

Abbildungs- und Tabellenverzeichnis

Deckblatt

Abb. 1 Aus dem „Project Core“ ins Deutsche adaptierte 3D-Symbole

Text: Foto; 3D-Symbole ‚gehen‘, ‚mögen‘, ‚nicht‘ liegen nebeneinander von links nach rechts. ‚gehen‘ enthält als taktilen Symbol einen weißen Pfeil, ‚mögen‘ vier weiße Rillen jeweils auf einem dreieckigen, roten Korpus. ‚nicht‘ enthält ein schwarzes x als taktilen Symbol auf einem runden, gelben Korpus.

Abb. 2 Der Avatar auf dem Biobauernhof

Text: Im Vordergrund rechts sieht man den Kopf eines Esels. Im Hintergrund links steht eine Lehrkraft mit blauer Regenjacke und Regenschirm. Sie hält den Avatar in den Händen, so dass Serin den Esel sehen kann.

Abb. 3 PennyTalks-Hörstift auf einer Seite der in Punktschrift übertragenen Fibel

Text: Foto: Der PennyTalks-Hörstift liegt auf einer Seite der in Punktschrift übertragenen Fibel. Der etwa 16 cm lange Stift läuft vom oberen, dickeren Ende (Durchmesser ca. 4 cm) zur Spitze hin konisch zu. Am oberen Ende ist der eingebaute Lautsprecher zu erkennen. Auf dem Schaft des Stifts befinden sich eine blaue Anzeigeleuchte und drei Bedienelemente (grün, gelb und rot).

Wahrnehmung und Nutzung der Beratungsangebote bei Spätsehbehinderung – die PRO-VIAGE-Studie

Abb. 1 In der Beratung wird zuerst das verbliebene Sehvermögen der Betroffenen geprüft 74

Text: Foto 1: Ein Mann und eine Frau sitzen am Tisch. Die Frau liest von einem Blatt Papier ab, auf dem drei Sätze in unterschiedlichen Schriftgrößen, von groß nach klein, abgedruckt sind. Der Mann zeigt mit seiner Hand auf das Blatt.

Abb. 2 Beispiel eines digitalen Überweisungsformulars 78

Text: Foto 2: Ein Mann in einem weißen Kittel zeigt mit einem Stift in seiner Hand auf ein Tablett, auf dem ein Formular mit der Überschrift «Überweisung Sehberatung und Arztzeugnis Hilfenentschädigung» abgebildet ist.

Kommunikationsförderung von Menschen mit komplexen Beeinträchtigungen einschließlich Blindheit und Sehbeeinträchtigungen mithilfe von 3D-Symbolen

Abb. 1 Aus dem „Project Core“ ins Deutsche adaptierte 3D-Symbole 86

Text: Foto; 3D-Symbole ‚gehen‘, ‚mögen‘, ‚nicht‘ liegen nebeneinander von links nach rechts. ‚gehen‘ enthält als taktilen Symbol einen weißen Pfeil, ‚mögen‘ vier weiße Rillen jeweils auf einem dreieckigen, roten Korpus. ‚nicht‘ enthält ein schwarzes x als taktilen Symbol auf einem runden, gelben Korpus.

Einsatz eines Avatars im Unterricht

Abb. 1 Der Avatar mitten im Klassengeschehen 99

Text: Das Foto zeigt einen Avatar, der auf einem Tisch steht. Im Hintergrund schreibt eine Schülerin an einer Tafel. Der Avatar ist aus weißem Kunststoff, 30 cm groß und besteht aus drei Teilen. Im Fuß ist der Motor integriert. Im oberen Teil befindet sich ein Lautsprecher und seitliche Lichtleisten. Der Kopf des Avatars, der sich nach oben und unten neigen kann, ist mit einer Kamera Mikrofon und LEDs ausgestattet. Der Kopf leuchtet grün, die Augen weiß. Der Avatar sieht einem menschlichen Oberkörper ähnlich.

Abb. 2 Die Bedienoberfläche der AV1-App bei der Betrachtung des Tafelbildes 101

Text: Die Abbildung zeigt die iPad-Oberfläche. Man sieht ein Tafelbild und im unteren und rechten Seitenbereich die Icons für die verschiedenen Funktionen des Avatars.

Abb. 3 Serin nimmt von zu Hause am Unterricht teil 102

Text: Auf dem Foto sieht man Serin im Profil vor zwei iPads auf einem Stativ, die im 110 Grad Winkel vor ihr angeordnet sind. Sie schreibt auf dem linken iPad mit dem Apple Pencil. Auf dem rechten iPad sieht man den Klassenraum aus dem Blickwinkel des Avatars.

Abb. 4 Zwei Freundinnen unterhalten sich in der Pause mit Serin 102

Text: Das Foto zeigt zwei Schülerinnen auf dem Schulhof. Sie halten den Avatar in den Händen und unterhalten sich mit seiner Hilfe mit ihrer Mitschülerin Serin.

Abb. 5 Der Avatar auf dem Biobauernhof 102

Text: Im Vordergrund rechts sieht man den Kopf eines Esels. Im Hintergrund links steht eine Lehrkraft mit blauer Regenjacke und Regenschirm. Sie hält den Avatar in den Händen, so dass Serin den Esel sehen kann.

