



ABC Maestro

UŽIVATELSKÝ MANUÁL

Aktivity pro zvládnutí psaní,
psaní na klávesnici a čtení



UŽIVATELSKÝ MANUÁL

Aktivity pro zvládnutí psaní,
psaní na klávesnici a čtení

CO JE ABC MAESTRO?

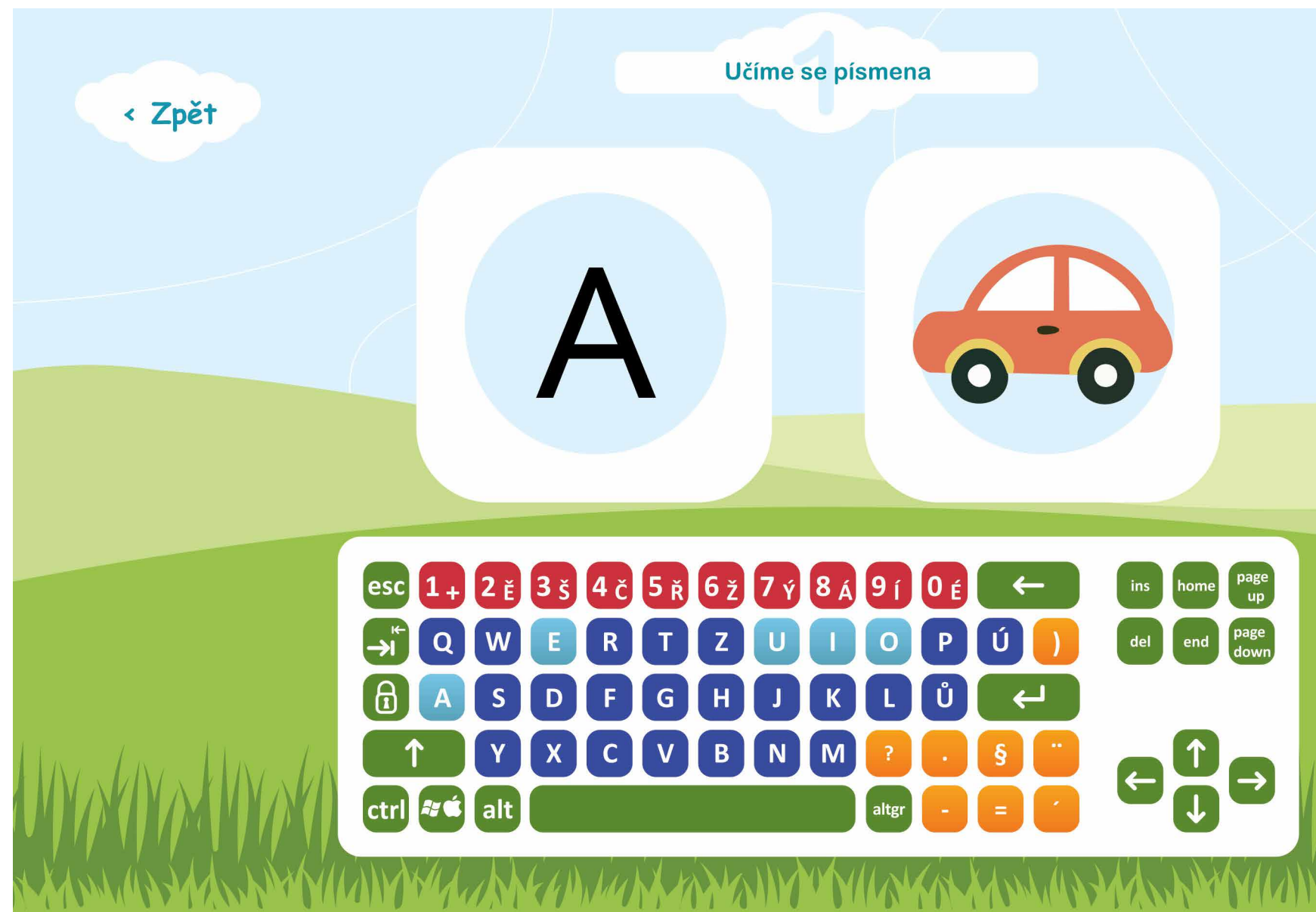
ABC Maestro je vzdělávací a rehabilitační software pro zvládnutí psaní, psaní na klávesnici a čtení a je perfektně kompatibilní s klávesnicí Clevy. Obsahuje aktivity pro naučení se písmen, slov a číslic. Tyto aktivity podporují klasické vzdělávací metody s inovativním a obsáhlým přístupem k učení, pomocí výuky ovládání klávesnice.

