



Schule am Drachenfeld

Schule mit Förderschwerpunkt geistige Entwicklung
und einer Abteilung körperliche und motorische Entwicklung
Beratungs- und Förderzentrum




Schule am Drachenfeld Telefon 0 60 62 · 91 25 30 E-Mail info@drachenfeld.de
Anne-Frank-Straße 5 Telefax 0 60 62 · 91 25 32 Web www.drachenfeld.de
64711 Erbach

App-Bewertung

Lerngegenstand	App (Ordner)	Vorwissen des Schülers	Beschreibung	Bewertung	Empfehlung
Deutsch	Free Learn & Play German			Falsche Lösungen verschwinden mit einem Blubbern und es erscheint trotzdem ein neuer Begriff ... das muss erst mal verstanden werden. In der kostenlosen Version kommt immer wieder Werbung und flackert am Bildschirmrand	Freeversion: NEIN
Deutsch/ Kommunikation	hello-hello (Autismus)	Lesen und Schreiben	Kommunikation in gesprochener und geschriebener Sprache	Es werden Standard-Kommunikationssätze angeboten (gut für Kommunikationstraining mit Autisten) Sätze sind von Sprechern gesprochen. Wortschatzerweiterung ist in konkreten Sätzen eingebunden und wird mit Bildern unterstützt.	Ja Vollversion: 19,99 €
Deutsch/ Wortschatztraining	Hueber Deutsch-Box	Feinmotorische Fähigkeiten (drag and drop)	Prinzip Lernkartei	Wortschatzkarten werden mit Bildern präsentiert und sind professionell gesprochen. Die Bezeichnung der Bilder ist leider Englisch. Es wird unterschieden zwischen Verben, Nomen, Adjektiven, Präpositionen, Pronomen. Die Wortschatzkarten sind nach Themen geordnet und können nach Schwierigkeiten ausgewählt werden. Fachdidaktisch gut sortiert.	NEIN Einzelpakete: 7,99 €
Deutsch Anlaut	KlettSchreib-tabelle/ Deutsch	Feinmotorische Fähigkeiten; Anlautverständnis	Sprechende Anlauttafel	Wörter anhören funktioniert nur mit online-Verbindung Steuerung ist etwas schwierig (Drucksensitive Felder sind klein) Unter dem Pfeil ist ein Anlautsuchspiel versteckt	eingeschränkt
Deutsch für Ausländer	Babbel DE	Lesen	Kommunikationsfloskeln	Die freie App bietet Englische Floskeln für die Deutsche Pendant gesucht werden müssen. Problematisch ist, dass man beides lesen können muss (Englisch und Deutsch)!	NEIN
Deutsch: Verben	LearnBots	Lesen	Grammatiktrainer: Verbbeugung in den einzelnen Zeiten	Die App bietet auf einer Tafel alle Beugungsformen eines Verbes an. Die Sprachausgabe ist nicht professionell (teilweise undeutlich); die	NEIN Vollversion: 3,99 €



Schule am Drachenfeld

				<p>Personalpronomen werden nicht mitgesprochen. Eigene Verben können eingetragen werden. Die Logik der Beugung bei regelmässigen Verben wird nicht sichtbar (Wortstamm bleibt gleich, Endungen verändern sich). 3./4. Grundschulklasse und weiterführende Schulen</p>	
Grammatik, Artikel	<p>Der, die, das/ Deutsch</p> 	Fehlerfreies Lesen und Schreiben	<p>Artikel können bestimmt werden (Modus: Nachschlagen) Artikel können gesucht werden (Modus: Spiel)</p>	<p>unbegrenzter Wortschatz (WLAN) ohne Bilder Favoritenliste kann erstellt werden Anfänger-Niveau beinhaltet schon anspruchsvolle Wörter (3 Stufen)</p>	Ja
Wort-Bild-Zuordnung	<p>Essen und Trinken/ Deutsch</p> 	geringe motorische Anforderungen	<p>Bilder werden Wörtern zugeordnet (oder umgekehrt) Modus Lernen: 3 Einstellungen möglich Modus Spielen: Zuhören oder Lesen von Wörtern oder Bildern (4/6 zur Auswahl)</p>	<p>Individualisierbar (neue Begriffe müssen mit Bild und Ton eingespeist werden) sehr übersichtlich für SuS sehr gut strukturiert sehr gut zu benutzen (auch in den Einstellungen)</p>	Ja
Wort-Bild-Zuordnung	<p>Erste Worte/ Quiz</p> 	geringe motorische Anforderungen	<p>Bilder werden Wörtern zugeordnet (oder umgekehrt)</p>	<p>Individualisierbar (neue Begriffe müssen mit Bild und Ton eingespeist werden) sehr übersichtlich für SuS sehr gut strukturiert sehr gut zu benutzen (auch in den Einstellungen)</p>	Ja
Silben	<p>Silben-Quiz/ Deutsch</p>	alle Phoneme und Graphememe in Silben segmentieren Silbenbögen	Wörtern, die zu lesen und zu hören sind, sollen die entsprechenden Silbenbögen zugeordnet werden	Wie in Essen und Trinken	eingeschränkt




