



# SECURER

## INCLUSIVE PRACTICE HUB FOR TEACHERS AND PARENTS

2023-1-LV01-KA220-SCH-000150398

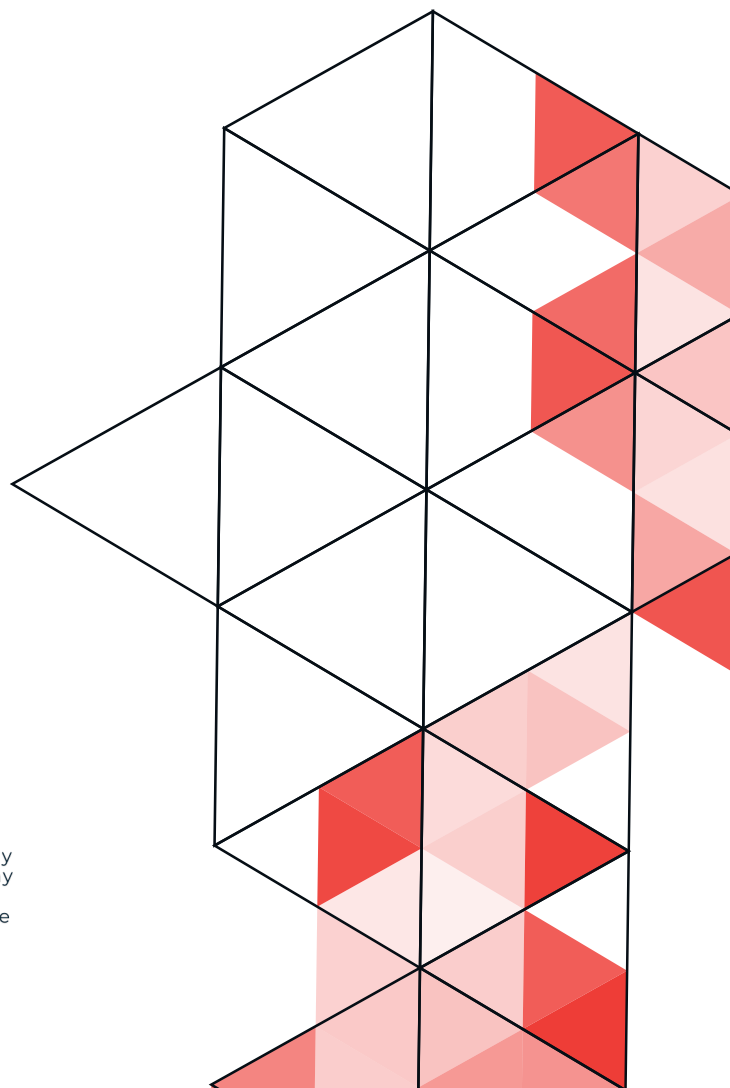


Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. This work is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



# Table of Content

- 3 – Introduction
- 4 – Accessible Educational Materials Library
- 5 – Turkish Sign Language Dictionary
- 6 – EBA Accessible Learning Resources
- 7 – Kurzweil 3000
- 8 – JAWS (Job Access With Speech)
- 9 – READ-PLAY
- 10 – Glifing
- 11 – Phonological and Semantic Awareness Workshops
- 12 – LEEDUCA
- 13 – Guide to Reinforce Oral Language at Home
- 14 – Guide pre-Braille “Let’s prepare our hands for writing and reading Braille!”
- 15 – Canva – “Units of Measure”
- 16 – LearningApps – “Ethnicities – music”
- 17 – Google Forms
- 18 – Wordwall
- 19 – StoryJumper
- 20 – EduMagic
- 21 – BookCreator – “Three Little Pigs - Adapted Story”
- 22 – Read and Play C-board
- 23 – Proloquo2Go
- 24 – ShowMe 3.0 for Windows
- 25 – See.Touch.Learn
- 26 – Book Creator
- 27 – Pictello
- 28 – LearningApps.org
- 29 – Canva (General)
- 30 – Genially
- 31 – Anton App
- 32 – Hand in Hand – Sign Language Learning Game
- 33 – Open Educational Resources Austria (OER)
- 34 – Programming is COOL
- 35 – Klingelfußball (Tinkling Football)
- 36 – Widgit
- 37 – Liveworksheets
- 38 – Pasakas
- 39 – Cirkulis
- 40 – Māci un Mācies

# Einführung

In der Literatur wird die Bedeutung von Inklusion im Bildungswesen hervorgehoben. Ebenso wird die wesentliche Rolle von Lehrkräften bei der Entwicklung inklusiver Bildungssysteme anerkannt. Dennoch bestehen auch hier einige Herausforderungen. So werden beispielsweise berufstätige Lehrkräfte auf Schulebene unterstützt, die Ergebnisse traditioneller und innovativer Methoden bewertet und die Bedenken von Lehrkräften bezüglich inklusiver Praxis berücksichtigt. Angesichts dieser Herausforderungen und ihrer gravierenden Auswirkungen auf die schulische Inklusionspraxis im Zusammenhang mit Covid-19 richtet sich dieses Projekt insbesondere auf:

Verbesserung der beruflichen Fortbildung für Lehrkräfte im Inklusionsbereich

1. Förderung des Bewusstseins für die Notwendigkeit eines vertieften und umfassenden Verständnisses von Inklusion
2. Erwerb von Wissen über spezialisierte inklusive Lehrstrategien durch berufliche Weiterbildung
3. Steigerung der digitalen Fähigkeiten der Lehrkräfte und strategische Nutzung von IKT sowie offenen Bildungsressourcen (OER), um ihre Inklusionspraktiken zu optimieren.

Im Rahmen des zweiten Projektpakets „Inclusive Education HUB“ wird eine multikulturelle Projektpartnerschaftsstruktur bereitgestellt, die Lehrkräften zur Verfügung steht, um sie bei der Implementierung inklusiver Bildungsmodelle in ihren Unterrichtseinheiten zu unterstützen. Auf den folgenden Seiten finden Sie verschiedene Werkzeuge für inklusive Bildung sowie die entsprechenden Links.



# Bibliothek mit zugänglichen Lehrmaterialien

Diese vom Bildungsministerium eingerichtete Bibliothek stellt barrierefreies Lehrmaterial für Schüler mit Seh-, Hör- und Lernbehinderungen sowie anderen Förderbedarfen zur Verfügung. Die Materialien sind in unterschiedlichen Formaten erhältlich, wie zum Beispiel in Brailleschrift, als Hörbuch und mit visueller Unterstützung.

**Behinderungen:** Mehrfachauswahl (Sehbehinderung, Hörbehinderung, Lernschwierigkeiten)

**Art des Materials:** Mehrfachauswahl (Dokument, Hörbuch, Video, visuelles Material)

**Bildungsbereich:** Mehrfachauswahl (Frühe Kindheit, Grundschule, Sekundarstufe, Gymnasium)

**Alter der Zielgruppe:** Mehrfachauswahl (0–6, 7–12, 13–18)

**Sprache des Materials:** Türkisch

**Quellenlink:** <https://www.engelsizbilisim.org/wp-content/uploads/ERISILEBILIR>



# Türkisches Gebärdensprache-Lexikon

Dieses Wörterbuch, das vom Türkischen Gehörlosenverband entwickelt wurde, bietet Bild- und Videobeispiele zu mehr als 3.500 Wörtern der Türkischen Gebärdensprache (TİD). Es hat das Ziel, Menschen mit Hörbehinderung dabei zu unterstützen, ihre Kommunikationsfähigkeiten zu verbessern und TİD zu erlernen.

**Behinderungen:** Mehrfachauswahl Hörbehinderung

**Art des Materials:** Webseite, App

**Bildungsbereich:** Mehrfachauswahl (Frühe Kindheit, Grundschule, Sekundarstufe, Gymnasium)

**Zielgruppe:** Mehrfachauswahl (0–6, 7–12, 13–18)

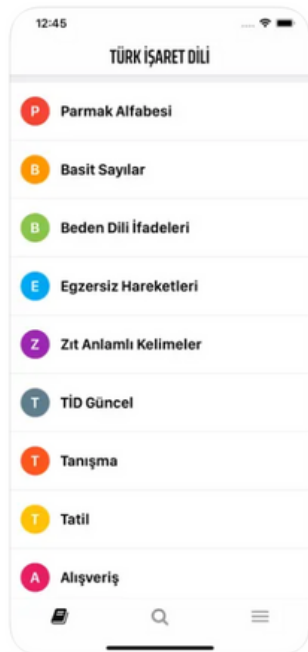
**Sprache des Materials:** Türkisch

**Quelllink:** <https://isaretdilisozlugu.com/>

Mobile App für das Wörterbuch der Türkischen Gebärdensprache

**APP Store:**

<https://apps.apple.com/tr/app/t%C3%BCrk-i-%C5%9Faret-dili/id1319033682>



# Barrierefreie Lernmaterialien des EBA (Bildungsinformationsnetz)

Schüler mit besonderen pädagogischen Bedürfnissen haben die Möglichkeit, auf diese Plattform zuzugreifen und ihr Lernerlebnis durch eine Vielzahl interaktiver und barrierefreier Materialien zu optimieren. So sind beispielsweise Videoinhalte häufig Untertitelt und werden für gehörlose Schüler durch einen Gebärdendolmetscher unterstützt.

**Behinderungen:** Sehbehinderungen, Hörbehinderungen, Lernschwierigkeiten.

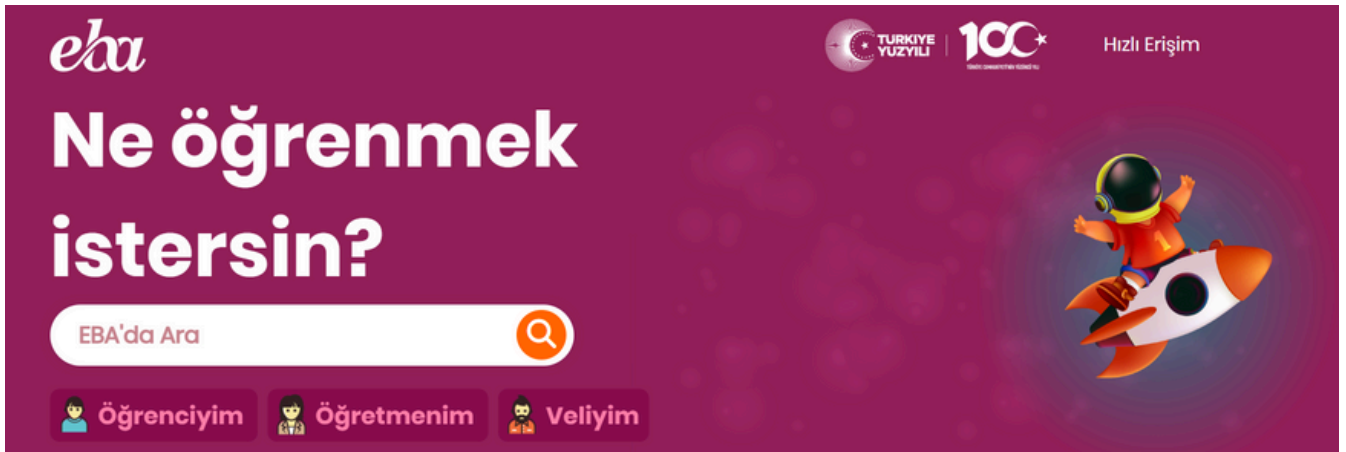
**Materialart:** Digitale Lerninhalte (E-Books, Videos, Audiolektionen, interaktive Inhalte).

**Bildungsbereich:** Allgemeine Bildung (sämtliche Fächer).

**Zielgruppe:** Schüler der Grund- und Sekundarstufe.

**Sprache des Materials:** Türkisch

**Quellenlink:** <https://eba.gov.tr/>



The screenshot shows the EBA website interface. At the top left is the EBA logo. In the top right corner, there are logos for 'TÜRKİYE YÜZYILI' and '100\*' along with the text 'Hızlı Erişim'. The main heading reads 'Ne öğrenmek istersin?'. Below this is a search bar with the text 'EBA'da Ara' and a magnifying glass icon. At the bottom, there are three navigation buttons: 'Öğrenciyim' (with a student icon), 'Öğretmenim' (with a teacher icon), and 'Veliyim' (with a parent icon). On the right side of the interface, there is an illustration of a child in a space suit riding a rocket.