Některé výhody **ABC Maestra** jsou zřejmé. Jsou to například vizuálně přizpůsobené obrázky, možnost propojit hlasový záznam s písmenem, slovem nebo číslicí na obrazovce (propojení zvuku a obrázku) a povzbuzování sluchové pozornosti a porozumění řeči. Na začátečních úrovních každé hry jsou znaky na virtuální klávesnici či napsané šablony pro požadované písmeno v kroužku, což pomáhá uživateli v učení. To znamená, že má uživatel k dispozici přesné instrukce, kterou klávesu

je potřeba stisknout a kdy je to potřeba. **ABC Maestro** nabízí nastavení, která jsou plně přizpůsobitelná každému uživateli v závislosti na jeho potřebách. Úkoly jsou rozděleny od jednoduchých po více složité, a po každé odpovědi je poskytnuta adekvátní zpětná vazba.

Výhoda učení se písmenům na klávesnici je jasná, pokud máte na paměti, že se procesu mohou účastnit i uživatelé s psychomotorickými potížemi, protože neexistují žádné požadavky na dříve získané grafomotorické dovednosti. Pozitivním aspektem procesu je zvýšená motivace a pozornost uživatele.

Program **ABC Maestro** byl navržen tak, aby nabízel rychlejší učení prostřednictvím her.



INSTALACE ABC MAESTRA

Tento manuál Vás provede celým užíváním ABC Maestro. V první části je v jednotlivých krocích vysvětleno stáhnutí programu z internetu a jeho instalace. Druhá část nabízí přehled funkcí programu a instrukce pro jeho užívání.

1. Otevřete si stránku www.abc-maestro.com a klikněte na zelené tlačítko **“Vyzkoušej zdarma”**, jak je ukázáno na obrázku níže.

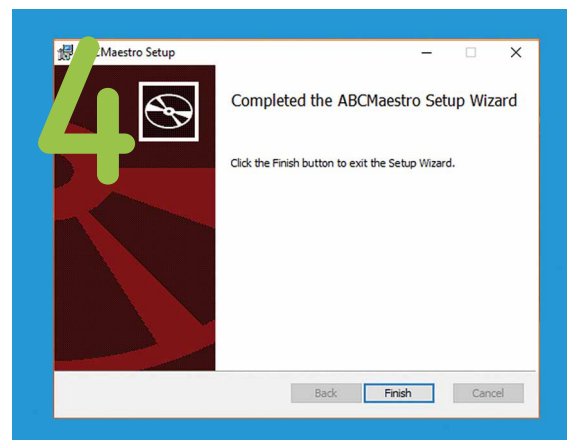
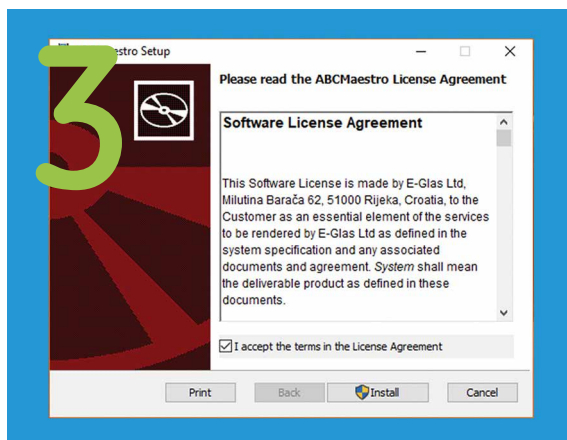
2. Po zmáčknutí tohoto tlačítka je potřeba kliknout na bílé tlačítko **“Stažení bezplatné zkušební verze”** (číslo 1 na obrázku níže), čímž se zahájí stahování instalačního souboru ABC Maestro (číslo 2 na obrázku níže). Po dokončení stahování tohoto souboru,

klikněte na označenou kartu v levém dolním rohu (číslo 2 v obrázku níže)*.