Schule am Drachenfeld

Bilder erkennen und benennen	Lernkarten/ Quiz 	Fotos erkennen	Bilder zu Begriffen div. Kategorien (Farben, Tiere, Musik, Obst etc.) können angesehen, erkannt und/oder benannt werden (Finden, Sprechen, Ansehen) Spielmodus: Memory	nicht individualisierbar sehr übersichtlich für SuS sehr gut strukturiert sehr gut zu benutzen Memory ist relativ anspruchsvoll mit 5x4 Karten	Ja
Buchstabeneinführung, Graphomotorische und Anlautübungen	IntroTo Letters/ Deutsch 	Auge-Hand-Koordination ggf. Sprache	Einführung von Buchstaben mit graphomotorischen und Artikulationsübungen	Gute graphomotorische Übungen (Einzellaute und Übungstafel) Sprachaufzeichnung zur Selbstkontrolle Kleinbuchstaben werden lautiert (Achtung! Großbuchstaben werden buchstabiert: schlecht für Anfänger!) – die gemischte Darbietung von Lauten und Buchstaben verwirrt (besser nur Kleinbuchstaben nutzen)	Ja
Laute analysieren und artikulieren	Lexico Artikulation/ Deutsch 	Lesen und Schreiben Hörverständnis ggf. Artikelkenntnisse ggf. Silbenkenntnisse	Übungen zu Konsonanten: Stellung im Wort Silbenanzahl Artikel	Sehr gute und umfangreiche App mit vielfältigen Steuerungs- und Auswertungsmöglichkeiten sehr gut gesprochen, sehr ansprechende Bilder Einzel schaltbar: Silben, Lautstelle, Genus, Ton, Bild, Ton, Einzelabfrage ...	Ja
Sprachverständnis	Lexico Verstehen/ Deutsch 	Hörverständnis mittleres bis hohes Sprachverständnis Feinmotorische Fähigkeiten (drag and drop)	Übungen zum Sprachverständnis: Kombinieren Zusammenhänge Aktionen Merkmale Positionen Gegensätze	Umfangreiches Zuordnungsspiel Sehr professionell Eingesprochen, gute Bilder	Ja






