

Inklusion digital

Hrsg.: Thomas Beckermann

basis

Lea Schulz und Thomas Beckermann

Inklusive Medienbildung in der Schule

Neun Aspekte eines guten inklusiven Unterrichts

<https://t1p.de/h0mw>

Weitere Beispiele und Tools zur konkreten Umsetzung einzelner Aspekte guten digital-inklusive Unterrichts (Tool-Auswahl des MiLd-Modells)

praxis

Christof Probst, Johann Seibert und Johannes Huwer

Naturwissenschaftsdidaktik und Inklusion

To-do-Apps und Multitouch-Experiment-Instruction als Instrumente zur Förderung der Selbstregulation

www.fr-v.de/531117

Videopräsentation der Multitouch-Experiment-Instruction

Lisa Stinken-Rösner und Simone Abels

„Digital GeSEHEN“

Partizipatives Experimentieren im Optikunterricht mithilfe von Simulationen

www.walter-fendt.de

www.chemie-interaktiv.net

www.leifiphysik.de

www.phet.colorado.edu

www.edumedia-sciences.com

www.planet-schule.de

www.ck12.org

www.mackspace.de

Anbieter von Simulationen für den naturwissenschaftlichen Unterricht

Thomas Beckermann und Nina Köberer

Influencer-Werkstatt für alle

Möglichkeiten der kritischen Auseinandersetzung mit Influencern im Unterricht mit heterogenen Lerngruppen

<https://apps.medienberatung.online/influencer/>

App „Influencer-Werkstatt“ des NLQ

<https://tinylink.net/FJ7LY>

Internet-Abc

www.hurraki.de/wiki/Influencer

Hurraki – Leichte Sprache

<https://de.wikipedia.org/wiki/Influencer>

Wikipedia zum Thema Influencer

Beispiele für Seiten von Menschen mit Behinderung:

www.raul.de

Aktivist für Inklusion und Barrierefreiheit

www.thabs.de

„Rollifräulein“

<https://tinylink.net/zLZ6D>

YouTube-Kanal „Gewitter

werkstatt

Nils Lion

Das Tablet als Teilhabe-Werkzeug

Digitale Systeme zur assistiven Unterstützung

<https://kurzelinks.de/663l>

Video zur Bedienung des iPads mithilfe der Schaltersteuerung

<https://kurzelinks.de/46bo>

Zur Anwendung CameraMouse

<https://kurzelinks.de/y6n>

umfassende Hard- und Softwareübersicht zu “kommunikativen Hilfen“

Anke Schöttler

EiS – eine inklusive Sprachlern-App

Eine Hilfe gegen Kommunikationsbarrieren im Alltag

<https://sozialhelden.de>

Netzwerk, das sich mit verschiedenen Projekten für soziale Gerechtigkeit und Inklusion einsetzt

www.gesellschaft-uk.org

Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation e. V.

www.metacom-symbole.de

METACOM-Symbole von Annette Kitzinger

www.teilhabe-experten.de/

SIGNBox, „Die Vielfalter“ – „Experten für Teilhabe“

Markus Götte

„Ganz schön anders“: der inklusive Kurzfilmwettbewerb

Ein Projekt für mehr Teilhabe und Sichtbarkeit

www.ganz-schoen-anders.org

www.facebook.com/ganzschoenanders

www.youtube.com/kurzfilmwettbewerb

www.instagram.com/ganzschoenanders

www.inklusive-medienbildung.de

Ekkehard Brüggemann

Virtual Reality im (individualisierten) Unterricht

Beispiel: das virtuelle Anne-Frank-Haus

<https://arvr.google.com/>

Google Cardboard

<https://kurzelinks.de/9rtn>

Google Expeditions

<https://youtu.be/jFNvGcd14DE>

Mehr zur VR-Anwendung „Wander“

<https://kurzelinks.de/ejxm>

VR-Angebote von ARTE

<https://kurzelinks.de/hocw>

VR-Angebot des WDR

<https://annefrankhousevr.com>

Das virtuelle Anne-Frank-Haus

<https://engagevr.io/>

<https://cospaces.io/edu>

Softwareplattformen, auf denen sich eigene Inhalte erstellen lassen