**Toto platí pouze pro uživatele prohlížeče Google Chrome. Pokud využíváte jiný internetový prohlížeč, bude potřeba instalační soubor nalézt ve vaší složce Stažené soubory/ Downloads (či v jiné složce, záleží na nastavení vašeho počítače).*

3. Po spuštění instalačního souboru ABC Maestro se spustí instalace. Zaškrtněte políčko přijetí licenčních podmínek a poté klikněte na **“Install”** (viz. obrázek níže). Po dokončení instalace klikněte na **“Finish”** a na ploše se vytvoří ikona ABC Maestro.





JAK POUŽÍVAT ABC MAESTRO

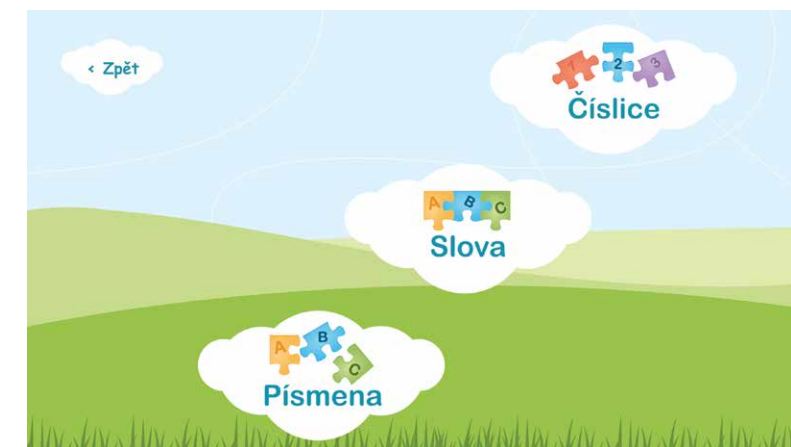
Následující obrázek ukazuje úvodní obrazku ABC Maestro.

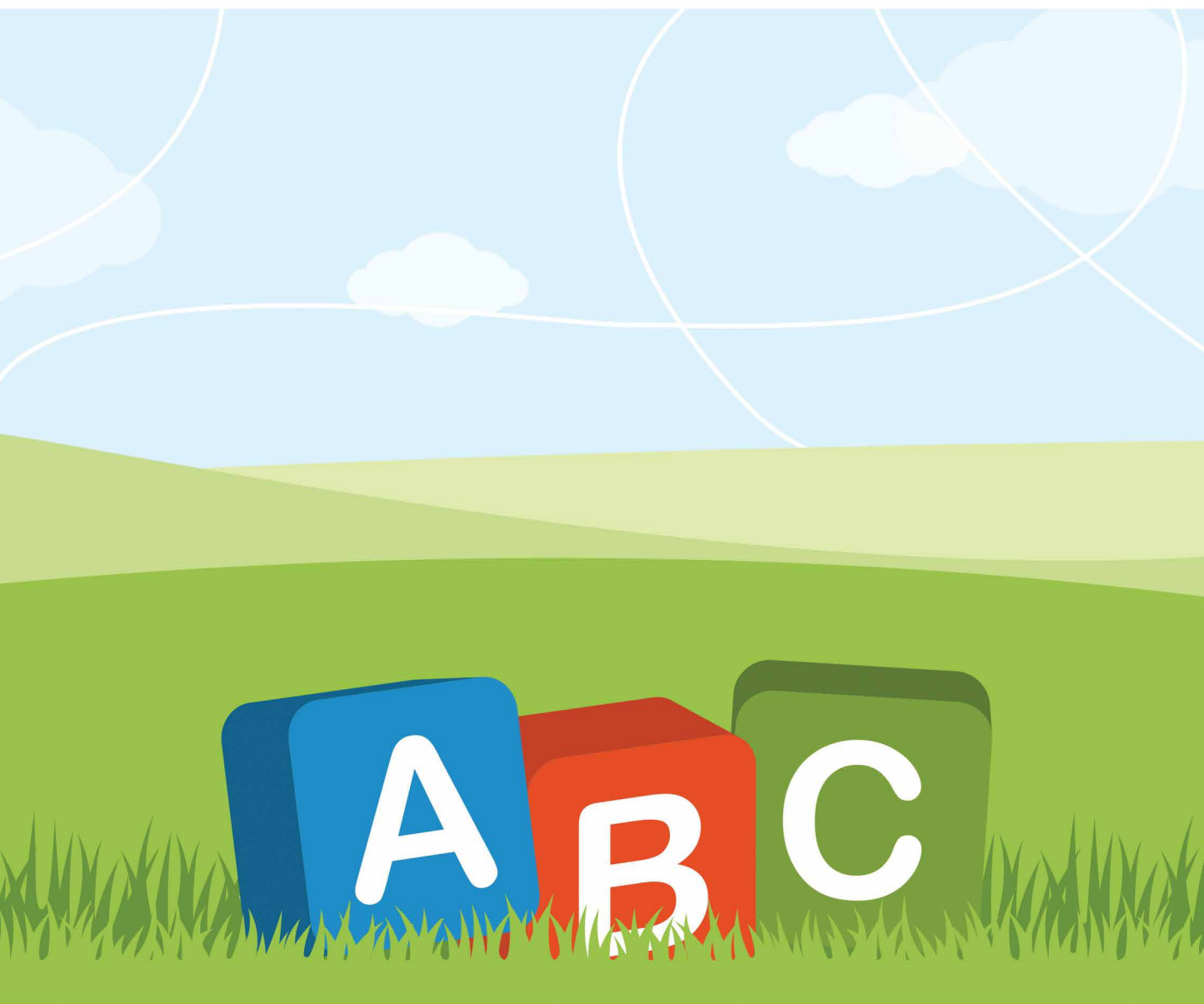
Klikněte na oblaček “**Nastavení**” pro zobrazení stránky, kde lze nalézt oblaček “**Registrace**” a zde můžete vložit aktivační kód pro plnou verzi ABC Maestra.