Schule am Drachenfeld

Grammatik	Lexico Kasus/Deutsch 	<p>Höhere Sprachkompetenzen</p> <p>Feinmotorische Fähigkeiten (drag and drop)</p>	Übungen zu den 4 Fällen	<p>Umfangreiches Zuordnungsspiel</p> <p>Sehr anspruchsvoll</p> <p>Sehr professionell Eingesprochen, gute Bilder</p>	Ja
Wörter segmentieren	Word Thief/Deutsch 	<p>alle Phoneme und Grapheme</p> <p>sinnentnehmendes Wörter lesen</p> <p>geübter Leser</p> <p>gute Feinmotorik</p>	<p>div. Lernspiele (z.B. Gitterrätsel, Buchstaben sortieren) mit Rahmenhandlung</p> <p>tolle Animationen und Musik</p>	<p>Einsetzen bzw. Ziehen von Buchstaben z.T. schwierig; gleiche Buchstaben verhalten sich teilweise nicht gleich beim sortieren (Anfangsbuchstabe ist „markiert“)</p> <p>Steuerung nicht selbsterklärend</p>	eingeschränkt
Orthografie	Galgenmännchen/Deutsch	<p>Lese- und Schreibkompetenz</p> <p>Gutes Allgemeinwissen</p>	Worte aus verschiedenen Bereichen	<p>Deutsche Umlaute sind verfügbar</p> <p>Grundwissen muss sehr ausgeprägt sein</p> <p>Werbeeinblendungen!</p>	eingeschränkt
Interaktive Lesebücher	Little Story Maker/Interaktive Bücher	<p>mittlere Feinmotorische Fähigkeiten</p> <p>Lese- und Schreibkompetenz</p>	App zur Erstellung eigener interaktiver Bücher	Einfache Software zum Erstellen einfacher interaktiver Bücher (kann evtl. sogar von Schülern benutzt werden)	Ja
Interaktive Lesebücher	Little Story Creator/Interaktive Bücher 	<p>Zum Ansehen: mittlere Feinmotorische Fähigkeiten</p> <p>zum Erstellen: Feinmotorische Fähigkeiten, Lese- und Schreibkompetenz</p>	App zur Erstellung eigener interaktiver Bücher	<p>Einfache Software zum Erstellen einfacher interaktiver Bücher (kann evtl. sogar von Schülern benutzt werden)</p> <p>Es kann auch auf Seiten gemalt werden. Audioinhalte und Stickerbilder können ebenfalls eingebunden werden.</p>	Ja







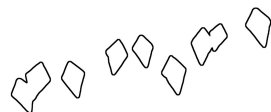
Schule am Drachenfeld

Interaktive Lesebücher	Story Creator/ Interaktive Bücher 	Zum Ansehen: mittlere Feinmotorische Fähigkeiten zum Erstellen: Feinmotorische Fähigkeiten, Lese- und Schreibkompetenz	App zur Erstellung eigener interaktiver Bücher	Einfache Software zum Erstellen einfacher interaktiver Bücher (kann evtl. sogar von Schülern benutzt werden) Es kann auch auf Seiten gemalt werden. Audioinhalte können ebenfalls eingebunden werden.	Ja
Interaktive Bücher	Kukuk/ Interaktive Bücher	Hörverstehen Feinmotorische Fähigkeiten	Animiertes Bilderbuch	Einfaches Bilderbuch mit gesprochenen Inhalten und einfachen verknüpften kausalen Aufgaben/Interaktionen	Ja
Interaktive Bücher	Tortoise/ Interaktive Bücher	Wischen und Tippen	Animiertes Bilderbuch	Professioneller Erzähler mehrere Sprachen einstellbar	Ja
Comic-App	ComicBook!/ Interaktive Bücher 	Feinmotorische Fähigkeiten Lese- und Schreibkompetenz	Komplexe App zum Erstellen von Comics/Comicbüchern	Umfangreiche Basisdesigns Fotos können einfach aufgenommen und verfremdet werden Exportfunktion Vollversion Werbefrei	Ja Vollversion: 2,99 €
Comic-App	Captions/ Interaktive Bücher 	Feinmotorische Fähigkeiten Lese- und Schreibkompetenz	App zur Erstellung eigener Comics	Einfache Software zum Erstellen einfacher Comics Mit der Kamera können Schnappschüsse eingebunden werden	Ja