# Kurzweil 3000

Kurzweil 3000 ist ein unterstützendes Technologiewerkzeug mit Text-zu-Sprache-Funktion, visueller Unterstützung und anpassbaren Optionen für Schüler mit Lernschwierigkeiten (z. B. Legasthenie) und Sehbehinderungen. Es ermöglicht das Vorlesen digitaler Texte sowie die Anpassung der Textformatierung.

**Behinderungen:** Lernschwierigkeiten (Legasthenie), Sehschwächen.

**Materialtyp:** Text-to-Speech-Software, Hervorhebung und Notizen

**Bildungsbereich:** Allgemeine Bildung (Lesen, Schreiben und forschungsorientierte Fächer)

**Zielgruppe:** Schüler mit Lernschwierigkeiten, sehbehinderte Schüler, Schüler der Sekundar- und Hochschulbildung

**Sprache des Materials:** Türkisch, Englisch

**Quelllink:** <https://www.kurzweiledu.com/default.html>

kurzweil  
education

Products About Us Academy Support Contact

Login or Signup Free

## Breaking Through Learning Barriers

Powerful reading, writing, studying and test-taking tools, built on UDL, allowing curriculum to be accessible to all students.

START WITH A FREE TRIAL

# JAWS (Jobzugang mit Sprache)

JAWS ist ein Bildschirmlesegerät, das sehbehinderten Schülern Unterstützung bietet, indem es Bildschirmtexte in Sprache umwandelt. Es ermöglicht ihnen den Zugang zu digitalen Materialien wie Webseiten, E-Books und Online-Bildungsressourcen.

**Behinderungen:** Sehbehinderungen (Blindheit, eingeschränkte Sehkraft)

**Art des Materials:** Software (Screenreader)

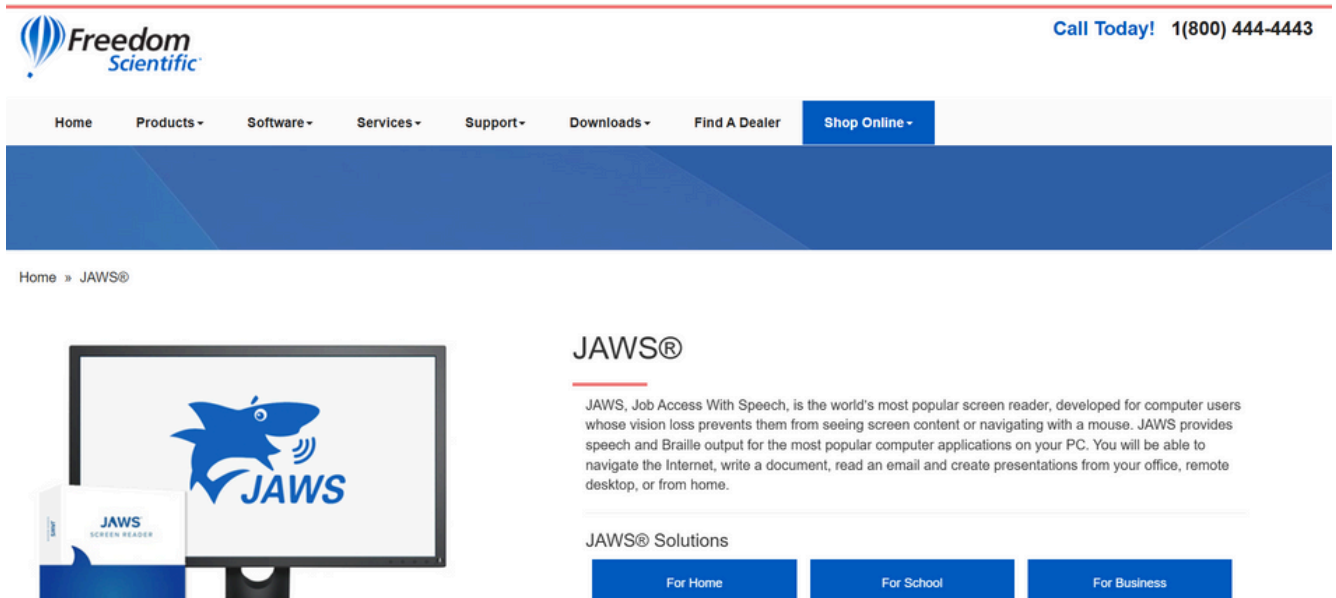
**Bildungsbereich:** Allgemeine Bildung (alle Fächer mit digitalen Inhalten)

**Zielgruppe:** Schüler mit Sehbehinderung

**Änderung:** Lernende der Sekundar- und Hochschulbildung

**Sprache des Materials:** Türkisch, Englisch

**Quelllink:** <https://www.freedomscientific.com/products/software/jaws/>



The screenshot shows the Freedom Scientific website. At the top left is the Freedom Scientific logo. At the top right is the text "Call Today! 1(800) 444-4443". Below the logo is a navigation menu with links: Home, Products, Software, Services, Support, Downloads, Find A Dealer, and Shop Online. The "Shop Online" link is highlighted in blue. Below the navigation menu is a blue banner. Below the banner is the breadcrumb "Home » JAWS®". On the left is an image of a computer monitor displaying the JAWS logo and a box labeled "JAWS SCREEN READER". On the right is the heading "JAWS®" followed by a paragraph: "JAWS, Job Access With Speech, is the world's most popular screen reader, developed for computer users whose vision loss prevents them from seeing screen content or navigating with a mouse. JAWS provides speech and Braille output for the most popular computer applications on your PC. You will be able to navigate the Internet, write a document, read an email and create presentations from your office, remote desktop, or from home." Below this paragraph is the heading "JAWS® Solutions" followed by three blue buttons: "For Home", "For School", and "For Business".

# READ-PLAY

**Name des Werkzeugs:** READ-PLAY

**Beschreibung:** READ-PLAY ist ein intuitives Lernwerkzeug, das darauf abzielt, die phonologische Bewusstheit auf unterhaltsame und ansprechende Weise zu fördern und speziell für Kinder mit Legasthenie entwickelt wurde.

**Behinderungen:** Lernschwierigkeiten, Autismus-Spektrum-Störung, Dyslexie

**Materialart:** Ein Ordner mit unterschiedlichen pädagogischen Ressourcen und Materialien.

**Bildungsbereich:** Grundschule

**Zielgruppe:** 7 bis 12 Jahre

**Sprache des Materials:** Katalanisch

Lecto-Juga



Consciència fonològica:  
consciència semàntica, sil·làbica i fonètica

# GLIFING

**Toolname:** Glifing

**Beschreibung:** Glifing ist eine Methode zur Lesetrainings, die durch den Einsatz von Videospielen die Lesegeschwindigkeit und das Leseverständnis in kurzer Zeit steigert. Darüber hinaus fördert sie die emotionale Entwicklung von Kindern, was ein entscheidender Faktor für den schulischen Erfolg ist. Das spielerische Format verwandelt das Lernen des Lesens in ein Vergnügen. Die Methode beinhaltet mehrere personalisierte Trainingseinheiten, die auf die individuellen Bedürfnisse jedes Kindes abgestimmt sind.

**Behinderungen:** Kinder, die Hilfe beim Lesen benötigen, wie beispielsweise Kinder mit Leseproblemen, Legasthenie oder anderen Lernschwierigkeiten.

**Materialart:** Interaktive Online-Lernplattform mit spielerischen Lernaktivitäten.

**Bildungsbereich:** Entwicklung der Lese- und Schreibkompetenz.

**Zielgruppe:** 5 bis 7 Jahre (besonders geeignet für Kinder, die das Lesen erlernen).

**Sprache des Materials:** Katalanisch und Spanisch (eventuell auch in weiteren Sprachen erhältlich)

**Unterstützende Unterlagen:** Ausführliche Leistungsbewertungen, Fortschrittsberichte und persönliche Trainingspläne.

**Quellenlink:** <https://www.glifing.com/>

El Método  
**glifing**  
entrenamiento de la lectura



# Workshops zur phonologischen und semantischen Bewusstseinsbildung

**Toolname:** Workshops zur phonologischen und semantischen Bewusstheit.

**Beschreibung:** Diese Workshops umfassen eine Vielzahl von Spielen, die die phonologische, silbenbezogene und semantische Bewusstheit unterstützen. Die Aktivitäten sind praxisnah und ermöglichen es den Kindern, das Erlernete mit ihren Alltagserfahrungen zu verbinden. Die Spiele fördern die Verinnerlichung unterschiedlicher Bewusstseinsformen auf unterhaltsame und anregende Weise.

**Behinderungen:** Kinder mit Lese- und Schreibschwierigkeiten, einschließlich solcher im frühen Lernalter und Kinder, die zusätzliche Unterstützung bei ihren Sprachfähigkeiten benötigen.

**Art des Materials:** Nützliche Lehrmittel und erfahrungsorientierte Lernwerkzeuge für Aktivitäten im Klassenzimmer.

**Bildungsbereich:** Entwicklung der Sprach- und Lesekompetenz mit einem Fokus auf phonologisches und semantisches Bewusstsein.

**Alter der Zielgruppe:** Eignet sich für alle Schüler, mit anpassbaren Inhalten für verschiedene Fähigkeitsstufen, um Inklusivität zu fördern.

**Sprache des Materials:** Katalanisch

**Unterstützende Dokumente:** Handbücher, anpassbare Spielvorlagen und Materialien für personalisiertes und integratives Lernen.

**Quelllink:** (Kein spezifischer Link angegeben; Inhalt ist hypothetisch)



# LEEDUCA

**Name des Tools:** LEEDUCA

**Beschreibung:** LEEDUCA verfolgt einen innovativen Ansatz zur Bewältigung von Lernschwierigkeiten, indem es im Gegensatz zu den im Bildungssystem üblichen traditionellen Methoden der Spätintervention proaktive Strategien zur frühzeitigen Verbesserung der Lesefähigkeiten anbietet.

## Behinderungen

- Kommunikation
- Lernschwierigkeiten
- Autismus-Spektrum-Störung
- Dyslexie

**Art des Materials:** Webseite Bildungsbereich: Frühe Kindheit

**Zielgruppe:** 0 bis 6 Jahre

**Sprache des Materials:** Katalanisch und Spanisch Begleitdokumente

**Website:** leeduca.de

MIDEAL

## Plataforma Leeduca

Infórmate de cuáles son nuestros objetivos y el alcance de nuestro **Modelo Integral de Intervención en las Dificultades de Aprendizaje de la Lectura.**

 [VER UNA DEMO](#)

# Leitfaden zur Förderung der mündlichen Sprache im häuslichen Umfeld

**Toolname:** Leitfaden zur Unterstützung der mündlichen Sprache im häuslichen Umfeld.

**Beschreibung:** Dieser Leitfaden stellt umfassende Strategien und praktische Aktivitäten bereit, die Eltern und Familien dabei unterstützen, die mündliche Sprachentwicklung ihrer Kinder im häuslichen Umfeld zu fördern. Der Fokus liegt auf der Schaffung einer sprachreichen Umgebung durch bedeutungsvolle Interaktionen, Geschichtenerzählen, Spiele und spielerisches Lernen. Dies fördert eine effektive Kommunikation, die Erweiterung des Wortschatzes und das Selbstvertrauen junger Lernender.

**Behinderungen:** Allgemeine Förderung der Sprach- und Sprechentwicklung; nicht spezialisiert auf spezifische Sprach- oder Sprechstörungen.

**Art des Materials:** Handbuch/Anleitung. Bildungsbereich: Sprachentwicklung und frühkindliche Bildung. Alter der Zielgruppe: Vorschulkinder (in der Regel 3 bis 6 Jahre alt).