Základní nastavení jazyku v ABC Maestru je Angličtina, po kliknutí na oblaček “**Nastavení**” můžete změnit jazykové nastavení a také hlas programu a také změnit nastavení zobrazení na obrazovce.

Nastavení zobrazení obrazovky lze také změnit kliknutím pravým tlačítkem myši. Klikněte na “**Start**” pro otevření stránky níže na obrázku, kde si můžete vybrat hry na učení písmen (oblaček „Písmena“), hry na učení slov a pravopisu („Slova“) nebo hry na učení čísel („Číslice“).

POZNÁMKA: Klikněte na “**Zpět**” pro návrat na předchozí obrazovku.





ABC Maestro obsahuje speciální monitorovací systém, který odměňuje každé úsilí a úspěšný pokus dítěte. Terapeut, učitel nebo rodič tak bude moci používat speciální nálepky, aby sledoval pokrok dítěte, stejně jako rozvoj dovedností čtení, psaní a psaní na klávesnici.

Klikněte na oblaček **“Více”** pro zobrazení stránky s monitorovacím a odměňovacím systémem (**“Odměny”**). Dále zde naleznete uživatelský manuál a plakát pro vaši třídu.

V závislosti na programovém balíčku, který používáte, bude systém monitorování a odměňování nabízet jednu z následujících možností. Uživatelé **“Home”** verze ABC Maestra budou mít možnost sledovat pokroky jednoho dítěte, zatímco v **“Pro”** verzi může být přidáno neomezené množství uživatelů, u kterých je sledován pokrok a odměny. Je zde také možnost přidat jméno jejich učitele.

Po úspěšném dokončení každého úkolu nalepte odpovídající štítek do rámečku v oblačku **“Odměny”**. V případě, že nebyl úkol splněn, ale bylo zřejmé, že se dítě opravdu snažilo, tam můžete nalepit smajlíka. Po úspěšném dokončení všech úkolů připojte nálepku s trofejí.

Po úspěšném dokončení všech úloh můžete odměnit uživatele certifikátem úspěšného dokončení programu ABC Maestro.





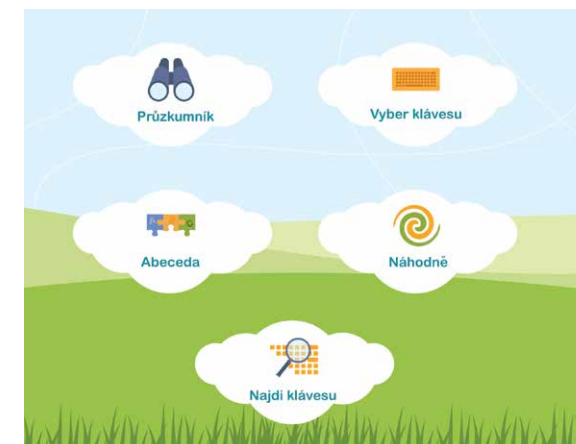
HRY NA UČENÍ PÍSMEN

Klikněte na oblaček “**Písmena**” pro otevření stránky s pěti různými hrami na učení písmen (viz. obrázek níže). V této skupině se nachází následujících pět her:

