.

Die Lese- und Schreib-App ist für Kinder ab drei Jahren geeignet. Es werden Lerninhalte von ganz grundsätzlichen feinmotorischen Übungen bis hin zu fortgeschrittenen Lese- und Schreibübungen angeboten. Diese sind aufeinander aufbauend gestaltet und motivieren dazu, dranzubleiben und sich zu verbessern.



Wir lernen Schreiben und Lesen



Wortdomino



free / 1,99 €



Level 4

Wortdomino ist eine App, die mit einer Logopädin entwickelt wurde. Kinder ab sechs Jahren können mit der App Vokabeln lernen, Lesen üben, ihre Sprache verbessern und Sprache spielerisch erfahren.

Es geht darum, mit vorgegebenen Silben, Wörter in einer gewissen Zeit zu bilden und möglichst viele Punkte zu machen. Durch das Mitlaufen der Zeit willst du dich immer selbst verbessern, um schneller zu werden und deinen Punkterekord zu knacken. Daher ist die App auch für Erwachsene eine gute Übung, um sich fit zu halten.



Bedienungshilfen

Jedes mobile Gerät hat bereits eine Vielzahl von Bedienungshilfen integriert, um es für alle Menschen zugänglich zu machen.

So findet man sowohl auf iPads als auch auf Android-Geräten eine Sprachausgabe, die es ermöglicht, dir Texte und Inhalte vorlesen zu lassen.

Mit der Zoom-Funktion kannst du dir alles am Gerät größer anzeigen lassen. Weiters kannst du natürlich Textgrößen und die Strichstärke verändern oder den Kontrast erhöhen, um mehr Barrierefreiheit auf den mobilen Geräten zu ermöglichen.

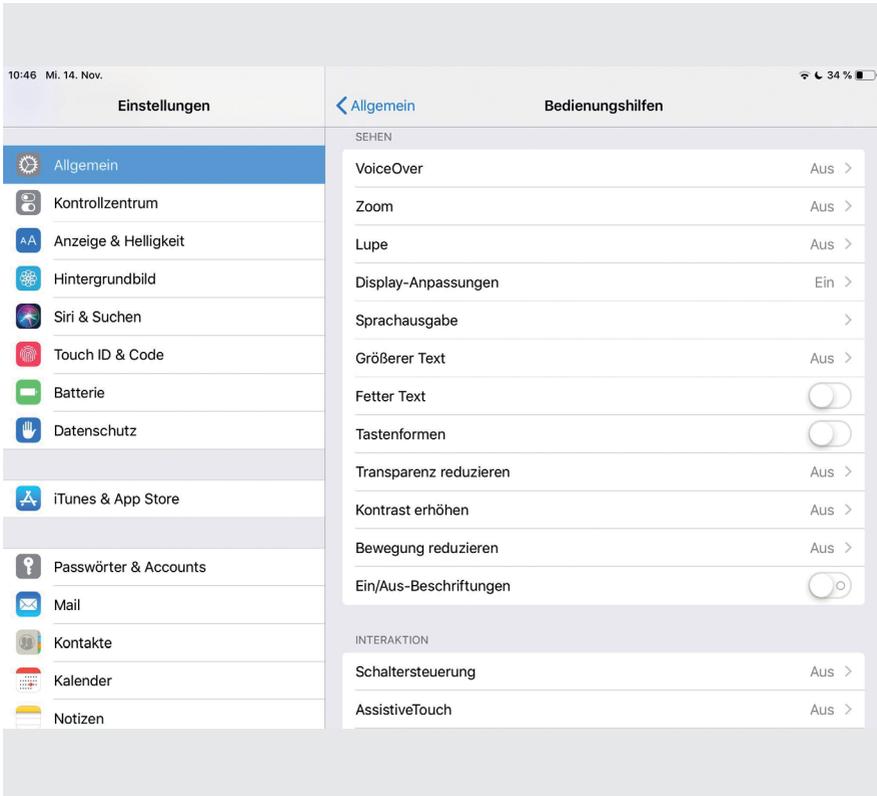
Für Personen mit körperlichen Beeinträchtigungen lassen sich Taster und Buttons an das Gerät anschließen. Du kannst entweder per Bluetooth oder mit einem Kabel verschiedene Hilfsmittel anschließen, um dein Gerät leichter zu steuern. Damit lassen sich alle Apps und Funktionen, die per sogenanntem Touch bedient werden, über einen externen Button steuern.