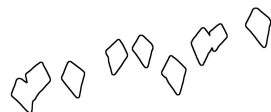
Schule am Drachenfeld

Comic-App	ComicsHead Lite/ Interaktive Bücher 	Feinmotorische Fähigkeiten Lese- und Schreibkompetenz	App zur Erstellung eigener Comics	Einfache Software zum Erstellen einfacher Comics Viele Templates und Vorlagen zum Gestalten Mit der Kamera können Schnappschüsse eingebunden werden	Ja
Grundschulpaket	LÜK/ Grundschule 	Feinmotorische Fähigkeiten kognitive Fähigkeiten	Grundschulübungspakete Vorklasse, Klasse 1-4, Mathe, Deutsch, Englisch	App funktioniert nur mit WLAN (Achtung! Inhalte werden JEDES mal neu geladen; auch die einzelnen Spiele!) Spielstruktur variiert nicht (muss verstanden werden)	Ja
Grundschulpaket	Tivola/ Grundschule 	Feinmotorische Fähigkeiten kognitive Fähigkeiten, Lesekompetenz	Grundschulübungspakete Klasse 1-4, Mathe, Deutsch, Englisch, Konzentration	Umfangreiche Übungssammlung auf Grundschulniveau (Spiele und Anweisungen sehr anspruchsvoll) + gut strukturiert + kindgerechte Darstellung + Profile anlegen möglich + umfangreiche Themenauswahl + Passwortschutz für Schülerprofile + Aufgabenstellung wird vorgelesen	Ja
Grundschulpaket	Didakto Classic/ Grundschule 	Feinmotorische Fähigkeiten kognitive Fähigkeiten, Lesekompetenz	Grundschulübungspakete Klasse 1-4, Mathe, Deutsch, Logik, Geografie, eigene Fragen	Umfangreiche Übungssammlung auf Grundschulniveau Lerngegenstand wird immer gleich abgefragt Memoryzuordnung (drag and drop) + einfache Benutzeroberfläche + selbsterklärendes Prinzip + Schwierigkeitsgrad lässt sich über Layout anpassen (3x3 Felder, 3x4, 3x5 oder 3x6) + Erstellung eigener Fragereihen möglich	Ja






Schule am Drachenfeld

Mathematik	Mathe verstehen - Addition und Subtraktion 	Feinmotorische Fähigkeiten, Bedienung des Touchpads mit mehreren Fingern gleichzeitig	Addition und Subtraktion im Zahlenraum 10/100 6 verschiedene Kategorien 1. Addition- Rechnen mit den Fingern 2. Addition- Rechnen mit Stellenwertmaterial 3. Subtraktion- Rechnen mit Stellenwertmaterial 4. Training 5. Duell 6. Freies Üben	+ Sehr übersichtlich & klar gegliedert, Konzentration aufs Wesentliche, gute Kontrast (Schrift, Hintergrund), Anlegen von Profilen möglich, Sound abschaltbar - Nicht alle Spiele sind selbsterklärend, Einführung nötig!	Ja
Mathematik	Mathboard Addition 		Verschiedene Übungen zur Addition (Quiz, Größer/Kleiner, Finde das Zeichen, Memory) Additionstabelle „Problemlöser“ ermöglicht ein begleitetes Ausrechnen	+ umfangreich konfigurierbar - Eingeschränkter Schülerkreis, da sehr anspruchsvoll	Nein Vollversion enthält alle weiteren Grundrechenarten
Mathematik	Montessorium Einführung in die Mathematik 	Feinmotorische Fähigkeiten	6 verschiedene Übungen 1. „Stangen schütteln“ – Stangen in verschiedenen Längen nach Größe sortieren 2. „Numerische Stangen“ – Zahlenwert nach Gehör der Ziffern antippen 3. „Sandpapierziffern“ nachspuren 4. Ziffern nach Gehör antippen + Ziffern zur numerischen Stangen zuordnen	+ sehr übersichtlich & klar strukturiert + deutliche Sprachausgabe, akustische Bestätigungen + weitgehend selbsterklärend	Ja







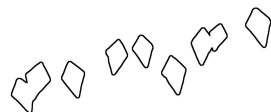
Schule am Drachenfeld

			5. „Ziffern schütteln“ – Ziffern in richtige Reihenfolge bringen + Chips in richtiger Menge neben Ziffern legen 6. Ziffern nachspuren üben		
Mathematik	Next 	Hohe Reaktionsfähigkeit Feinmotorische Fähigkeiten kognitive Fähigkeiten, Kenntnis der Zahlenfolge	Reaktionsspiel, bei dem Zahlen (1-15) in möglichst hoher Geschwindigkeit gefunden und ange-tippt werden müssen. 2 Modi: 1. Ziffern antippen, bevor Zeit abläuft, 2. 15 Ziffern so schnell wie möglich antippen	+ sehr übersichtliche Darstellung mit gutem Kontrast + Möglichkeit Anzeige zu invertieren (weiß/schwarz) - englische Angaben - sehr hohe Reaktionsfähigkeit erforderlich	Ja
Mathematik	EuroMath 	Kenntnis aller Euro und Cent Münzen Kenntnis der richtigen Schreibweise (Reihenfolge und Zusammensetzung)	Geld zählen in verschiedenen Varianten. 1. Dargestellte Geldmünzen abzählen und „eintippen“ 2. Münzen nach Vorgabe in Sparschwein werfen 3. Münzgruppen zuordnen	+ schöne, realitätsnahe Darstellung + akustische Untermalung + für jedes erfolgreich absolvierte Spiel, erhält man ein „Tier“ für ein Aquarium - nur englische Sprache - Werbeeinblendungen	Ja
Mathematik	Arithmetik 	Ziffern	In der Testversion können 2 Varianten gespielt werden. „Anzahl und Zahlen“ – Zuordnung von abgebildeter Menge und Ziffer,	+ schöne, klar strukturierte Darstellung	Ja Gilt für Testversion