1. Průzkumník
2. Vyber klávesu
3. Abeceda
4. Náhodně
5. Najdi klávesu

V ABC Maestru se učení písmen řídí **analytickou a syntetickou hlasovou metodou**. To znamená, že se uživatelé seznamují se všemi zvuky (fonémy) a písmeny (grafémy), dokážou rozpoznat souvislosti mezi těmito zvuky a jejich příslušnými symboly (písmeny) a jsou schopni definovat počáteční fonémy slov. V období učení písmen je velmi důležité pochopit rozdíl mezi fonémy a písmeny a jasně rozlišit jednotlivé fonémy, protože to uživatelům umožní rychlejší a snadnější zapamatování, čtení a artikulaci písmen.

POZNÁMKA: Každá hra pro učení písmen nabízí dvě možnosti: **Malá a Velká písmena**.



Průzkumník

Tato hra je úvodní činností programu ABC Maestro, která nabízí **možnost svobodně prozkoumat a seznámit se s klávesnicí**. Stisknutím libovolné klávesy získá uživatel zpětnou vazbu ve formě grafému a fonému stisknuté klávesy, jakož i doprovodného obrázku a zvuku. Není zde žádný přednastavený

úkol, což podporuje zábavu a chuť hrát dál, což podporuje a vede k **bezděčnému učení**.

Proto je hra ideální pro uživatele s obtížemi, protože **poskytuje úspěch**. Dodatečně tak podporuje motivaci a zájem.



Vyber klávesu

Tato hra přináší **přímou interakci** mezi učitelem, terapeutem či rodičem s uživatelem či dítětem. Kromě podpory zobrazené na virtuální klávesnici (označení požadované klávesy) je uživatel **navíc podporován** sledováním učitele, terapeuta nebo rodiče, aby zjistil, jakou klávesu stiskne a vybere na virtuální klávesnici. Hra proto poskytuje **modelové učení**.

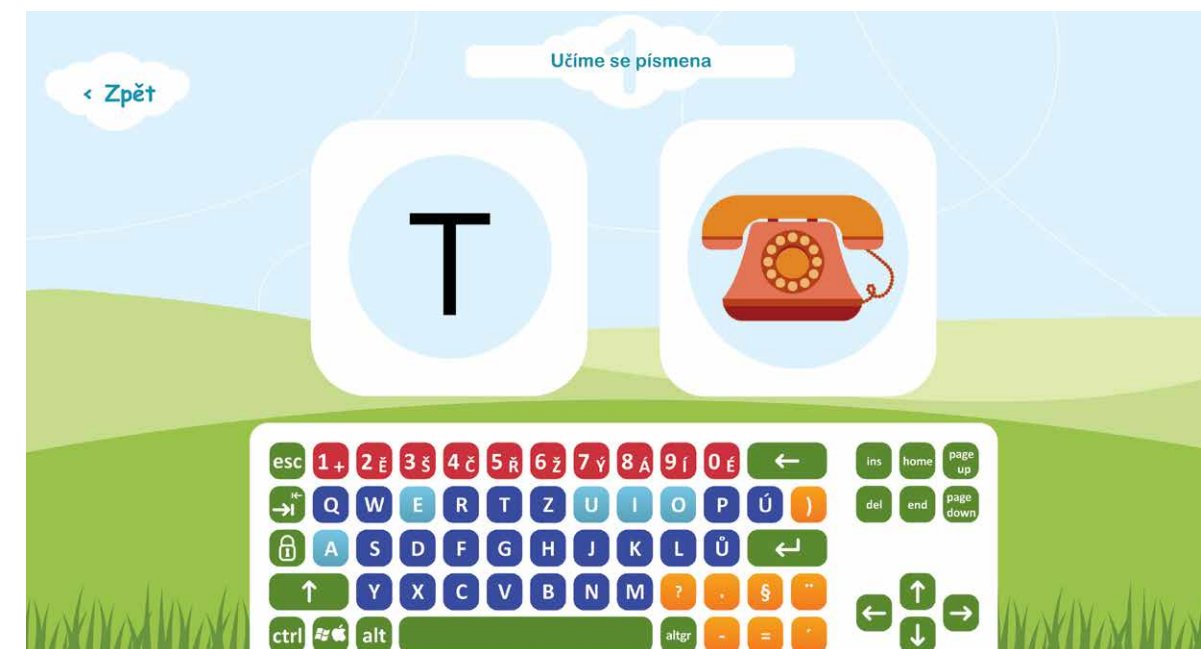
Nejdůležitější vlastností této hry pro uživatele s obtížemi je **možnost individualizace pořadí učení písmen a fonémů**, s funkčním přístupem upravujícím výběr písmen a fonémů (např. pokud je jméno uživatele Martin, začneme výuku s písmeno „M“, protože toto písmeno by už mohlo být uživateli známé).