Wie wir eine Fibel zum Sprechen brachten

Abb. 1 Seiten 22–23 aus „Die Auer Fibel – Mein Erstlesebuch“ (Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Ernst-Klett Verlags, Stuttgart) 107

Text: Zeichnung: An einem Lebkuchenstand hängen viele Lebkuchenherzen. Auf den Lebkuchenherzen stehen in weißer Schrift Namen, darunter Lea, Leo, Mama, Oma, Papa und Opa. Lea möchte das Herz mit dem Namen „Mimi“. Leas Eltern stehen neben dem Lebkuchenstand, ihr Vater isst eine Süßigkeit aus einer Papiertüte, ihre Mutter zieht ihren Geldbeutel aus der Handtasche. Dabei denkt sie an die Katze, die das Herz um den Hals trägt.

Abb. 2 PennyTalks-Hörstift auf einer Seite der in Punktschrift übertragenen Fibel 109

Text: Foto: Der PennyTalks-Hörstift liegt auf einer Seite der in Punktschrift übertragenen Fibel. Der etwa 16 cm lange Stift läuft vom oberen, dickeren Ende (Durchmesser ca. 4 cm) zur Spitze hin konisch zu. Am oberen Ende ist der eingebaute Lautsprecher zu erkennen. Auf dem Schaft des Stifts befinden sich eine blaue Anzeigeleuchte und drei Bedienelemente (grün, gelb und rot).

Abb. 3 Screenshot aus dem Textverarbeitungsprogramm mit dem für RTFC aufbereiteten Text 109

Text: Screenshot aus dem Textverarbeitungsprogramm mit dem für RTFC aufbereiteten Text. Die einzusprechende Bildbeschreibung lautet: I Mimi soll das Herz bekommen, der Igel hätt es auch genommen. Lea ist mit Mama und Papa auf dem Volksfest. Sie steht an einer Bude mit Lebkuchenherzen. Auf den Herzen stehen Namen: Pia, Mia, Mimi, Mami, Omi, Papi, Opi Lea hat das Herz mit dem Namen Mimi ausgesucht. Ihre Katze soll es bekommen.

Abb. 4 Das improvisierte Tonstudio 109

Text: Foto: Das improvisierte „Tonstudio“. Neben zwei Sonnenschirmen wurden Verpackungsfolien, eine Fellweste und Schaumstoff zur Schalldämmung verwendet. Vor dem Mikrofon sitzt die Sprecherin Saskia Welty.

Abb. 5 Doppelseite der in Punktschrift übertragenen Auer-Fibel mit einem blauen Klebeetikett für den PennyTalks-Hörstift 110

Text: Doppelseite der in Punktschrift übertragenen Auer-Fibel mit einem blauen Klebeetikett für den PennyTalks-Hörstift

Abb. 6 Seiten 2 und 3 der Fibel: <https://bit.ly/3N71Ey0> 110

Text: QR-Code mit der URL <https://bit.ly/3N71Ey0>

Abb. 7 Seiten 22 und 23 der Fibel (siehe Abbildung 1): <http://bit.ly/3XlIF2F> 110

Text: QR-Code mit der URL <http://bit.ly/3XlIF2F>

Wandern als Freizeitaktivität für sehbehinderte Jugendliche – kann (das) gelingen!?

Abb. 1 Blick über das Wandergebiet durch die Weinberge bei Vaihingen/Enz 114

Text: Das Bild zeigt einen Blick über das Wandergebiet durch die bereits abgeernteten Weinreben im Weinberg oberhalb von Roßwag bei Vaihingen/Enz. Einzelne Weingärten sind aufgrund der steilen Hanglage terrassenförmig angelegt und werden durch Steinmauern gestützt und voneinander getrennt. Der auf dem Bild nur bedingt erkennbare Weg – eine naturnahe Forststraße mit bewachsenem Mittelstreifen – verläuft nahezu ebenerdig entlang einer solchen Stützwand.

Abb. 2 Wegweiser für Wandernde als mögliche Herausforderung (Symbolbild) 116

Text: Das Bild wurde nicht auf der Wanderung mit den Schülerinnen und Schülern aufgenommen, sondern auf einem gemeinsamen Wander- und Radweg in Titisee. Es zeigt symbolisch die unterschiedlichen visuellen Informationen auf, die zur Orientierung auf Wanderwegen zur Verfügung stehen können. Zu sehen sind an die 20 sehr unterschiedlich gestaltete Wegweiser und Symbolschilder.

VBS-Fortbildungskalender

Abb. 1 Poster der Tactile Reading Conference. 120

Text: Rotes Poster mit der grau-schwarzen Aufschrift: Tactile Reading Conference. Amsterdam, the Netherlands. June 2 – 4 2025. Das Poster enthält in der Mitte des unteren Drittels einen QR-Code mit Informationen zur Tagung. In der rechten unteren Ecke findet sich das Logo von Feel Good.

Wilhelm Mecker – Eine Begegnung nach über 140 Jahren

Abb. 1 Anton Sauerwalds Geschäftslokal aus dem Januar 1908 (Privatbesitz) 127

Text: Historisches Foto in Sepiatönung von Anton Sauerwalds Musikalienhandlung aus dem Januar 1908. Im Vordergrund Anton Sauerwald, dahinter zwei Angestellte.