Schule am Drachenfeld

			„Zahlenfolge“ – richtige Menge wird in Zahlenreihe eingesetzt		
Mathematik	Calculator 	Feinmotorische Fähigkeiten Handschriftliche Eingaben auf Touchscreen Bilden von Rechenaufgaben	Taschenrechner der per Schreibeingabe (Handschrifterkennung) funktioniert	+ sehr gute Handschrifterkennung + Vor- und Zurück-Springen in den Eingaben möglich + umfangreich konfigurierbar	Ja
Malen nach Zahlen	Dot to dot 	Kenntnis der Zahlenfolge	Prinzip „Malen nach Zahlen“. 6 verschiedene Tiere sind nachzumalen. Die Zahlen werden nur per Fingerzeig angewählt und verbinden sich automatisch.	+ Schöne, kindgerechte Darstellung + Übersichtliche Farbdarstellung (grün: richtig, rot: noch nicht erreicht, orange: nächste richtige Zahl) + Umschaltbar auf ABC	Ja Gilt für Testversion
Malen nach Zahlen	Connect the dots 	Kenntnis der Zahlenfolge Hohes Maß an Fingerfertigkeit im Umgang mit dem Touchscreen	6 verschiedene Bilder können nach dem Prinzip „Malen nach Zahlen“ gemalt werden. Verschiedene Farben wählbar, Hintergründe/Hilfsraster einblendbar, Radiergummi	-sehr hohes Maß an „Fingerspitzengefühl“ gefordert, da Zahlen oft sehr nahe beieinander liegen - keine optische Vergrößerung möglich - keine Speicherfunktion für fertige Bilder - Werbeeinblendungen	Nein
Malen nach Zahlen	Malbuch 	Kenntnis der Zahlenfolge vergl. mit „Connect the Dots“	vergl. mit „Connect the dots“	vergl. mit Connect the dots. + Speichern der gemalten Bilder möglich	Nein







Schule am Drachenfeld

Malen nach Zahlen	Join he dots 	Kenntnis der Zahlenfolge Feinmotorische Fähigkeiten	Prinzip „Malen nach Zahlen“. 3 Schwierigkeitsgrade wählbar. Verschiedene Alltagsgegenstände können gemalt werden.	+ verschiedene Schwierigkeitsgrade (easy, medium, hard) + gute akustische Begleitung (leider nur Englisch!) + schöne Darstellung der Objekte - relativ kleine Darstellung der Ziffern - Werbeeinblendungen	Eingeschränkt Gilt für Testversion
Uhrzeit	Moji Uhr/ Mathe 	Ziffern Feinmotorische Fähigkeiten Anweisungsverständnis	Einstellen einer Analogen Uhr über Zifferndarstellung	Einstellende Zeiten werden in jedem Level komplexer. Falsche Lösungen, lassen Vögel platzen.	Ja
Uhrzeit	Learn to tell time	Ziffern	Einstellen einer Analogen Uhr über Zifferndarstellung	Bei jedem Start wird Werbung eingeblendet Die Einstellung der Zeit erfolgt über Zifferntasten. Es erfolgt keine Rückmeldung, ob die Eingabe richtig ist bzw. die Zeigerstellung ändert sich entsprechend der Eingabe simultan. Uhrzeitangabe ist Englisch. Die App verleitet zum ziellosen spielen	NEIN
Uhrzeit	Uhrzeit lernen pmq/ Mathematik 	Ziffern Feinmotorische Fähigkeiten Anweisungsverständnis	Tageszeiten, Uhrzeiten (analog/digital), Sprachregelungen	Didaktisch gut aufbereitete Lern-App mit gesprochenen Anweisungen (Kopfhörer sinnvoll). Vielfältige Einstellungsmöglichkeiten (sehr gut bei Wahrnehmungsproblemen)	Ja Vollversion: 3,99 €
Uhrzeit	UhrLesen	Feinmotorische Fähigkeiten	Uhren stellen	App ist komplett in Englisch. Das Einstellen der Uhr (z.B. Stop the clock at ...)	NEIN