Abeceda

V této hře se písmena automaticky zobrazují a zvýrazňují na obrazovce v abecedním pořadí. To znamená, že po správném stisknutí písmene „A“ na fyzické klávesnici by měl uživatel stisknout písmeno „B“,

písmeno „C“ a tak dále. Největší výhodou této hry je **učení abecedního pořadí**, které je jedním z předpokladů úspěšného čtení a psaní, s využití podpory virtuální klávesnice.

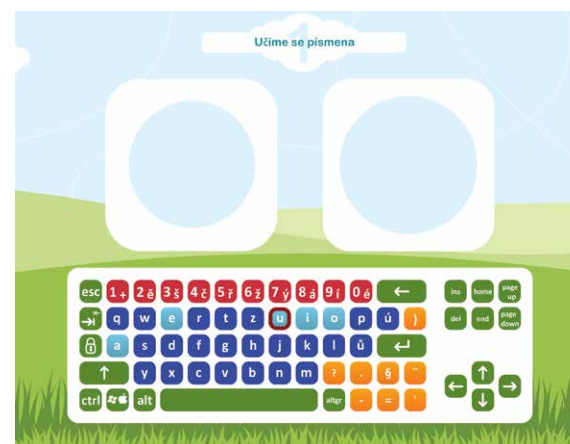


Příklad hry “Vyber klávesu”:

1. Učitel, terapeut nebo rodič zvýrazní myší písmeno “u” a dá uživateli pokyn, aby na fyzické klávesnici stiskl písmeno „u“. Uživatel stiskne na klávesnici písmeno „u“.

Program přehraje slova: “u jako ucho” a na obrazovce se objeví písmeno “u” a obrázek .

2. Učitel, terapeut nebo rodič zvýrazní písmeno „O“ myší a dá uživateli pokyn, aby na fyzické klávesnici stiskl písmeno „O“. Místo „O“ uživatel stiskne na klávesnici písmeno „P“. Není přehrán žádný zvuk a na obrazovce se neobjeví písmeno „O“. Učitel, terapeut nebo rodič upozorní uživatele na chybu. Uživatel stiskne na klávesnici písmeno „O“. Počítač přehraje slova: „O jako Opice“ a na obrazovce se objeví písmeno „O“ a obrázek.



Náhodně

Tato hra je velmi podobná hře Abeceda. Jediný rozdíl je, že se písmena nezobrazují v abecedním pořadí, ale náhodně. Tato hra poskytuje **vyšší úroveň aktivity, která vám umožní sledovat pokrok v učení dítěte – kolik bylo získáno pomocí předchozích her a do jaké míry jsou**

tyto znalosti použitelné a funkční.