**Sprache des Materials:** Hauptsächlich Englisch (oder bei Bedarf an andere Sprachen anpassbar)

**Begleitdokumente:** Keine angegeben Quellenlink: (Nicht angegeben; Link-Spezifikation steht noch aus)



# Anleitung pr-braille "Bereiten wir unsere Hände auf das Schreiben und Lesen von Braille vor!" Arbeitsanleitung (taktil-kinästhetisch) für sehbehinderte Vorschulkinder

**Beschreibung:** Dieses Werkzeug dient als Arbeitsleitfaden für blinde Vorschulkinder auf taktil-kinästhetischer Ebene und legt die Basis für das Erlernen des Schreibens und Lesens in Braille. Es umfasst taktile Tafeln, einen Aktivitätsplan mit Lernzielen sowie ein didaktisches Skript.

**Behinderungen:** Blindheit, komplexe und multiple Bedürfnisse, Sehschwäche, Kommunikationsschwierigkeiten.

**Art des Materials:** Dokument

**Bildungsbereich:** Frühe Kindheit

**Zielgruppe:** Blinde, komplexe und vielfältige Bedürfnisse, Sehbehinderung, Kommunikation.

**Alter:** 0–7 Sprache: Rumänisch

**Quelllink:** [https://www.canva.com/design/DAF\\_-GLWPr8/CP5\\_uE1IL-wMnN8BmetGqw/edit?utm\\_content=DAF\\_-GLWPr8&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAF_-GLWPr8/CP5_uE1IL-wMnN8BmetGqw/edit?utm_content=DAF_-GLWPr8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



# Canva – „Einheiten“

Canva ist eine vielseitige Plattform für Grafikdesign, die es Nutzern ermöglicht, visuell ansprechende Materialien wie Präsentationen, Poster und Infografiken zu erstellen. Schüler mit besonderen Bedürfnissen profitieren von den barrierefreien Vorlagen und anpassbaren Funktionen von Canva, die Ressourcen bieten, die auf ihren individuellen Lernstil abgestimmt sind. Der visuelle Fokus fördert das Verständnis, während die kollaborativen Werkzeuge Kreativität und Inklusion unterstützen, wodurch Canva zu einem wertvollen Element der inklusiven Bildung wird.

„Maßeinheiten“ ist eine digitale Lernressource, die in Canva entwickelt wurde und Schülern essentielle Maßeinheiten wie Meter, Liter, Kilogramm, Geld und Sekunde näherbringt. Die Präsentation umfasst kurze Videos mit Erklärungen und praktischen Beispielen zu jeder Einheit, die den Schülern helfen, deren praktische Anwendung zu begreifen. Diese interaktive Ressource gestaltet das Lernen über Maßeinheiten spannend und zugänglich.

**Behinderungen:** Komplexe und vielfältige Bedürfnisse, körperliche Beeinträchtigung, Kommunikation, Lernschwierigkeiten, Autismus-Spektrum-Störung, Legasthenie.

Art des Materials: Präsentation, Video, Infografik, Schulungsressource.

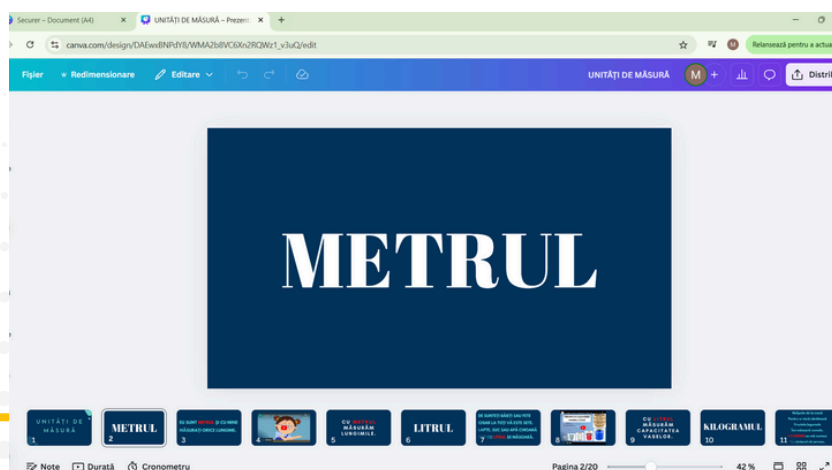
**Bildungsbereich:** Grundschule, Sekundarstufe. Zielgruppe: Schüler mit Behinderungen wie komplexen und mehrfachen Bedürfnissen, körperlichen Beeinträchtigungen, Kommunikations- und Lernschwierigkeiten, Autismus-Spektrum-Störungen, Legasthenie

**Alter:** 7–12 Jahre, 13–18 Jahre.

**Sprache:** Rumänisch

**Quelllink:**

[https://www.canva.com/design/DAEwxBNPdY8/WMA2b8VC6Xn2RQWz1\\_v3uQ/edit?utm\\_content=DAEwxBNPdY8&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAEwxBNPdY8/WMA2b8VC6Xn2RQWz1_v3uQ/edit?utm_content=DAEwxBNPdY8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



# LearningApps „Ethnien – Musik“

LearningApps ist eine interaktive Lernplattform, die ansprechende Aktivitäten wie Quizze, Rätsel und Spiele zur Förderung des Lernens bereitstellt. Für Schüler mit besonderen Bedürfnissen bietet sie eine flexible, anpassbare Umgebung, die auf verschiedene Lernstile abgestimmt ist. Der visuelle und interaktive Charakter steigert die Konzentration, unterstützt das Verständnis und fördert die aktive Teilnahme. Daher ist die Plattform besonders wirkungsvoll für Schüler mit Autismus, Lernschwierigkeiten oder Kommunikationsproblemen.

„Ethnizitäten – Musik“ ist eine digitale Bildungsressource, die die kulturelle Vielfalt der Dobrudscha musikalisch darstellt. Sie umfasst zwei traditionelle Lieder für jede der sechs ethnischen Gruppen der Region: Griechen, Mazedonier, Türken, Tataren, Lipowaner und Roma. Diese Ressource bietet ein intensives Hörerlebnis, das die Wertschätzung des kulturellen Erbes unterstützt und das interkulturelle Verständnis fördert.

**Behinderungen:** Sehbehinderung, komplexe und multiple Bedürfnisse, körperliche Beeinträchtigung, Kommunikationsschwierigkeiten, Lernschwierigkeiten, Autismus-Spektrum-Störung, Legasthenie.

**Art des Materials:** Lehrmaterial, Software, interaktives Modul.

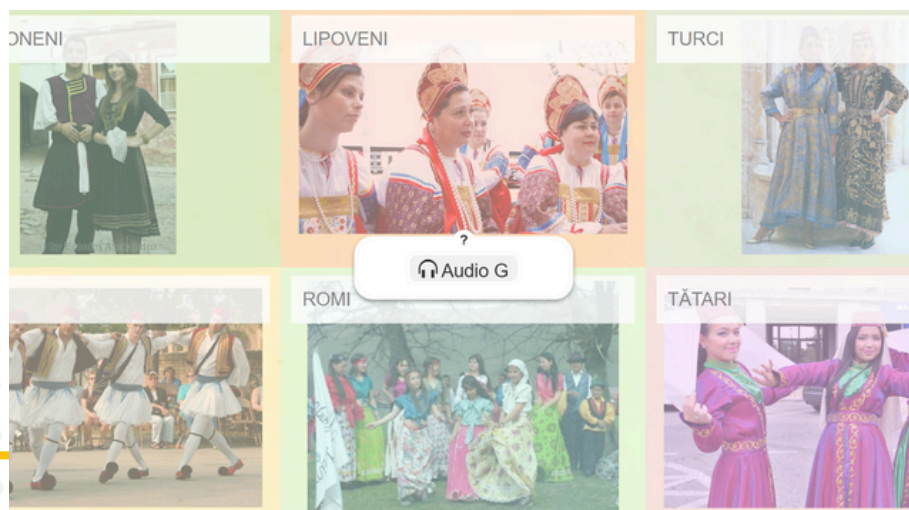
**Bildungsbereich:** Grundschule, Sekundarstufe

**Zielgruppe:** Blinde, Menschen mit komplexen und mehrfachen Bedürfnissen, körperlichen Behinderungen, Kommunikationsschwierigkeiten, Lernschwierigkeiten, Autismus-Spektrum-Störung, Legasthenie.

**Alter:** 7-12 Jahre, 13-18 Jahre.

**Sprache:** Vielsprachig.

**Quelllink:** <https://learningapps.org/watch?v=pp6zz97c520>



# Google-Formulare

Google Forms ist ein vielseitiges und benutzerfreundliches Werkzeug zur Erstellung von Online-Formularen, Quizzes und Umfragen. Es findet häufig Anwendung im Bildungssektor, um Rückmeldungen zu erfassen, Fortschritte zu überwachen und Bewertungen durchzuführen. Zu den Funktionen zählen die Echtzeit-Zusammenarbeit, die Integration mit anderen Google Workspace-Tools und die automatisierte Datenanalyse.

**Behinderungen:** Berücksichtigt verschiedene Bedürfnisse wie Kommunikationsschwierigkeiten, Lernschwierigkeiten und körperliche Einschränkungen durch Eingabehilfen wie Tastaturnavigation und Bildschirmlesekompatibilität. Art des

**Materials:** Interaktive Software, Erstellung von Checklisten, Umfragedatenbank und Echtzeit-Zusammenarbeitstool

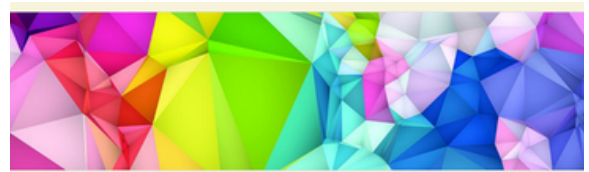
**Bildungsbereich:** Anwendbar auf alle Bildungstufen: Grundschule, weiterführende Schule und Gymnasium

**Zielgruppe:** Berücksichtigt verschiedene Bedürfnisse wie Kommunikationsschwierigkeiten, Lernschwierigkeiten und körperliche Einschränkungen durch Eingabehilfen wie Tastaturnavigation und Bildschirmlesekompatibilität

**Alter:** 7–12, 13–18.

**Sprache:** Englisch

**Quelllink:** <https://www.google.com/forms/ueber/>



## Grilă- tulburări de procesare senzorială

îifați comportamentele care predomină.

marilena.gruse@cseidelfinul.ro [Schimbă contul](#)

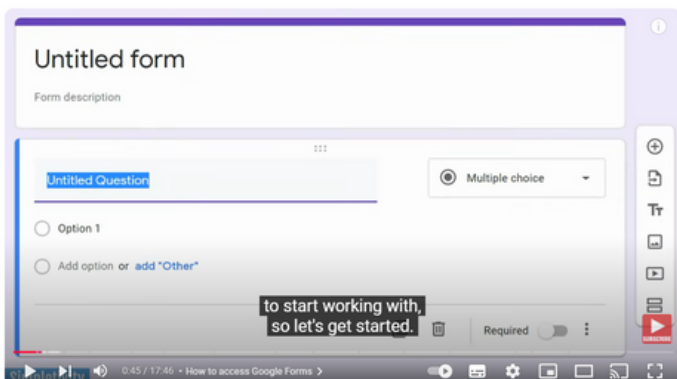
**Indică o întrebare obligatorie**

Adresă de e-mail \*

Adresa ta de e-mail

vizual

- Sensibilitate la lumină puternică, își acoperă ochii, plânge sau are dureri de cap.
- Ușor distras de stimuli vizuali.



# WordWall

Wordwall ist eine interaktive Plattform zur Erstellung und Anpassung von Lernspielen und -aktivitäten. Sie ermöglicht Lehrkräften die Gestaltung ansprechender Inhalte, die auf verschiedene Lernbedürfnisse abgestimmt sind und sowohl druckbare als auch digitale Formate bereitstellen.