Schule am Drachenfeld

		Englisch		ist auch für geübte Anwender schwierig	
Bilder erkennen und benennen Wort-Bild-Zuordnung	BitsboardPro/Sachlernen 	Fotos erkennen ggf. Wörter lesen	Erkunden und kennen lernen individueller Begriffe zu div. Lernbereichen Arbeiten mit diesen Begriffen anhand zahlreicher Lernspiele (Wahr/Falsch, Memory, Quiz, Wortaufbau, Bingo, Puzzle etc.)	<ul style="list-style-type: none"> individualisierbar sehr übersichtlich für SuS sehr gut strukturiert sehr gut zu benutzen (auch in den Einstellungen) 	Ja Vollversion: 19,99 €
Kommunikation	GoTalk/UK 	Feinmotorische Fähigkeiten	Erstellen von einfachen Individuellen Bedienoberflächen mithilfe von „Buttons“, Bildern und Sprachausgaben	<ul style="list-style-type: none"> individualisierbar Übersichtlich Einfache Bedienung	Ja Vollversion: 79,99 €
Kommunikation	MetaTalk/UK 	Feinmotorische Fähigkeiten	Erstellen von komplexen Individuellen Bedienoberflächen mithilfe von „Buttons“, Bildern und Sprachausgaben	<ul style="list-style-type: none"> individualisierbar Umfangreich Import- und Exportfunktion 	Ja 199,99 €
Kommunikation	MetaTwist/UK 	Feinmotorische Fähigkeiten	Lern-App für die umfangreichen MetaTalk Tafeln		Ja 6,99 €



Schule am Drachenfeld

Betriebssystem	iOS 	Bedienungshilfen in den Ipad Einstellungen			
		\\Einstellungen\ \Anzeige & Helligkeit	\Helligkeit \Textgröße \Fetter Text	stufenlos von dunkel bis sehr hell verstellbar in 7 Größen verstellbar Texte werden fettgedruckt dargestellt (für die Einstellung muss das iPad neu gestartet werden)	
		\\Einstellungen\ \Allgemein\Bedienungshilfen	SEHEN \Voice Over \Zoom \Lupe \Display-Anpassungen	liest alle angetippten Bildschirmobjekte vor (sehr umfangreiche Einstellmöglichkeiten, gewöhnungsbedürftig – benötigt viel Einarbeitung) richtet eine Lupe auf dem Bildschirm ein, die frei über die gesamte Fläche bewegt werden kann. Umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten (nicht ganz einfach zu bedienen) verwendet die iPad Kamera als Lupe, aktivierbar per Dreifachklick auf Home-Taste, 2 Finger-Zoom-Geste oder Schieberegler zum Vergrößern \Farben umkehren – invertiert alle dargestellten Farben und erzeugt damit einen sehr hohen Kontrast \Farbfilter – Filtert verschiedene Farben aus der Darstellung, für Farbenblinde / Rot-Grün-Schwäche usw. \Weißpunkt reduzieren – reduziert die Intensität	