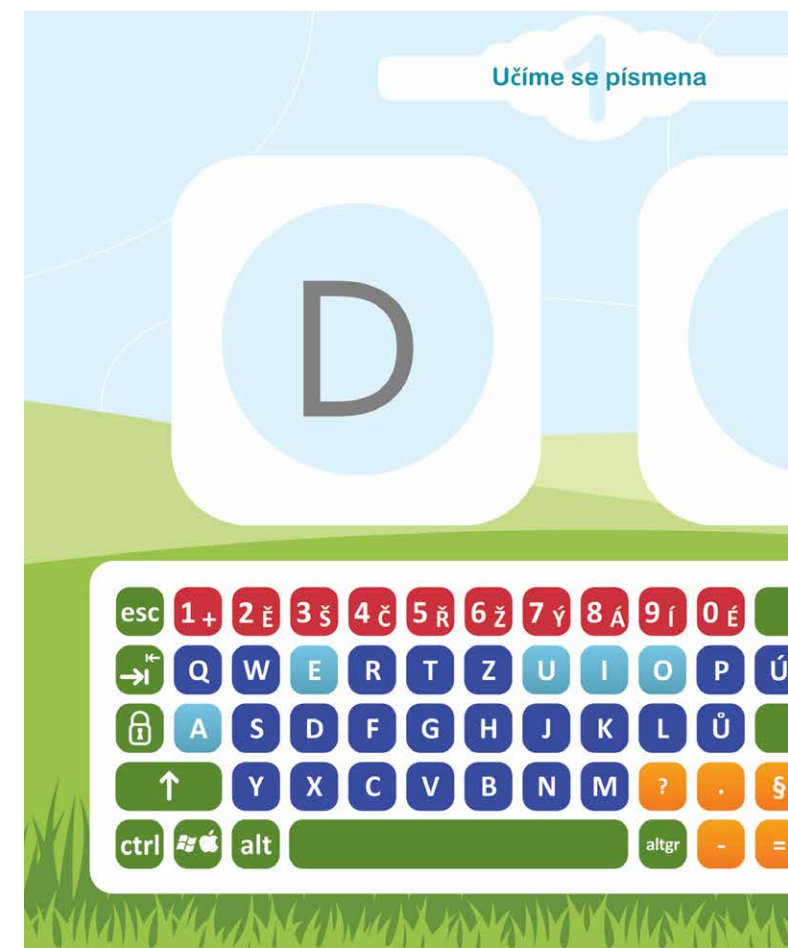
OBRÁZEK: Na klávesnici na obrazovce je zvýrazněno písmeno „U“, což znamená, že uživatel by měl stisknout písmeno „U“ na fyzické klávesnici.



Najdi klávesu

V této hře se písmeno, které má uživatel stisknout na fyzické klávesnici, objeví v kruhu na obrazovce. Na rozdíl od ostatních her, kde se písmeno zobrazuje na klávesnici na obrazovce, se v této hře písmeno zobrazuje v kruhu, takže uživatel neví o jeho poloze na klávesnici.. Tato hra podporuje **porozumění vztahu mezi fonémy a písmeny** – ukazuje, že slyšíme a vyslovujeme fonémy a vidíme a píšeme písmena, což je **nejdůležitější předpoklad pro úspěšné čtení a psaní**. Perfektní úvod pro slovní hry. Tato hra je ideální pro procvičování **vizuálních dovedností a přiřazování**.

OBRÁZEK: Ve hře „Najdi klávesu“ se písmeno zobrazí v levém kruhu a uživatel ho musí stisknout na fyzické klávesnici. Poté se přehraje zvuk a obrázek se objeví v pravém kruhu.





HRY NA UČENÍ SLOV

Klikněte na oblaček “Slova” pro přístup ke stránce se šesti hrami pro učení slov a jejich hláskování (viz. obrázek níže).

V této kategorii jsou následující hry:

1. Vyber a Napiš
2. Napiš abecedu
3. Chybějící písmenko
4. Dvě chybějící písmenka
5. Psaní slov
6. Vyřeš hádanku

Naučené fonémy jsou nyní syntetizovány do slov. V každé ze šesti her na učení a hláskování musí uživatel na fyzické klávesnici zadat všechna nebo některá písmena vybraného slova. Zde je přehled herních pravidel a funkcí.

POZNÁMKA: Každá tato hra nabízí dvě možnosti : **Velká a Malá písmena**



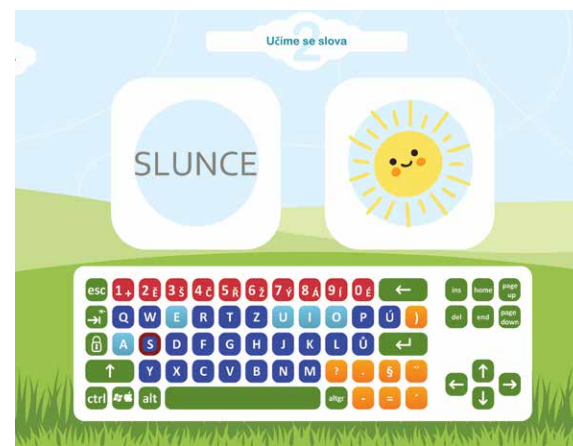
Vyber a napiš

Po výběru této hry se zobrazí menu s výběrem obrázků, kde je možné vybrat slovo, které bude uživatel psát. V tomto příkladu klikneme na slovo Slunce (viz. obrázek níže).