Auch die eigene Stimme kann ein gutes Eingabetool werden. Mit ihr lassen sich viele Elemente auf dem Gerät steuern, oder man kann ganz einfach einen Text einsprechen, der dann vom Gerät mitnotiert wird. Diese Spracheingabe wurde in den letzten Jahren immer weiter verbessert. Mittlerweile wird damit ein sehr hohes Niveau erreicht.

Außerdem kann das Menü individuell angepasst werden und die Tasten (zum Beispiel: Home-Button, Sperr-Button) können mit unterschiedlichen Funktionen belegt werden.

Im sogenannten geführten Zugriff können zum Beispiel Kinder nur eine einzige Lern-App verwenden, welche vorher eingestellt wurde.

Achtung: Hier kann es leicht passieren, dass du selbst nicht mehr aus einer App herauskommst. Lies dir die Regeln zum Beenden des geführten Zugriffs auf deinem Gerät genau durch, bevor du ihn aktivierst.



Wir lassen das iPad reden



Sprachausgabe



free



Level 3

Die Sprachausgabe gehört bei iPads und iPhones zu den sogenannten Bedienungshilfen. Die Einführung zu den Bedienungshilfen findest du auf Seite 14 und 15.

Die Sprachausgabe liest dir deinen gesamten Bildschirminhalt oder ausgewählte Textstellen vor. Blinde Menschen benutzen das eingebaute Programm "Voice Over", um sich am iPhone oder iPad zurechtzufinden, und können so das gesamte Handy oder Tablet bedienen.

Bei der Sprachausgabe kann man die Sprechgeschwindigkeit einstellen und sich den Inhalt auch mehrmals vorlesen lassen. Die Sprachausgabe ist auch ein besonders tolles Hilfsmittel für Menschen mit Lernschwierigkeiten. Man kann sich von E-Mails, Artikeln auf Webseiten bis hin zu Notizen wirklich den gesamten Inhalt vorlesen lassen.

Weiters kann das iPad mit der Apple Software Siri durch Sprachbefehle ganz leicht gesteuert werden. Zum Beispiel kann durch die Frage: "Siri, brauche ich morgen einen Regenschirm?", nach dem Wetter für den nächsten Tag gefragt werden. Siri wird durch das Halten der Home-Taste aktiviert.

Wir lassen das iPad reden



Prizmo App



free / 5,49 €

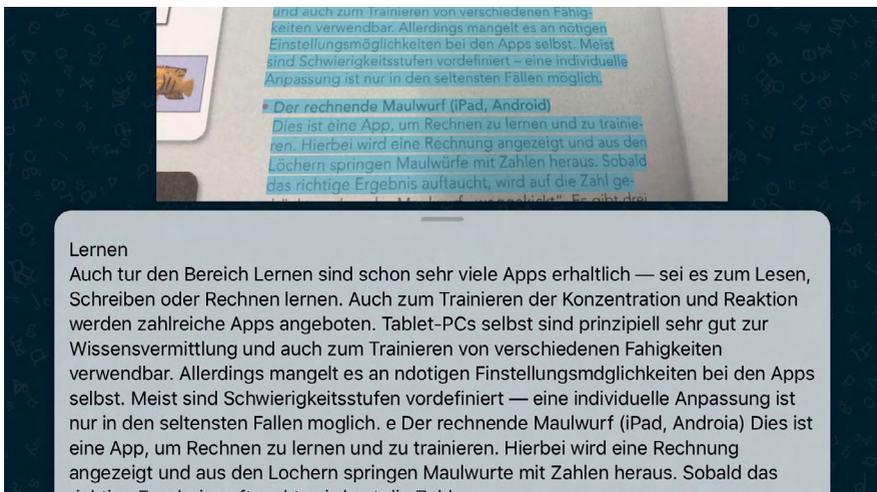


Level 2

Mit der Prizmo App kannst du ganz einfach Texte aus der analogen Welt in die digitale übertragen.