**Behinderungen:** Autismus-Spektrum-Störung, Legasthenie und Lernschwierigkeiten. Das Tool erlaubt eine individuelle Anpassung an die Lernbedürfnisse

**Materialart:** Interaktive Spiele, Quizze, Animationen und druckbare Arbeitsblätter für den Bildungsbereich.

**Bildungsbereich:** Entwickelt für die frühkindliche Bildung, Grundschule, Sekundarstufe und Oberstufe.

**Zielgruppe:** Zugänglich für Schüler mit Autismus-Spektrum-Störung, Legasthenie und Lernschwierigkeiten.

**Alter:** 0-6 Jahre, 7-12 Jahre, 13-18 Jahre.

**Sprache:** Englisch.

**Quellenlink:** <https://www.youtube.com/watch?v=SMKOPcxtAls> Ei. Material:  
<https://wordwall.net/resource/13169790>

The screenshot shows a WordWall interface for an interactive activity. At the top, it says "Create better lessons quicker" and has navigation links for "Home", "Features", "Price Plans", "Log In", and "Sign Up". The main area is a grid with three columns of images and three rows of empty boxes. The first column contains texture images: a tiger's fur, a zebra's stripes, a snake's scales, a giraffe's spots, and a parrot's feathers. The second column contains animal images: a tiger, an elephant, a monkey, a goldfish, and a giraffe. The third column contains animal images: a zebra, a fox, a penguin, a snake, and a parrot. Below the grid is a "Submit Answers" button. On the right side, there is a "Switch template" panel with options: "Match up", "Find the match", "Quiz", and "Gameshow quiz". At the bottom, there is a "Share" button and "Edit Content" and "More" options. The title of the activity is "Match the part with the animal" by ElenCabuz.

# StoryJumper

StoryJumper ist eine Online-Plattform, die darauf abzielt, die Kreativität und das Geschichtenerzählen von Nutzern, insbesondere von Kindern und Lehrkräften, zu unterstützen. Ihr Hauptziel besteht darin, den Nutzern das unkomplizierte Erstellen, Illustrieren und Veröffentlichen eigener Geschichtenbücher zu ermöglichen.

Storyjumper verfügt über eine benutzerfreundliche Drag-and-Drop-Oberfläche, die Menschen jeden Alters, einschließlich kleiner Kinder, gleichermaßen unterstützt. Die Nutzer haben die Möglichkeit, aus einer Vielzahl von Vorlagen und Themen auszuwählen, um ihre Geschichten zu beginnen. Dadurch können sie sich besser auf die Erstellung von Inhalten konzentrieren. Die Plattform stellt eine Bibliothek mit Bildern und Illustrationen zur Verfügung, die die Nutzer in ihre Geschichten einfügen oder eigene Bilder hochladen können.

Benutzer haben die Möglichkeit, ihren Seiten Text hinzuzufügen und können dabei aus verschiedenen Schriftarten, Größen und Farben wählen, um ihre Geschichte zu bereichern.

**Behinderungen:** Autismus-Spektrum-Störung (ASS), Kommunikationsschwierigkeiten, Lernschwierigkeiten

**Art des Materials:** Video, Präsentation

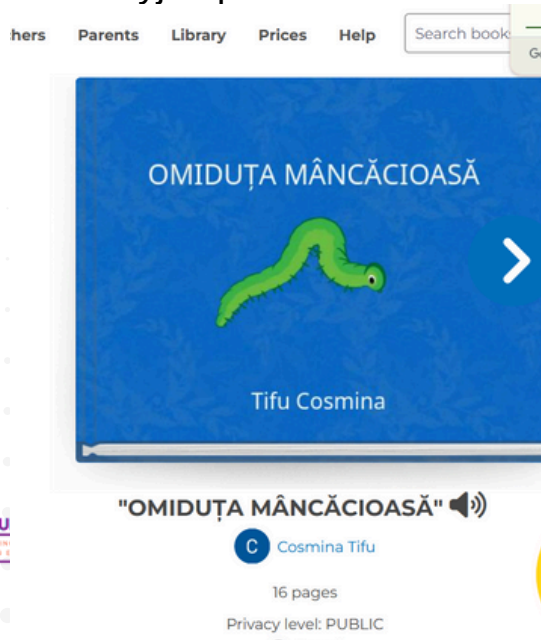
**Bildungsbereich:** Frühintervention, Vorschule, Grundschule, Sprachtherapie usw.

**Zielgruppe:** Zugänglich für Schüler mit Autismus (ASD), Kommunikations- und Lernschwierigkeiten

**Alter:** 2 – 5; 6 – 12

**Sprache:** Rumänisch

**Quellenlink:** <https://www.storyjumper.com/book/read/177125941>;  
<https://www.storyjumper.com/book/read/177126631>



# EduMagic

\*EduMagic ist eine bahnbrechende Bildungsplattform, die das Lernen für Schüler aller Altersgruppen neu gestalten möchte. Sie stellt umfangreiche Werkzeuge und Ressourcen für interaktives und fesselndes Lernen zur Verfügung.

EduMagic vereint verschiedene Funktionen wie maßgeschneiderte Lernpfade, interaktive Lektionen, spielerische Aktivitäten und die Verfolgung des Fortschritts in Echtzeit. Diese Komponenten sind auf unterschiedliche Lernstile und -bedürfnisse abgestimmt und gestalten das Lernen sowohl zugänglich als auch unterhaltsam.

Mit dem Schwerpunkt auf akademischen und praktischen Fähigkeiten ermöglicht EduMagic Lehrkräften die Entwicklung dynamischer Unterrichtspläne und bietet Schülern eine unterstützende Umgebung zum Entdecken, Lernen und Erfolgreichsein. Die benutzerfreundliche Oberfläche und die umfangreiche Ressourcenbibliothek der Plattform gewährleisten, dass sowohl Lehrende als auch Lernende ihr Potenzial vollständig ausschöpfen können.

**Behinderungen:** Blindheit, Sehbehinderung

**Materialtyp:** Schulungsressource, Dokument

**Bildungsbereich:** Grundschule, Sekundarstufe

**Zielgruppe:** Zugänglich für Schüler mit Blindheit, Sehbehinderung

**Alter:** 7–12 Jahre.

**Sprache:** Rumänisch

**Quelllink:**

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1P52ltb3cujjlfO4aqqLA1gEZAt9egQWSnd78TAjzctY/edit?gid=0#gid=0&range=E856>

**edumagic**

## ÎNVĂȚAREA SCRIS-CITITULUI BRAILLE. SUNETUL ȘI LITERA „S”

**OBIECTIV PRINCIPAL**

În finalul lecției, elevii vor citi și scrie litera „S” în Braille cu o acuratețe de 100%, finalizând un exercițiu specific.

**Ciclul primar**  
Clasa I  
Învățarea scris-cititului Braille  
45 minute

**Autor: Darie Vasile Viorel**  
Centrul Școlar pentru Educație Incluzivă  
"Delfinul", Constanța  
Constanța  
Constanța

**INTRODUCERE**

**Introducere**

Învățarea sistemului Braille este esențială pentru dezvoltarea autonomiei și a comunicării eficiente a elevilor nevăzători. Prin stăpânirea literelor, în acest caz a literei „S”, elevii își dezvoltă competențele de citire și scriere, facilitându-le accesul la informații scrise, precum și participarea activă în societate. Capacitatea de a citi și scrie în Braille le permite elevilor să devină mai independenți, să își dezvolte abilitățile cognitive și să își exprime ideile în mod clar și organizat. Prin această activitate contribuie direct la integrarea lor socială și profesională, pregătindu-i pentru o viață cât mai autonomă și plină de realizări.

Page 1 / 4

Lista R&D-urilor publicate în sesiunea 2024

- Ciclul antepreșcolar
- Ciclul preșcolar
- Ciclul primar
- Ciclul gimnazial
- Ciclul liceal
- Ciclul postliceal

Filtrare

Categorie

- Cursuri (0)
- Pentru profesori (0)

Preț

0,000 - 199,000

Stoc

În stoc (0)

Epuzat din stoc (0)

Rating

Sortat după Puncte

Căutare și postare



BookCreator ist eine vielseitige Anwendung, die es Nutzern ermöglicht, interaktive eBooks zu erstellen und Text, Bilder, Audio sowie Video zu kombinieren. Sie ist besonders geeignet für Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf, da sie anpassbare Funktionen bietet, die auf verschiedene Lernstile abgestimmt sind. So können Schüler beispielsweise Bücher mit Sprachaufnahmen für verbale Erklärungen erstellen, was besonders für Schüler mit Leseschwierigkeiten von Vorteil sein kann. Die visuellen und multimedialen Werkzeuge der App unterstützen Schüler mit Autismus, Legasthenie oder anderen Lernschwierigkeiten, indem sie alternative Möglichkeiten bieten, ihre Ideen auszudrücken und Inhalte zu erfassen. Die benutzerfreundliche Oberfläche von Book Creator erleichtert es Schülern zudem, selbstständig oder im Team zu arbeiten, und fördert somit Kreativität und Engagement. Die App eignet sich für Storytelling, visuelle Präsentationen oder die Erstellung barrierefreier, individuell auf die Bedürfnisse jedes Schülers zugeschnittener Materialien.

**Behinderungen:** Sehbehinderung, Hörbehinderung, komplexe und multiple Bedürfnisse, körperliche Beeinträchtigung, Kommunikationsschwierigkeiten, Lernschwierigkeiten, Autismus-Spektrum-Störung, Legasthenie.

**Art des Materials:** Video, Präsentation, Infografik, Animation, Software.

**Bildungssektor:** Frühe Kindheit, Grundschule, Sekundarstufe – abhängig vom Grad der Behinderung.

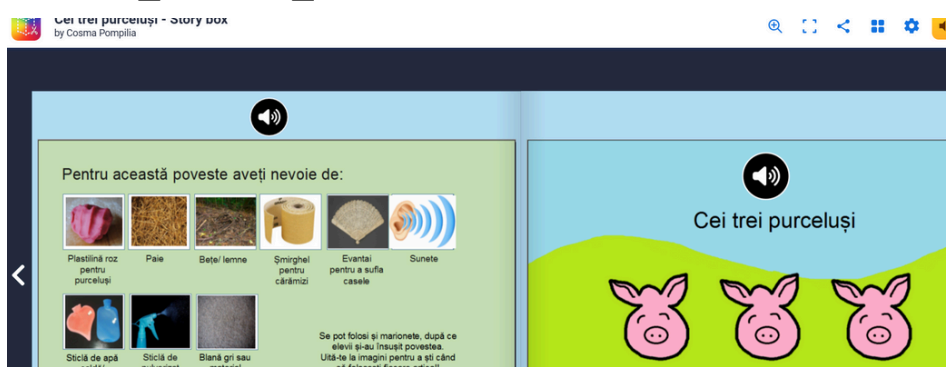
**Zielgruppe:** Zugänglich für Schüler mit Blindheit, Gehörlosigkeit, komplexen und mehrfachen Bedürfnissen, körperlichen Behinderungen, Kommunikations- und Lernschwierigkeiten, Autismus-Spektrum-Störungen sowie Legasthenie.

**Alter:** 0-6 Jahre, 7-12 Jahre, 13-15 Jahre.

**Sprache:** Rumänisch

**Quellenlink:**

[https://read.bookcreator.com/YOwGH4oKlJTOqVjWLQyXrMESI8h1/dBAXdt50TnawMoDyPVVsdA/hTSOdKfoS\\_CbZ6oe\\_8JsbA](https://read.bookcreator.com/YOwGH4oKlJTOqVjWLQyXrMESI8h1/dBAXdt50TnawMoDyPVVsdA/hTSOdKfoS_CbZ6oe_8JsbA)



# C-Board Read-Play



Read-Play ist eine Anwendung, die als Kommunikationstafel fungiert und die Nutzung synthetischer Sprache ermöglicht. Dadurch können Benutzer sich einfacher ausdrücken und ihre Bedürfnisse, Interessen oder Aktivitäten kommunizieren. Die Anwendung unterstützt die Kommunikation durch Symbole und Text in der jeweiligen Sprache.

C-Board ist ein interaktives, anpassbares Kommunikationsboard, das Menschen mit besonderen Bedürfnissen, wie zum Beispiel Autismus oder komplexen Behinderungen, unterstützt. Nutzer haben die Möglichkeit, visuelle Boards zu erstellen, die auf ihre spezifischen Kommunikationsbedürfnisse abgestimmt sind und Symbole, Bilder oder Texte enthalten können. Die Boards fördern Interaktion, Lernen und Engagement durch berührungsbasierte Schnittstellen. Synthetisierte Sprache erleichtert es den Nutzern, sich auszudrücken und ihre Bedürfnisse, Interessen oder Aktivitäten zu kommunizieren. Es verbessert die Kommunikation durch Symbole und Texte und ermöglicht es den Nutzern, ihre Botschaften verbal zu übermitteln.