Schule am Drachenfeld

		<p>\Sprachausgabe</p> <p>\Größerer Text / Fetter Text</p> <p>\Tastenformen</p> <p>\Kontrast erhöhen</p> <p>\Bewegung reduzieren</p> <p>\Ein/Aus Beschriftungen</p>	<p>heller Farben</p> <p>Auswahl sprechen: ausgewählter Text kann vorgelesen werden, Bildschirminhalt sprechen: Alle Texte des Bildschirminhaltes werden vorgelesen</p> <p>siehe Anzeige & Helligkeit</p> <p>Auswahlfelder werden grau umrandet</p> <p>Transparenz reduzieren, Farben abdunkeln</p> <p>Bewegung der Benutzeroberfläche wird reduziert, ein ruhigeres Gesamtbild erzeugt</p> <p>Ein- und Ausschalter werden mit O und I beschriftet</p>
		<p>INTERAKTION</p> <p>\Schaltersteuerung</p> <p>\Assistive Touch</p> <p>\Touch-Anpassungen</p>	<p>umfangreiche Möglichkeiten, einen externen Schalter zur Bedienung anzubinden (z.B. Big-Mac), (eingeschränkte) Möglichkeiten der Kopfsteuerung</p> <p>blendet einen verschiebbaren „Menüpunkt“ ein, welcher den Schnellzugriff auf verschiedene Bedienungshilfen ermöglicht (z.B. Bildschirm drehen, Lauter/Leiser etc.)</p> <p>Haltezeit (Dauer, bis eine Berührung auf dem Bildschirm erkannt wird) kann in kleinen Schritten verändert werden, Wiederholungen können ignoriert werden, sobald sie in einem festgelegten Bereich erfolgen, mit dem Tipp-Assistenten</p>



Schule am Drachenfeld

			<p>\Tastatur</p> <p>\Zum Widerrufen schütteln</p> <p>\Home-Taste</p>	<p>wird mit jeder Einfinger-Geste ein Tippen ausgeführt</p> <p>verschiedene Einstellmöglichkeiten für die Eingabe per Tastatur (Tastatur mit/ohne Kleinbuchstaben, Tastenwiederholung, Einfingerbedienung, Tastenverzögerung)</p> <p>Ipad kann zum Widerruf einer Aktion einfach geschüttelt werden – Funktion kann deaktiviert werden, sollte diese häufig unbeabsichtigt ausgelöst werden</p> <p>Klickgeschwindigkeit der Home-Taste kann in 3 Stufen festgelegt werden</p>	
			<p>HÖREN</p> <p>Hörgeräte</p> <p>Mono-Audio</p> <p>Lautstärkebalance</p> <p>MEDIEN</p> <p>Untertitel & erweiterte Untertitel</p> <p>Audiobeschreibungen</p>	<p>Verbindung von Bluetooth-fähigen Hörgeräten</p> <p>schaltet von Stereo auf Mono um</p> <p>Anpassung der <i>Lautstärkebalance</i> zwischen Links und Rechts</p> <p>Einblenden von Untertiteln v.a. bei Filmen</p> <p>Vorhandene Audiobeschreibungen werden automatisch abgespielt</p>	



Schule am Drachenfeld

			LERNEN	
			Geführter Zugriff	Nur eine App ist gleichzeitig aktivierbar, kann per festgelegtem Code beendet werden. Der geführte Zugriff startet, wenn nach Starten der App dreimal die Home-Taste gedrückt wird. Hier lassen sich gezielt die Hardwaretasten am Gerät ein- und ausschalten, Berührung generell oder nur in einem ausgewählten Bereich verbieten und die Zugriffszeit bestimmen.
			\Geführter Zugriff	Ein- und Ausschalten der Funktion
			\Codeeinstellungen	hier wird der Code festgelegt, über den die aktivierte App beendet werden kann
			\Zugriffszeiten	Auswahl von Ton oder gesprochener Ansage, welche/r ertönt, bevor die Nutzungszeit abläuft
			\Kurzbehl	hier lässt sich festlegen, welche Bedienungshilfe per Dreifachklicken aktiviert werden soll (bei Mehrfachauswahl, wird bei Aktivierung ein kleines Auswahlfenster eingeblendet)



Schule am Drachenfeld

Bitsboard-Tutorial

Bitsboard

Tafel erstellen



Bitsboard öffnen

„Tafel hinzufügen“

„Neue Tafel erstellen“

> „Enter board name“

» „Speichern“

Kamera-Symbol anklicken -> Quelle für Bild/Foto/Piktogramm aussuchen -> Abbildung anklicken

„Fertig“ anklicken

„Add text“; Text eingeben

„Fertig“

Hinzufügen einer Sprachausgabe

Mikrofon-Symbol anklicken > „Record“ (rotes Feld anklicken, sprechen, wieder anklicken)