Du nimmst einfach ein Bild von deinem Text auf, egal ob Visitenkarte, Broschüre oder ausgedrucktes Dokument, und schon scannt die App den Text ein.

Danach kann man den gescannten Text ganz leicht in der App bearbeiten, kopieren, vergrößern oder mit der Sprachausgabe vorlesen lassen.



Wir lassen das iPad reden



GoTalk Now



free / 89,99 €



Level 4

Apps wie GoTalk Now unterstützen Personen, die keine eigene Lautsprache haben, um sich mit Menschen in ihrer Umwelt zu verständigen. Diese Apps werden besonders in der unterstützten Kommunikation (UK) eingesetzt. Mit dieser App kannst du sehr einfach digitale Karten mit Bildern und Text erstellen. Durch Berührung, auch genannt Touch, oder durch einen extern angeschlossenen Taster beziehungsweise Button wird die digitale Karte vorgelesen. Auf diesem Weg lassen sich ganze Sätze, Fragen oder Aussagen bilden und ermöglichen eine gelungene Kommunikation.

Wir lassen das iPad reden



iSpeak Button



3,99 €

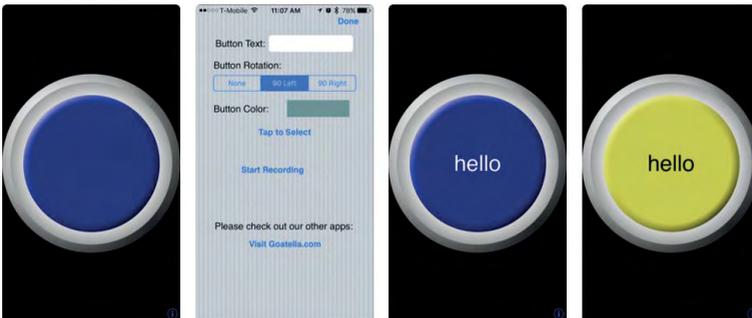


Level 1

Der iSpeak Button ist ein digitaler Knopf zum Aufnehmen und Abspielen von Ton. Du kannst ganz einfach eine persönliche Nachricht oder Sprachmitteilung aufnehmen und mit Druck auf den Knopf wiedergeben.

Beispielsweise können Lehrerinnen und Lehrer Mitteilungen auf einen Button sprechen und die Schülerin oder der Schüler kann zu Hause die Nachricht oder Aufgabe den Eltern vorspielen oder sich selbst zur Erinnerung abspielen.

Screenshots [iPhone](#) [iPad](#)



**Wir schreiben mit unserer
Stimme**



Spracheingabe



free



Level 3

Mit der Spracheingabe kannst du mit deiner Stimme ganz schnell und einfach schreiben. Du kannst Inhalte diktieren, um zum Beispiel E-Mails zu versenden oder Texte zu schreiben.

Um diese Funktion zu verwenden, drückst du auf der Bildschirm-Tastatur auf das Mikrofon-Symbol und kannst einfach lossprechen.

Die Spracheingabe ist in jedem iPad oder iPhone integriert und kann dadurch in den meisten Apps benutzt werden. Zum Beispiel bei E-Mails, Notizen oder Messenger-Programmen.