**Behinderungen:** Kinder und Jugendliche mit Sprach- und Sprechstörungen. Gehörlos, hörgeschädigt, körperlich eingeschränkt, Lernschwierigkeiten, Autismus-Spektrum-Störung, Legasthenie

**Art des Materials:** Anwendungssoftware (Ordner mit Symbolen und Sprachausgabe)

**Bereich:** Frühförderung, Grundschule, Sekundarstufe

**Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche mit Sprach- und Sprechstörungen

**Alter:** 0-6 Jahre, 7-12 Jahre, 13-18 Jahre

**Sprache:** Mazedonisch, Englisch und Mazedonischer

**Quelllink:** <https://www.cboard.io/>

## Communication for **Everyone**

Cboard is an open-source app for children and adults with speech and language impairments, aiding communication with symbols and text-to-speech.

OPEN CBOARD



Proloquo2Go ist eine Anwendung für Unterstützte Kommunikation (AAC), die Personen mit Sprachbehinderungen dabei unterstützt, effektiver zu kommunizieren. Sie wird überwiegend von Menschen mit Autismus verwendet. Auch Personen mit Down-Syndrom, Zerebralparese und anderen sprachlichen Herausforderungen nutzen diese Kommunikationsmethode.

**Behinderungen:** Autismus-Spektrum-Störung (ASS), Sprachentwicklungsstörung, Down-Syndrom, Angelman-Syndrom

**Art des Materials:** Visuelle und Symbolkarten; Karten; Nicht-physische Hilfsmittel: Gesten, Mimik.

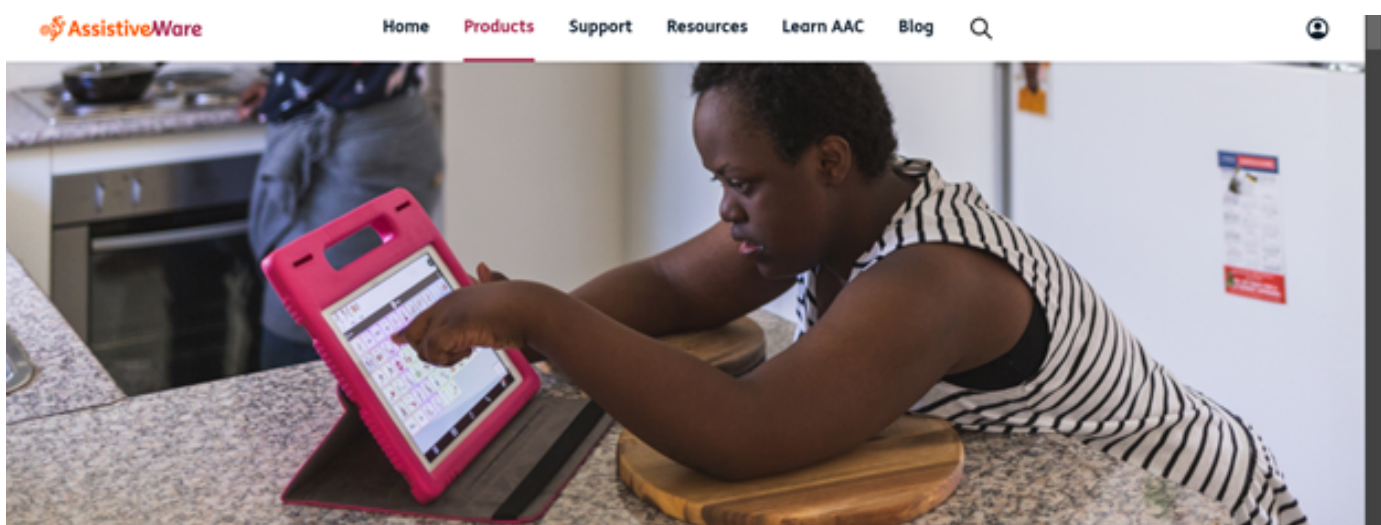
**Einsatzbereich:** Frühförderung, Vorschule, Grundschule, Tageszentren für Sonderpädagogik und Rehabilitation, Logopädie usw.

**Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche mit Sprach- und Sprechstörungen

**Alter:** 2 – 5; 6 – 12; 13 und älter

**Sprache:** Mazedonisch, Englisch

**Quellverweis:** <https://www.assistiveware.com/products/proloquo2go>



# ShowMe 3.0 für Windows



ShowMe 3.0 für Windows ist eine Anwendung, die darauf abzielt, Konzepte aus dem Alltag in unterschiedlichen Bereichen sowie Buchstaben, Zahlen und Uhrzeiten zu erlernen. Der Fokus liegt auf der Förderung des Sprachverständnisses und des Gedächtnisses durch diverse Übungen.

Dank der zahlreichen Anpassungsoptionen kann die Anwendung ideal auf die persönlichen Bedürfnisse des Nutzers abgestimmt werden.

Es ist benutzerfreundlich konzipiert und kann von mehreren Personen genutzt werden. Personalisierte Einstellungen und Ergebnisse werden für einen schnellen und einfachen Zugriff gespeichert.

**Behinderungen:** Kommunikationsschwierigkeiten, Lernschwierigkeiten, Autismus-Spektrum-Störung, Legasthenie, körperliche Beeinträchtigung

**Materialart:** Nutzung/Animationen

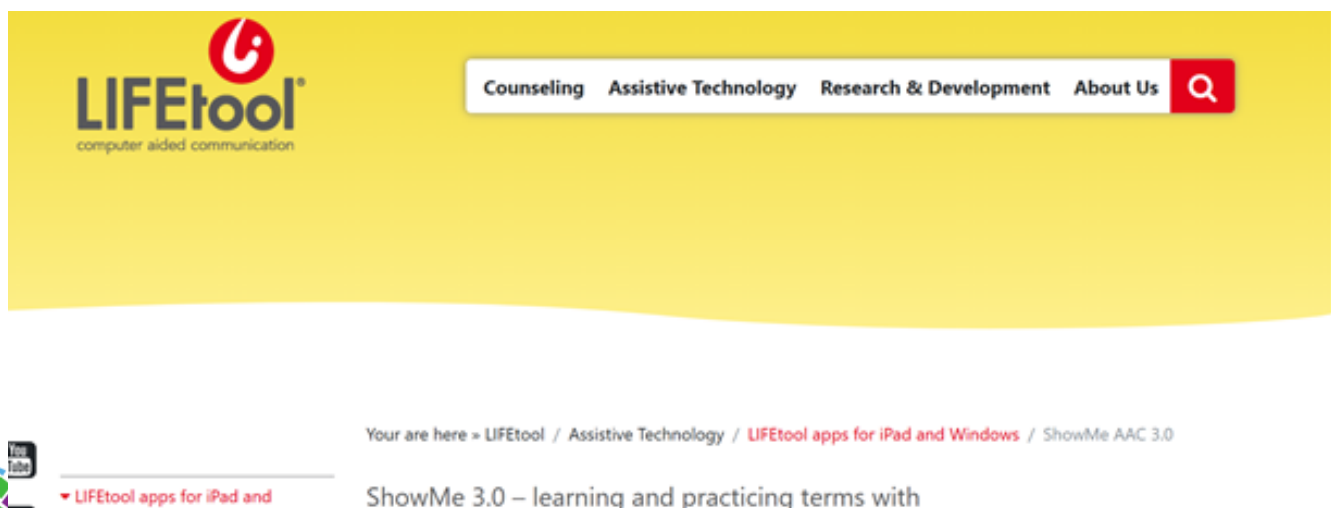
**Bereich:** Frühförderung, Kindergarten, Grundschule, Förderschule, Inklusionsklassen, Logopädie

**Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche mit Sprach- und Sprechstörungen

**Alter:** 0-6 Jahre, 7-12 Jahre, 13-18 Jahre

**Sprache:** Mazedonisch, Englisch

**Quellverweis:** <https://www.lifetool.at/de/assistive-technologie/lifetool-apps-fur-ipad-und-windows/showme-aac-30/>



See.Touch.Learn ist eine Anwendung zur Förderung des Wortschatzes, der Kommunikation und der kognitiven Fähigkeiten. Sie vereint visuelles Lernen mit bildgestützten Übungen. Hochwertige Bilder ermöglichen effektivere visuelle Lektionen. Zudem erstellt die Anwendung individualisierte Lektionen mit geeigneten Bildern für jedes Niveau. Die App bietet eine Fortschrittsverfolgung und Daten, die den Lernfortschritt des Schülers dokumentieren.

**Behinderungen:** Sehschwäche, Autismus (ASD), Entwicklungsverzögerungen, Sprachstörung

**Art des Materials:** Visuelle Karten; Abbildungen

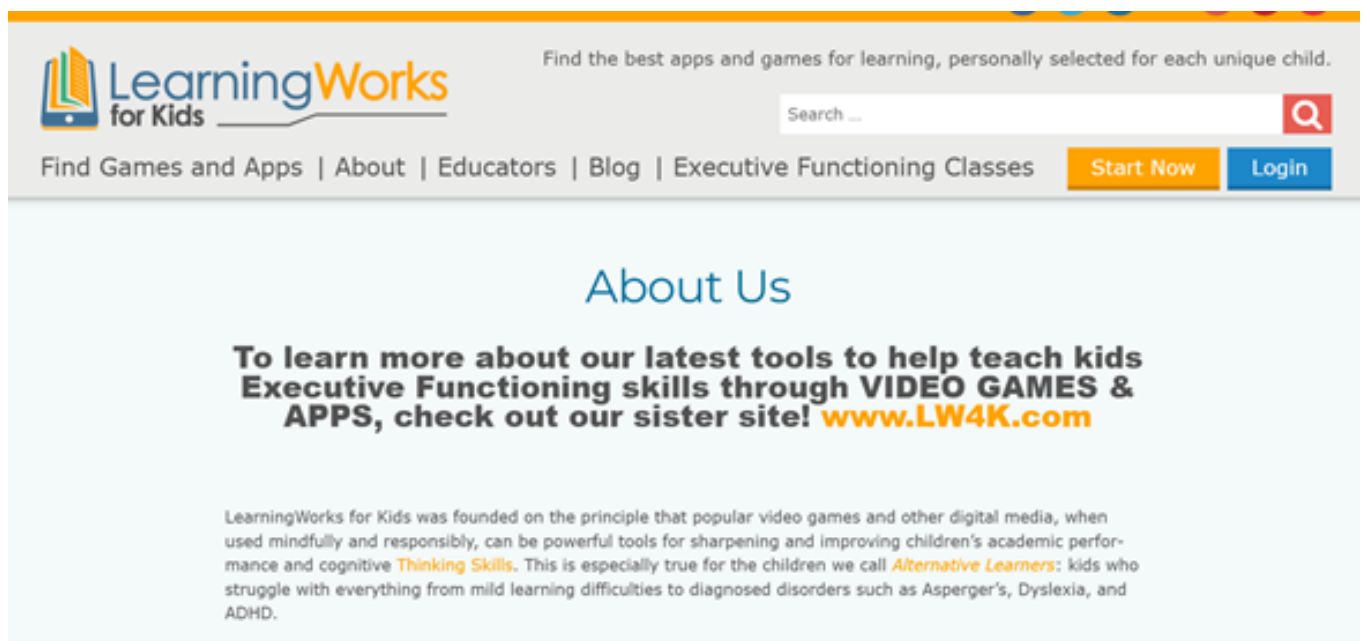
**Einsatzbereich:** Frühförderung, Kindergarten, Grundschule, weiterführende Schulen, Logopädie usw.

**Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche mit Sprach- und Sprechstörungen

**Alter:** 2 – 5; 6 – 13; 14 und älter

**Sprache:** Mazedonisch, Englisch

**Quelllink:** <https://learningworksforkids.com/about/>



The screenshot shows the homepage of LearningWorks for Kids. At the top left is the logo with the text "LearningWorks for Kids". To the right is the tagline "Find the best apps and games for learning, personally selected for each unique child." Below this is a search bar and navigation links: "Find Games and Apps | About | Educators | Blog | Executive Functioning Classes". There are two buttons: "Start Now" (orange) and "Login" (blue). The main heading is "About Us". Below it is a bolded text block: "To learn more about our latest tools to help teach kids Executive Functioning skills through VIDEO GAMES & APPS, check out our sister site! [www.LW4K.com](http://www.LW4K.com)". At the bottom, there is a paragraph of text explaining the mission: "LearningWorks for Kids was founded on the principle that popular video games and other digital media, when used mindfully and responsibly, can be powerful tools for sharpening and improving children's academic performance and cognitive Thinking Skills. This is especially true for the children we call Alternative Learners: kids who struggle with everything from mild learning difficulties to diagnosed disorders such as Asperger's, Dyslexia, and ADHD."

# Book Creator



Book Creator ist ein flexibles Werkzeug zur Erstellung digitaler Bücher. Es bietet Nutzern – darunter Lehrer, Schüler und Autoren – die unkomplizierte Gestaltung und Veröffentlichung interaktiver E-Books. Im Folgenden sind einige seiner bedeutendsten Anwendungsmöglichkeiten aufgeführt:

- **Bildung:** Lehrkräfte haben die Möglichkeit, maßgeschneiderte Lehrbücher, Unterrichtspläne oder Schülerportfolios zu erstellen, während Lernende ihr Wissen durch kreative Projekte zur Schau stellen können.
- **Geschichtenerzählen:** Schriftsteller haben die Möglichkeit, eigene Geschichten zu kreieren und zu illustrieren, indem sie Text, Bilder, Audio und Video integrieren, um die Erzählung zu bereichern.
- **Multimedia-Projekte:** Nutzer haben die Möglichkeit, unterschiedliche Medienformate zu integrieren, was sie besonders geeignet für Präsentationen oder Berichte macht, die eine Kombination aus Text und Bildern benötigen.
- **Kooperation:** Es fördert gemeinschaftliche Projekte und erlaubt mehreren Nutzern, zu einem einzigen Buch beizutragen, was sich ideal für Gruppenarbeiten eignet.
- **Zugänglichkeit:** Die Plattform ist benutzerfreundlich und leicht zugänglich, wodurch sie für Menschen jeden Alters und mit unterschiedlichen Fähigkeiten geeignet ist.
- Insgesamt stellt Book Creator ein effektives Werkzeug dar, das die Kreativität fördert und das Lernen durch interaktive Inhalte verbessert.

**Behinderungen:** Legasthenie, Dysgraphie, Autismus, körperliche Behinderungen, Sinnesbehinderungen, Autismus-Spektrum-Störung (ASS), geistige Behinderung, Sprachstörung usw.

**Art des Materials:** Anwendungssoftware Bereich: Vorschule bis Kindergarten, Grundschule, Mittelschule, Gymnasium, Erwachsenenbildung Zielgruppe: Kinder und Jugendliche mit Sprach- und Sprechbehinderungen, körperlichen Behinderungen, Autismus

**Alter:** 0–6, 7–12, 13–18, 19+

**Sprache:** Mazedonisch, kann jedoch in allen Sprachen verwendet werden.

**Quelllink:** <https://bookcreator.com/> | <https://www.youtube.com/watch?v=FcAzm0WuQEI>

**BOOK CREATOR** Search  [Create a FREE account](#) [Log in](#)

[FOR TEACHERS](#) [SCHOOLS & DISTRICTS](#) [FEATURES](#) [PRICING](#)

## Love Learning

Book Creator is the simplest, most inclusive way to create content in the classroom.

**For students**  
Let's make books!

**For teachers**  
Teaching made easy

**For schools**  
Empower every learner



Pictello ist eine Anwendung zum Teilen, Präsentieren und Erstellen visueller Geschichten. Sie richtet sich an Personen, die visuelle Unterstützung benötigen und davon profitieren können. Die Nutzer erstellen soziale Geschichten durch die Kombination von Bildern, Text und Ton. Auf diese Weise entwickeln und kombinieren sie Ideen, Routinen und Schritt-für-Schritt-Anleitungen. Jede Seite der Geschichte enthält ein Bild oder Video mit Text, der durch eine Vorlesefunktion vorgelesen werden kann.

**Behinderungen:** Autismus-Spektrum-Störung (ASS), intellektuelle Behinderung, Sprachstörung usw.

**Art des Materials:** Sprachsynthese, Bilder und Videos, Symbole;

**Einsatzbereich:** Frühförderung, Vorschule, Grundschule, Tageszentren für Sonderpädagogik und Rehabilitation, Logopädie usw.

**Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche mit Sprach- und Sprechstörungen

Alter: 6 – 12; 13 +

**Sprache:** Mazedonisch, Englisch

**Quelllink:** <https://www.assistiveware.com/learn-aac>

## Support communication with Augmentative and Alternative Communication (AAC)

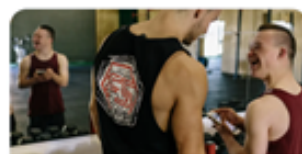
### Get to know AAC



What is AAC?



Do we need AAC?



Presuming competence



AAC for different communication

Die Anwendung LearningApps.org wird verwendet, um interaktive Lerninhalte zu erstellen und zu teilen. Sie bietet Lehrern und Schülern die Möglichkeit, unterschiedliche Aktivitäten wie Quizze, Rätsel, Wortspiele, Zeitleisten und mehr zu gestalten. Die Plattform fördert verschiedene Lernmethoden und ermöglicht eine Personalisierung sowie das Engagement der Schüler durch unterhaltsame und interaktive Inhalte. Lehrer können mit der Anwendung ihren Unterricht bereichern und das Wissen der Schüler auf kreative Weise bewerten.

**Behinderungen:** Lernschwierigkeiten, Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS), Autismus-Spektrum-Störung (ASS), Sprach- und Sprechstörungen, kognitive Einschränkungen usw.

**Materialart:** Softwareanwendungen

**Bereich:** Von der Grundschule über die Mittelschule bis hin zur weiterführenden Schule

**Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche mit verschiedenen Behinderungen

**Alter:** 0-6 Jahre, 7-12 Jahre, 13-18 Jahre, 19 Jahre und älter

**Sprache:** Mazedonisch, kann jedoch in sämtlichen Sprachen verwendet werden.

**Quelllink:** <https://learningapps.org/>



Canva ist ideal für die Erstellung einer Vielzahl visueller Inhalte, einschließlich Präsentationen, Grafiken für soziale Medien, Poster, Infografiken und mehr. Es verfügt über eine benutzerfreundliche Drag-and-Drop-Oberfläche sowie eine umfangreiche Bibliothek mit Vorlagen, Bildern und Designelementen, was es sowohl für Anfänger als auch für erfahrene Designer attraktiv macht. Im Bildungsbereich haben Lehrer und Schüler die Möglichkeit, mit Canva ansprechende visuelle Materialien für Projekte, Unterrichtseinheiten und Präsentationen zu gestalten, die Kreativität anregen und die Kommunikation verbessern.

**Behinderungen:** Sehbehinderungen, Lernschwierigkeiten, Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung (ADHS), kognitive Einschränkungen, Kommunikationsstörungen usw.

**Materialart:** Softwareanwendungen

**Bereich:** Von der Grundschule über die Sekundarschule bis zur Universität

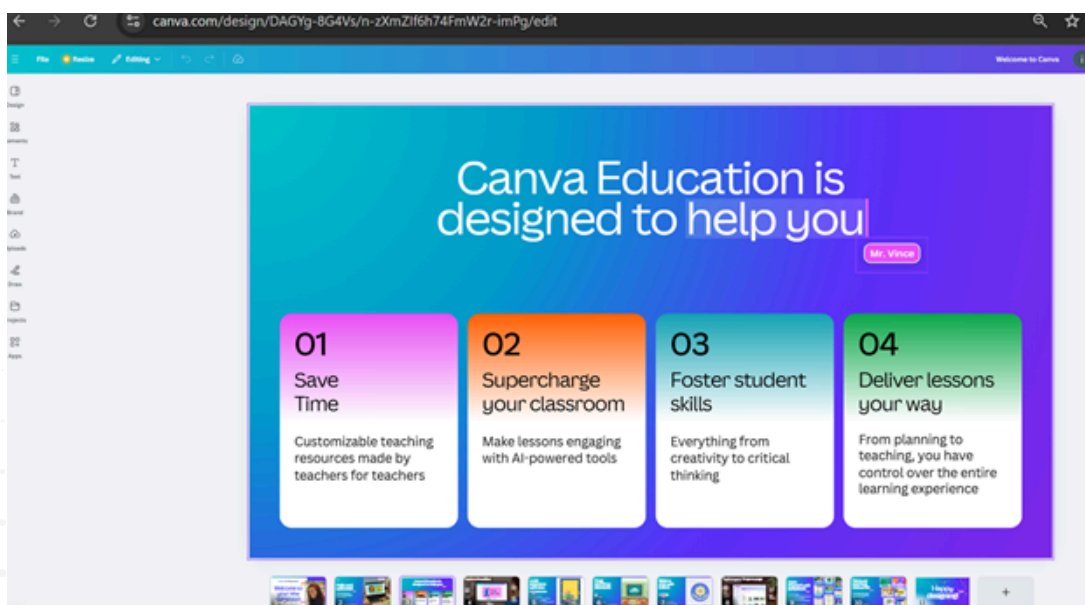
**Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche mit verschiedenen Behinderungen

**Alter:** 0-6 Jahre, 7-12 Jahre, 13-18 Jahre, 19 Jahre und älter

**Sprache:** Mazedonisch, kann jedoch in sämtlichen Sprachen verwendet werden

**Quelllink:**

[https://www.canva.com/design/DAGAi7eSLSk/1sNGVocll\\_pFO9pWtJwMRQ/bearbeiten](https://www.canva.com/design/DAGAi7eSLSk/1sNGVocll_pFO9pWtJwMRQ/bearbeiten)



Genially wird zur Erstellung interaktiver Inhalte wie Präsentationen, Infografiken, Quizzen und anderen visuellen Materialien verwendet. Mit dieser Anwendung können Nutzer ansprechende und dynamische Inhalte mit verschiedenen Elementen wie Animationen, Videos und Hyperlinks gestalten. Es ist ein ideales Werkzeug für Pädagogen, Marketingexperten und Kreativprofis, die ihr Publikum auf innovative Weise erreichen möchten.

**Behinderungen:** Sehbehinderungen, Hörbehinderungen, Lernschwierigkeiten, kognitive Einschränkungen Behinderungen, Einschränkungen der Mobilität usw.