Zum Hinzufügen weiterer Abbildungen + drücken

> Quelle aussuchen -> Abbildung anklicken

„Fertig“

„Add text“; Text eingeben

„Fertig“

Mikro anklicken > „Record“ zum Text aufnehmen

+ drücken

Wiederholen bis die gewünschte Anzahl an Abbildungen eingegeben sind

Wenn fertig, Haus-Symbol drücken und eigenes Board unter „Boards“ aufrufen



Schule am Drachenfeld


MetaTalk-Tutorial


MetaTalk


Seiten erstellen,
bearbeiten,
importieren



Metatalk öffnen

„Bearbeitungsmodus“ aktivieren über den „Stiftbutton“  unten links (Zahlenfolge von niedrig zu hoch)

Zuerst entsprechendes Raster über Button in der Mitte wählen  (dient gleichzeitig als Benutzerprofil) alle darin vorgenommenen Änderungen sind in anderen Rastern und Profilen nicht sichtbar.


Anlegen von Bedienseiten funktioniert über das „Pfeile-Raster“ Symbol  .

„+“ dient zum neu anlegen, hier empfiehlt sich eine Seite mit leeren Buttons. „2x“ dient zum Kopieren. Das „Etikett Symbol“ dient zum Umbenennen der Seite. Beim Benennen der Seiten auf einheitliche Namen mit Nummern achten (z.B. SAD_Deutsch_Übersicht_01). Das

Importieren  und Exportieren  von Bedienseiten funktioniert ebenfalls.

Jetzt ist die Seite in der Datenbank, aber über die Nutzeroberfläche noch nicht erreichbar. Weiteres folgt.

Die Seitennavigation ist separat über das „dreigepunktete Zahnrad“ Symbol  bearbeitbar.

Eine detaillierte Bearbeitungsoberfläche der Bedienseiten ist über das „Raster-Zahnrad“ Symbol  möglich.

Bearbeiten von
Buttons

Zum Bearbeiten der Buttons muss der „Bearbeitungsmodus“ aktiviert sein.

Das doppelte Antippen eines Buttons öffnet die Bearbeitungsfläche (Auch in der detaillierten Bearbeitungsoberfläche). Hier kann Farbe, Bild, Text und eventuelle Sprachausgabe, die Funktion und Aufgenommene Sprache eingestellt werden.



Schule am Drachenfeld

Farbe – definiert die Hintergrundfarbe des Buttons.

Bild – ermöglicht das Einstellen eines passenden Bildes aus der schulischen „SMS“ Datenbank oder selbst aufgenommener Bilder.

Text – zeigt den eingegebenen Text im Button an, welcher gesprochen wird falls die „Funktion“ es besagt.

Funktion – definiert was der Button anstellen soll. „Sprich“ – spricht den Text | „Sprich_und_geh“ – Spricht den Text und geht zur angegebenen Seite | „Gehe_zu“ – geht zur angegebenen Seite | „Nur_Audio“ – Gibt aufgenommene Sprache wieder, bzw. den eingegebenen Text falls kein Audio vorhanden.

Audio – ermöglicht das aufnehmen und abspielen von Sprache oder Ton.

Die detaillierte Bearbeitungsoberfläche bietet die Möglichkeit, Buttons zu favouritisieren, zu löschen oder vorgeschichtete Buttons einzufügen.



Schule am Drachenfeld

GoTalk-Tutorial


GoTalk


Tafel erstellen




GoTalk öffnen

Der Wechsel von Nutzer- zu Bearbeitungsmodus funktioniert indem mit drei Fingern von oben nach unten gewischt wird, bzw. umgekehrt.

Das Erstellen von Seiten Funktioniert über das „+“ Symbol  und gestaltet sich wie ein Buch, jede neue Seite wird hinten angefügt und kann durchgeblättert werden.

Im Nachhinein kann die Reihenfolge der Seiten in der Seitenübersicht  verändert werden.

Die Allgemeine Seitenbearbeitung funktioniert über das „Regler“ Symbol . Hier wird die Farbe von Hintergrund und Rahmen und Anzahl der Buttons eingestellt werden.

Bearbeiten von Buttons

Das Erstellen eines Buttons funktioniert über das Antippen einer vordefinierten Buttonfläche, bearbeiten des Buttons ebenfalls durch antippen.

Beim Button können Farbe, Bild, Rahmen, Text und ggf. ein auditiver Hinweis (roter Button) eingefügt werden.

Es ist möglich den Button auf eine andere Seite als der folgenden zu verweisen (gelber Button) (z.B. zurück zur Übersicht).