Wir steuern das iPad mit einem Knopf



Flic Buttons



33,00 €



Level 3

Die Flic Buttons sind kleine Taster (siehe Seite 14 und 15), mit denen man das iPad bedienen kann. Sie haben fast kein Gewicht und können deshalb gut auf Reisen mitgenommen werden. Außerdem gibt es auf der Rückseite die Möglichkeit, eine Folie abzuziehen, um diesen Taster fix anzubringen. Der Flic Button kann beliebig programmiert werden. Zum Beispiel um Töne abzuspielen, Aufnahmen wiederzugeben oder zur Steuerung von bestimmten Programmen. Zudem kann man zwei Flic Buttons verwenden, um bei einer Power-Point Präsentation vor- und zurückzuschalten. Auch gibt es verschiedene Apps und Spiele, die mit den Flic Buttons verknüpft werden können.

Du kannst den Button aber auch im Büro oder im Klassenzimmer anbringen und ihn benutzen, um eine Kollegin oder einen Kollegen beziehungsweise eine Unterstützungsperson herbeizurufen. Diese Person hört dann ein Signal auf ihrem Handy oder Tablet.

Wir reden mit



Answergarden



free / 3,49 €



Level 3

Answergarden ist ein Tool zur Erstellung von sogenannten Wortwolken. Dabei stellt man eine Frage, und Lernende können freie Antworten eingeben. Je nach Antworthäufigkeit ist die Darstellung unterschiedlich groß (siehe Screenshot unten). Das Tool kann im Klassenzimmer als pädagogisches Werkzeug oder bei der Arbeit als kreatives Brainstorming-Tool verwendet werden. Du kannst es auf deiner Website oder deinem Blog einbetten, um es als Umfrage oder Gästebuch zu nutzen. Answergarden gibt es im Webbrowser ([answergarden.ch](https://www.answergarden.ch)), aber auch als App.



Wir reden mit



Plickers



free



Level 3

Mit Plickers kannst du schnell und einfach deine Klasse befragen, ohne dass dafür Geräte für die Schülerinnen und Schüler benötigt werden. Gib jeder Schülerin und jedem Schüler einfach eine analoge Karte mit eigenem Code und verwende ein Smartphone mit der App, um die Karten zu scannen.

Damit können einfache Wissensüberprüfungen durchgeführt oder spontane Umfragen gemacht werden. Das Beste daran ist, dass die Antworten automatisch auf plickers.com gespeichert werden und dort für eine spätere Verwendung bereitstehen.

Wir probieren etwas Neues



Osmo



unterschiedlich



Level 1-5

Osmo-Lern-Spiele verbinden auf wundersame Weise die analoge mit der digitalen Welt und ermöglichen so neuartige, aufregende Lernerfahrungen. Dabei wird die Selfie-Kamera des iPads zum "digitalen Auge", das mit Hilfe eines Spiegels auf den Tisch "blickt" und erkennt, was sich dort befindet. So können reale Gegenstände wie Buchstabenkarten, Holzbausteine oder andere Gegenstände eingesetzt werden, um mit den Osmo-Lern-Apps zu interagieren. Sogar analoge Zeichnungen auf einem Blatt Papier können aufs Tablet übertragen und animiert werden.

Mit Osmo-Words übt man Wortschatz und Lesen, indem man mit Hilfe von Buchstabenkärtchen Wörter errät, die auf dem Bildschirm als Foto angedeutet werden. Zählen und Rechnen kann mit Osmo-Numbers erlernt und geübt werden. Dabei müssen die richtigen Lösungen in Form von Zahlenkärtchen vor das iPad gelegt werden.

Für Kreativität und Feinmotoriktraining stehen andere Spiele zur Verfügung.

Mit den Osmo-Apps lernt man vielfältige Inhalte, und ganz nebenbei trainiert man auch noch die Feinmotorik und den Umgang mit dem iPad.

Es gibt Spiele in den folgenden Bereichen: Lesen und Schreiben, frei Zeichnen oder Nachzeichnen von Schablonen, informatisches Denken und Programmieren, Training des Vorstellungsvermögens, Umgang mit Geld und vieles mehr.