Materialart: Softwareanwendungen

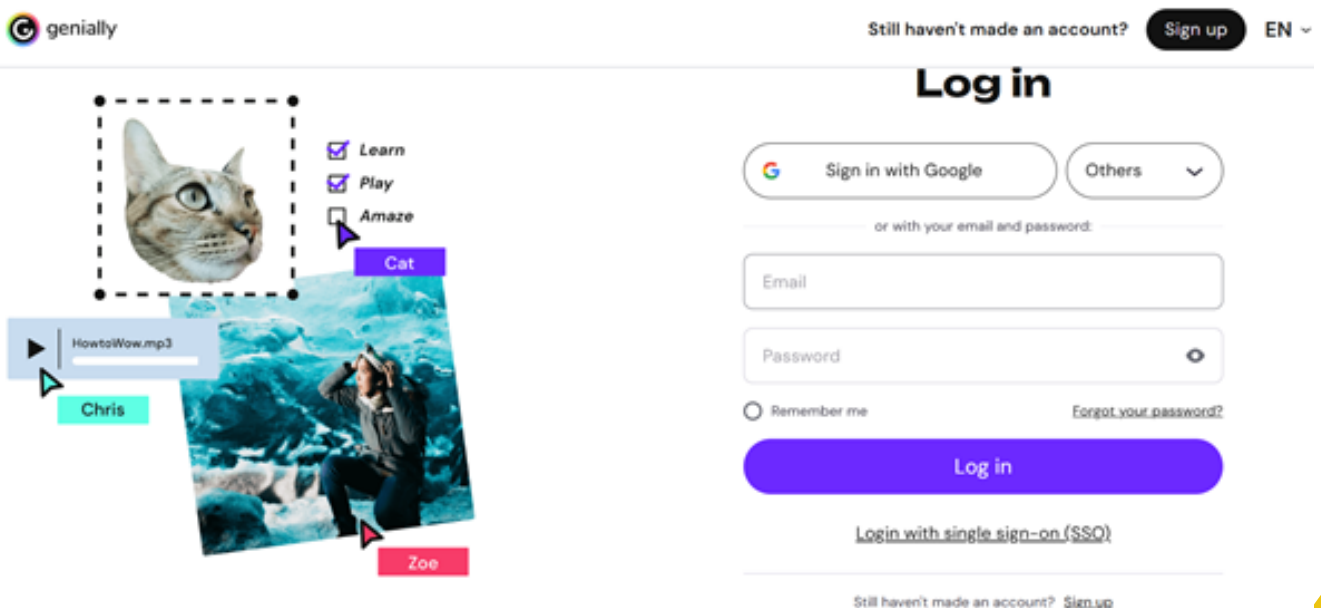
**Bereich:** Von der Grundschule über die Sekundarstufe bis zur Hochschulbildung

**Zielgruppe:** Kinder und Jugendliche mit verschiedenen Behinderungen

**Alter:** 0-6 Jahre, 7-12 Jahre, 13-18 Jahre, 19 Jahre und älter

**Sprache:** Mazedonisch, kann jedoch in sämtlichen Sprachen verwendet werden

**Quelllink:** <https://app.genially.com/editor/5ecad8a37607860d83c5353e?backTo=%2Fteams%2F67222905999cfa03f6c96531%2Fspaces%2F67222905999cfa03f6c96556%2Fdashboard>



The screenshot shows the Genially login interface. At the top left is the Genially logo. On the right, there is a link for users who haven't made an account and a language selector set to 'EN'. The main heading is 'Log in'. Below this, there are two options for signing in: 'Sign in with Google' and 'Others'. A note indicates that users can also sign in with their email and password. There are input fields for 'Email' and 'Password', with a 'Remember me' checkbox and a link for 'Forgot your password?'. A large purple 'Log in' button is prominent. Below the button, there is a link for 'Login with single sign-on (SSO)'. At the bottom, there is another link for users who haven't made an account and a 'Sign up' button. On the left side of the screenshot, there is a preview of a Genially presentation slide. The slide features a cat image with a 'Learn' checkbox, a 'Play' checkbox, and an 'Amaze' checkbox. Below the cat image is a 'Cat' label. There is also a video player showing a person in a boat with a 'HowtoWow.mp3' audio track and a 'Chris' label. At the bottom of the slide is a 'Zoe' label.

# Lernanwendung „Anton“

Die Anton-App ist ein digitales Lernwerkzeug, das in der vierten Klasse zur Vermittlung von Umfang und Fläche verwendet wird. Sie fördert das eigenständige Lernen durch Funktionen wie Sprachausgabe und Hinweise und ist daher besonders für Schüler mit Autismus-Spektrum-Störung (ASD) geeignet. Die App ist auf den österreichischen Lehrplan abgestimmt und bietet Übungen in Mathematik, Deutsch, Musik, Englisch und Sachunterricht. Der Zugriff erfolgt über Webbrowser, Tablets und Smartphones. Lehrkräfte können den Lernfortschritt überwachen und die Übungen individuell anpassen. Die App beinhaltet ein Belohnungssystem, das Schüler durch virtuelle Münzen motiviert. Die Basisversion ist kostenlos, während Premium-Funktionen verfügbar sind.

**Behinderungen:** Kommunikationsschwierigkeiten, Lernschwierigkeiten, Autismus, Legasthenie

**Art des Materials:** Lehrmaterial, Software, Spiele

**Bildungsbereich:** Frühe Kindheit, Grundschule

**Alterszielgruppe:** 7–12 Jahre

**Sprache des Materials:** Deutsch

**Quellenlink:** <https://www.anton.app/de/>



**ANTON**

**Die Lern-App für die Schule.**  
Deutsch, Mathe, Sachunterricht, Musik und DaZ für die Klassen 1 - 8



# Hand in Hand - Lernspiel für Gebärdensprache

Das Brettspiel „Hand in Hand“ hat das Ziel, die Kommunikation zwischen hörenden und nicht hörenden Menschen zu verbessern, insbesondere für Kinder ab 3 Jahren. Spieler, unabhängig von einer Behinderung, lernen gemeinsam die Gebärdensprache und unterstützen somit Inklusion und gegenseitiges Verständnis.

Im Spiel ziehen die Spieler abwechselnd Karten und zeichnen Wörter oder Sätze. Die anderen Spieler müssen schnell das passende Wort oder den passenden Satz auf dem Spielbrett finden, um voranzukommen. Der erste Spieler, der die Ziellinie überquert, hat gewonnen. In der Teamvariante treten Gruppen von bis zu sechs Spielern gegeneinander an. Die Teammitglieder zeichnen, während die Teamkollegen die Zeichnungen erraten. Das erste Team, das die Ziellinie überquert, hat gewonnen. Das Spiel beinhaltet zudem Aktionsfelder, die den Teilnehmern Freude bereiten und sie auf lehrreiche Weise anregen.

**Behinderungen:** Taubheit, Hörminderung, komplexe und multiple Bedürfnisse, Kommunikation

**Art des Materials:** Schulungsressource, Spiel

**Bildungsbereich:** Frühe Kindheit, Grundschule, Sekundarstufe, Gymnasium

**Alter der Zielgruppe:** 0–6, 7–12, 13–18 Jahre

**Sprache des Materials:** Deutsch

**Quellenlink:** <https://handinhand-spiel.at/das-spiel/>



Willkommen Das Spiel Über uns Geschichte Varianten Schwierigkeitsstufen Impressum

 **Hand in Hand**  
DAS ERSTE GEBÄRDENSPRACHESPIEL

DAS SPIEL



Schon Säuglinge und Kleinkinder lernen auf verschiedene Töne und Laute zu reagieren und so mit der Umwelt zu kommunizieren. Je häufiger Kinder die Gelegenheit haben miteinander zu spielen, entweder angeleitet im Kindergarten oder im freien Spiel zu Hause, desto mehr entwickelt sich ihre Kommunikationsfähigkeit. Kinder, die nicht von Kommunikationseinschränkungen betroffen sind, kennen oft die Gebärdensprache nicht. Dies führt zu einer Kommunikationslücke zwischen beiden Personengruppen.



# Open Educational Resources Österreich (OER)

Die OER Austria-Plattform stellt offen lizenzierte Lehrmaterialien zur Verfügung, auf die Lehrkräfte uneingeschränkt zugreifen können und die sie an die vielfältigen Anforderungen ihres Unterrichts anpassen dürfen. Diese Ressourcen fördern inklusive Bildung, indem sie Lehrkräften die Möglichkeit bieten, Inhalte für Schüler mit Lernschwierigkeiten, Kommunikationsproblemen und anderen Beeinträchtigungen zu modifizieren.

OER Österreich stellt eine breite Palette digitaler Materialien zur Verfügung, einschließlich Videos, Präsentationen und Dokumente, die anpassbar sind, um die Zugänglichkeit und das Engagement zu fördern. Die Plattform unterstützt inklusive Lehrmethoden auf allen Bildungsstufen – von der Vorschule über die Grundschule und die Sekundarstufe bis zur Oberstufe – und erfüllt die österreichischen Ziele für digitale Bildung sowie den Ansatz des Universal Design for Learning (UDL).

**Behinderungen:** Lernschwierigkeiten, Kommunikationsstörungen, Autismus-Spektrum-Störung, Legasthenie

**Art des Materials:** Datenbank

**Bildungsbereich:** Alle Stufen (Frühe Kindheit, Grundschule, Sekundarstufe, Gymnasium)

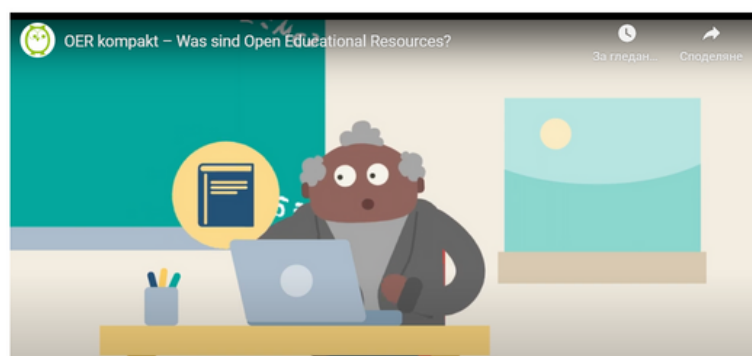
**Alterszielgruppe:** Alle Altersgruppen 0–6, 7–12, 13–18

**Sprache des Materials:** Überwiegend Deutsch, mit einigen Ressourcen in Englisch.

**Quellenlink:** <https://oerhub.at/>

## Was ist OER? Open Educational Resources in 90 Sekunden erklärt!

Um einen schnellen Überblick über das Thema OER zu erhalten, kann das folgende kurze Video vom FWU – Medieninstitut der Länder „OER kompakt – Was sind Open Educational Resources (OER)“ angesehen werden.



# Programmieren ist TOLL

„Programmieren ist COOL“ ist ein interaktives Lehrbuch für den Programmierunterricht an weiterführenden Schulen sowie für Einführungskurse an Universitäten. Es orientiert sich am COOL-Informatik-Prinzip, das praxisnahes und kooperatives Lernen unterstützt. Jedes Kapitel bietet umfassende Erklärungen, Beispiele und interaktive Programme, die Schüler in Echtzeit ausprobieren, anpassen und mit denen sie experimentieren können. Der kooperative Online-Editor ermöglicht die Zusammenarbeit bei Programmieraufgaben und fördert somit Teamarbeit und Problemlösungskompetenz.

Das Lehrbuch behandelt eine breite Palette von Programmierthemen, die von den Grundlagen bis zu fortgeschrittenen Aspekten reichen, und ist somit sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene geeignet. Der interaktive Ansatz unterstützt das Engagement und das Verständnis der Lernenden.

**Behinderungen:** Komplexe und multiple Bedürfniss

**Art des Materials:** Software, Dokument, Schulungsressource

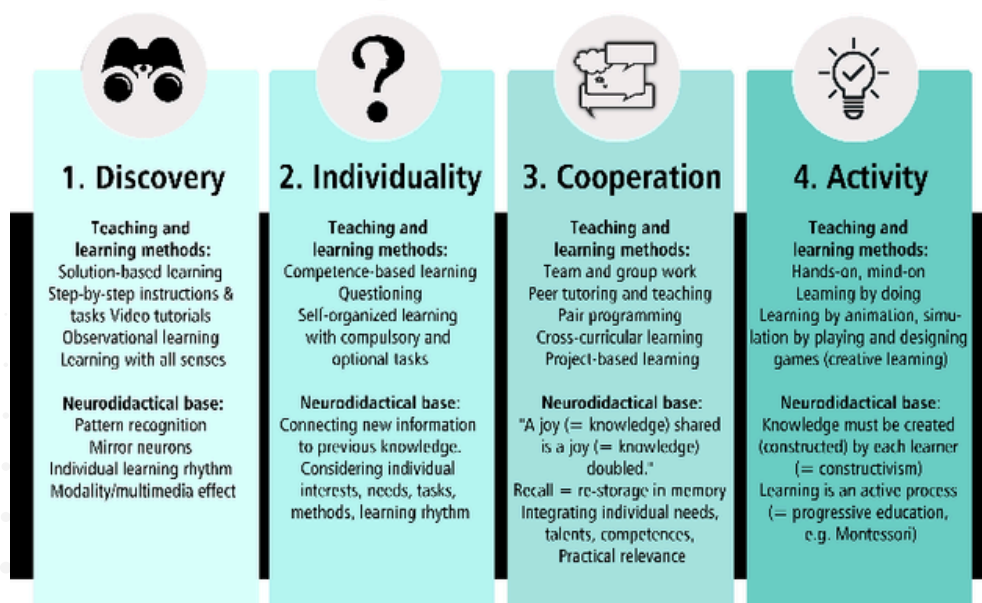
**Bildungsbereich:** Sekundarstufe II

**Alterszielgruppe:** 13–18 Jahre

**Sprache des Materials:** Deutsch

**Quellenlink:** <https://www.geogebra.org/m/cbarvx3>

## The Concept of COOL Informatics





# Widget

„Widgit“ ist eine Software, die symbolbasierte Kommunikationstools entwickelt – eine Sammlung von Bildsymbolen, die Nutzern dabei helfen, sich besser zu verständigen und auszudrücken. Sie unterstützt sowohl Kinder als auch Erwachsene mit Kommunikationsschwierigkeiten, indem sie es Menschen ermöglicht, zu kommunizieren, ohne sich ausschließlich auf gesprochene Sprache zu stützen. Die App umfasst über 15.000 Widgit-Symbole, mit denen individuelle Kommunikationsressourcen erstellt werden können; die Widgit-Software, die Betreuern und Lehrern hilft, visuelle Geschichten, Zeitpläne und Arbeitsblätter zu gestalten; sowie die Widgit Cloud – eine Plattform zum Erstellen und Teilen von Ressourcen, die den Zugang zu Inhalten erleichtert. Die Software ist kostenpflichtig, bietet jedoch kostenlose Testversionen an, und bestimmte Ressourcen sind kostenlos verfügbar. Für Bildungszwecke stehen Rabattpläne zur Verfügung.

**Behinderungen:** Autismus-Spektrum-Störung, Blindheit, Kommunikationsschwierigkeiten, Lernschwierigkeiten, Sehbehinderung

**Art des Materials:** Software

**Bildungsbereich:** Alle Stufen (Frühe Kindheit, Grundschule, Sekundarstufe, Gymnasium)

**Alterszielgruppe:** Alle Altersgruppen (0-6, 7-12, 13-18)

**Sprache des Materials:** Vorwiegend in Englisch, weitere Sprachen verfügbar

**Quelllink:** <https://www.widgit.com/support/index.htm>

The screenshot shows the top of the Widgit website. On the left is the Widgit logo. In the center is a search bar. On the right, it says "0 items - £0.00" with a shopping cart icon and a "Log in" button with a user icon. Below this is a navigation menu with orange buttons for "About Widgit", "About Symbols", "Products", "Symbol-Friendly", "Symbol Services", "Support", "Symbol Resources", and "Success Stories". Below the menu, it says "You are here: [Home](#) > Technical Support".

## Technical Support

**Contact us**  
Telephone: 01926 333680  
Email: [support@widgit.com](mailto:support@widgit.com)

**Training**  
Widgit training resources and free webinars to help you make the most of your software

## International Support



# Live-Arbeitsblätter

„Liveworksheets“ ist eine Bildungsplattform, die dynamische und zugängliche Lernerfahrungen für Kinder und Schüler unterschiedlicher Altersgruppen bietet. Sie stellt eine benutzerfreundliche Umgebung zur Verfügung, in der traditionelle Unterrichtsmaterialien – wie Arbeitsblätter, Klassenarbeiten und Druckvorlagen (in Formaten wie DOC, PDF und JPG) – in interaktive Online-Übungen umgewandelt werden können. Diese Übungen beinhalten automatische Bewertungsfunktionen und sollen das Lernen interessanter gestalten. Die Plattform gewährt Zugang zu einer umfangreichen Sammlung von fach- und sprachspezifischen Arbeitsblättern aus aller Welt, von denen viele von Lehrern oder Eltern individuell an die Lernbedürfnisse angepasst werden können. Die Lektionen können bearbeitet, geteilt und in verschiedenen Unterrichts- oder Heimunterrichtssettings wiederverwendet werden.

**Behinderungen:** Autismus-Spektrum-Störung, komplexe und multiple Bedürfnisse, Lernschwierigkeiten, Sehbehinderung

**Art des Materials:** Bildungsplattform (Animation, Gamifizierung, interaktives Dokument, Präsentation)

**Bildungsbereich:** Alle Stufen (Frühe Kindheit, Grundschule, Sekundarschule, Gymnasium).

**Alter der Zielgruppe:** Alle Altersgruppen (0–6, 7–12, 13–18)

**Sprache des Materials:** Vorwiegend Englisch, Arbeitsblätter in verschiedenen Sprachen verfügbar

**Quellenlink:** <https://www.liveworksheets.com/>

A. Put the verbs in the correct column.

Regular verbs	Irregular verbs

ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE (ESL)

Past Simple - Regular and irregular verbs

English Grade 4

5. She ~~don't~~ / ~~doesn't~~ live / lives in Poland.

6. Kate and I ~~tidy~~ / ~~tidies~~ our rooms everyday.

7. Mark ~~don't~~ / ~~doesn't~~ set / sets the table.

8. ~~Do~~ / ~~Does~~ your friend go / goes to school by bike?

9. I often ~~help~~ / ~~helps~~ my mum.

10. My dad never ~~do~~ / ~~does~~ the shopping.

11. Where ~~do~~ / ~~does~~ you spend / spends your holidays?

ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE (ESL)

Present Simple

English Pre-intermediate

help	shang
open	use
watch	save
paint	love
jump	move
play	
brush	
follow	

Verbs that end in -y  
Remove -y  
Add -ied

cry cried

Verbs that end with vowel & consonant

ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE (ESL)

Simple Past Tense (Regular Verbs)

English Year 3

# Pasakas

„Pasakas“ ist eine Plattform für Geschichtenerzählungen, die interaktive und lehrreiche Inhalte für Kinder im Alter von 0 bis 12 Jahren bereitstellt. Sie bietet lettische Märchen sowie lokale Legenden, einschließlich fremdsprachiger Geschichten aus Litauen, Estland, Polen, der Ukraine und anderen Ländern in der Originalsprache. Zudem stehen herunterladbare Malvorlagen, interaktive Spiele wie das Alphabet, Memory-Karten und lettische Lieder, einschließlich Schlafliedern, zur Verfügung. Die Website enthält Audiodateien für die meisten Märchen. Die Märchen können in den Lesemodus versetzt werden, um die Schriftgröße anzupassen. Sie können auch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Die Lieder sind ebenfalls mit Texten versehen, die im Lesemodus zugänglich sind. Seit 2017 sind Spiele und Zeichentrickfilme, die von Tieren mit Behinderungen handeln und deren Leben, Probleme, Einstellungen und Wünsche thematisieren sowie Lehrkräften entsprechende Methoden anbieten, nicht mehr verfügbar, da Adobe Flash Player nicht mehr unterstützt wird. Sie sind jedoch weiterhin über einige Google-Erweiterungen wie Ruffle – Flash Emulator zugänglich.

**Behinderungen:** Autismus-Spektrum-Störung, Blindheit, Kommunikationsschwierigkeiten, Taubheit, Hörverlust, Lernschwierigkeiten, Sehschwäche, körperliche Einschränkungen

**Art des Materials:** Bildungsplattform (Animation, Audio, Dokumente, Schulungsressourcen, Video)

**Bildungsbereich:** Vorwiegend frühe Kindheit, Grundschulniveau

**Alterszielgruppe:** Vorwiegend 0–6, 7–12

**Sprache des Materials:** Überwiegend Lettisch, einige Märchen sind auf Litauisch, Estnisch, Polnisch, Ukrainisch, Weißrussisch, Rumänisch, Jüdisch und Russisch verfügbar

**Quellenlink:** <https://asakas.net/>

# Cirkulis

„Cirkulis“ (Kompass) ist eine lettische Datenbank-Website, die Kinder und Pädagogen bei der Auseinandersetzung mit Themen wie Kunst, Design und Technik, Mathematik und Handwerk unterstützt. Die Website stellt eine Vielzahl interaktiver Werkzeuge zur Verfügung, darunter das Zeichentool „Harmonija“, das Kreativität und Feinmotorik fördert, einen Buchstabensalat-Designer, der die Sprachentwicklung und Problemlösungsfähigkeiten unterstützt, sowie Online-Spiele wie den kleinen Professor, der die Fortschritte eines Kindes bei der Lösung mathematischer Aufgaben verfolgt. Zudem bietet sie nützliche Ressourcen für Eltern und Pädagogen, einschließlich Leitfäden zur Kindersicherheit, Bildbearbeitung und Handschriftentwicklung.

**Behinderungen:** Autismus-Spektrum-Störung, Lernschwierigkeiten

**Materialtyp:** Datenbank, Dokument, Gamification, interaktive Zeichnung, Schulungsressource, Arbeitsblätter.

**Bildungsbereich:** Frühe Kindheit, Grundschule

**Zielgruppe:** 0–6, 7–12

**Sprache des Materials:** Lettisch

**Quellenlink:** <https://www.cirkulis.lv/>



DAŽĀDI TEHNOLOĢIJU MĀCĪBU JOMA

27/11/2024

### Sniegpārslu veidošana sešstūrī – no zīmējuma līdz rotājumam

Izveidojam sniegpārslu zīmējumu sešstūrī. Divi varianti- vienkāršāks ar septiņām vertikālēm un nedaudz bagātīgāks ar deviņām vertikālēm. Izmantojam dizainā un tehnoloģijās.

Read More



DAŽĀDI IZKLAIDE

25/10/2024

### Auseklītis mūzikā

Nevajag jau daudz... Ir prieks, ka redzams turpinājums, jēgpilns pielietojums vienkāršam rasešanas, zīmēšanas uzdevumam. Savā laikā izveidotajam pārzīmēšanas, simetrijas uzdevumam

Read More

Idejām un uzskatei kādas Kurzemes pilsētas skolotāja albums

Koka automodeļu sacīkstes

Kokgriezumi

Rasējumu lasīšana

Kokapstrāde. Termini

Darbņica

Vecākiem, pedagogiem

Attēlu apstrādes programmas

Bērnu drošība

Kā uzšūt rotājlietu

Mācību materiāli pirmsskola- sākumskola

Mācību resursi bērniem

Maskas

Rakstīto burtu fonti

Rakstītprasmes apguve

Vārdu juceklis- krustvārdu mikla

Zīmējam grāmatu

# Māci un Mācies

„Māci un mācies“ (Lehren und Lernen) ist eine lettische Sprachlern-Website der Lettischen Sprachagentur, die Kinder mit unterhaltsamen, interaktiven und lehrreichen Inhalten beim Erlernen der lettischen Sprache unterstützt. Die Plattform bietet eine umfangreiche Auswahl an multisensorischen Lernmaterialien für verschiedene Altersgruppen und Fähigkeiten, einschließlich für Kinder mit sonderpädagogischem Förderbedarf und Einwanderer. Viele der Materialien können sowohl ausgedruckt als auch digital verwendet werden, und einige bieten Audiunterstützung zur Verbesserung der Aussprache und des Hörverständnisses. Die Inhalte werden in unterschiedlichen Formaten bereitgestellt, um die Zugänglichkeit für Kinder mit Seh- oder Lernschwierigkeiten zu gewährleisten, und beinhalten speziell angepasste Aufgaben für verschiedene Lernstufen.

**Behinderungen:** Autismus-Spektrum-Störung, Kommunikationsschwierigkeiten, Legasthenie, Lernschwierigkeiten, Sehbehinderung

**Art des Materials:** Bildungsplattform (Animation, Dokumente, Gamification, interaktive Präsentation, Schulungsressource, Video)

**Bildungsbereich:** Alle Stufen (Frühe Kindheit, Grundschule, Sekundarstufe, Gymnasium)

**Alterszielgruppe:** Alle Altersgruppen (0–6, 7–12, 13–18)

**Sprache des Materials:** Lettisch

**Quellenlink:** <https://maciunmacies.valoda.lv/>

MĀCI UN MĀCIES LATVIEŠU VALODU

Noderīgas saites Kontakti Arhīvs

## Māci

latviešu valodu

- Latviešu valodas apguve
- Metodiskie un mācību materiāli
- Bilingvālā izglītība un CLIL
- Vecākiem

## Mācies

latviešu valodu

- Līdz 6
- 7-11
- 12-15
- 16+