Osmo-Apps sind kostenlos im App Store erhältlich, allerdings benötigt man eigenes, kostenpflichtiges Zubehör, um diese verwenden zu können. Zum Loslegen braucht man das Osmo-Basis-Set, bestehend aus einem Ständer und dem Spiegel, und dann je nach Spiel verschiedenste andere Gegenstände wie Buchstabenkarten, geometrische Holzbausteine, usw.

All diese Spiele und das Osmo-Basis-Set kann man online oder in Apple-Stores kaufen. Sie kosten unterschiedlich viel und sind auch in verschiedenen Schwierigkeitsstufen erhältlich.

Wir können Osmo nur weiterempfehlen und - psst - es ist ein echter Süchtigmacher!



Weitere Tipps & Links

LearningApps.org



free



Level 2



Die Webseite LearningApps.org unterstützt Lern- und Lehrprozesse mit kleinen interaktiven, multimedialen Bausteinen, die online erstellt und in Lerninhalte eingebunden werden. Für die Bausteine (Apps genannt) stehen eine Reihe von Vorlagen (Zuordnungsübungen, Multiple-Choice-Tests und vieles mehr) zur Verfügung. Die Apps stellen keine abgeschlossenen Lehr- oder Lerneinheiten dar, sondern sollen in ein Unterrichtsszenario eingebettet werden. Für LearningApps gibt es keine eigene App. Die Seite wird einfach im Internet aufgerufen: learningapps.org

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a search bar and navigation links. Below, a 'Kategorie' (Category) section lists various subjects like Astronomy, Biology, Chemistry, etc. A 'Beispiele' (Examples) section displays a grid of app thumbnails with titles such as 'Kantone Schatten 2', 'Schmerz', 'Meine Freunde oder: sich und andere', 'Welche Sätze passen zum Bild?', 'Lernspielwiese', 'Österreich und die Bundesländer', 'Wie Fossilien entstanden sind', 'Graphen von Exponential- und', 'Umrechnung Gradmaß... - Dreieckmaß', and 'Karwoche'.

Weitere Tipps & Links

Inklusion durch digitale Medien

Viele Apps fördern Kompetenzen und schaffen neue Möglichkeiten der Teilhabe. Vor allem für Menschen mit Lernschwierigkeiten und Behinderungen. Wir zeigen Ihnen in einem inklusiven Workshop die Grundlagen und wesentliche Apps.



Ganztages-Workshop Bei uns oder bei Ihnen?

Dienstag, 11.06.2019
9:00 bis 16:00 Uhr
bei atempo in Graz,
für weitere
Informationen
QR-Code scannen



 **atempo**

Weitere Tipps & Links

Digitale Bildung wirkt



Kurse 2019 - 2020

Lerne mit Kolleginnen und Kollegen aus ganz Europa

- 20 Kurse in 7 Städten
- iPads und Tablets
- innovative Lern-Apps
- Schulbesuche
- neue (inklusive) Lernformen

Heute noch
anmelden unter
includu.com

Thomas Tröbinger
courses@atempo.at
Heinrichstraße 145
8010 Graz
0316/814716

 **atempo**



Weitere Tipps & Links

Ausgewählte Kurse 2019 - 2020

- Graz, Österreich: Mai & September 2019*
- Hamburg, Deutschland: Juli 2019*
- Limassol, Zypern: Oktober 2019
- Amsterdam, Niederlande: Dezember 2019
- Helsinki, Finnland: März 2020
- London, UK: April 2020
- ... und viele mehr

*Kurs Sprache: Deutsch



für weitere Kurse
und Informationen
QR-Code
scannen

Im Rahmen des EU-Programms Erasmus+ ist es möglich bis Februar 2020 ein Mobilitätsprojekt einzureichen. Ihre Schule oder Organisation kann dabei für die Kursgebühren sowie die Reise- und Aufenthaltskosten eine Förderung beantragen.



Kontakt

Karl Bäck

43 (0)316- 81 47 16 0
karl.baeck@atempo.at
Heinrichstraße 145
8010 Graz

www.atempo.at





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union