Po kliknutí na obrázek Slunce se zobrazí již známá stránka, která je využívána ve všech hrách.

Uživatel musí nyní zadat všechna písmena

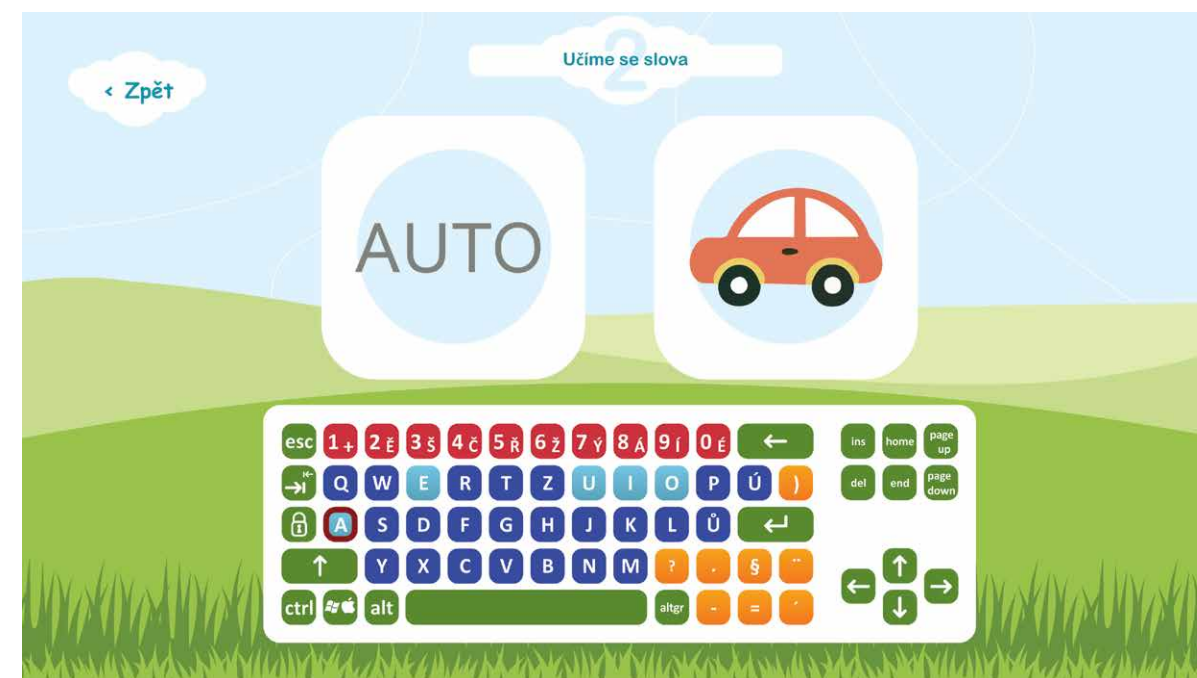
slova „SLUNCE“ a každé písmeno je zvýrazněno na virtuální klávesnici na obrazovce (všimněte si písmeno „S“ na virtuální klávesnici na obrázku výše). Po stisknutí klávesy „S“ na fyzické klávesnici se na počítači přehraje zvuk „S“ a poté, co uživatel zadal všechna písmena slova SLUNCE, počítač vysloví slovo „SLUNCE“ a program vás vrátí zpět do předchozí nabídky, kde si můžete znovu vybrat slovo na procvičení.



Napiš abecedu

V této hře se slova na procvičení objevují automaticky a jejich písmena jsou zvýrazněna na virtuální klávesnici v abecedním pořadí. To znamená, že jakmile uživatel správně stiskne na klávesnici všechna písmena pro

slovo "AUTO", bude muset to stejné učinit pro slovo "BOTA", následováno slovem "C", atd. Největší výhodou této hry je **abecední přístup v osvojování psaní slov**.



Chybějící písmenko

V této hře musí uživatel dokončit dané slovo s chybějícím jedním písmenem. Například pro slovo "MRKEV", levý kruh zobrazí "MRKE_", s písmenem "V" zvýrazněným na virtuální klávesnici (obrázek níže). Úkol je splněn, jakmile uživatel stiskne písmeno "V".

Tato hra podporuje širší povědomí o

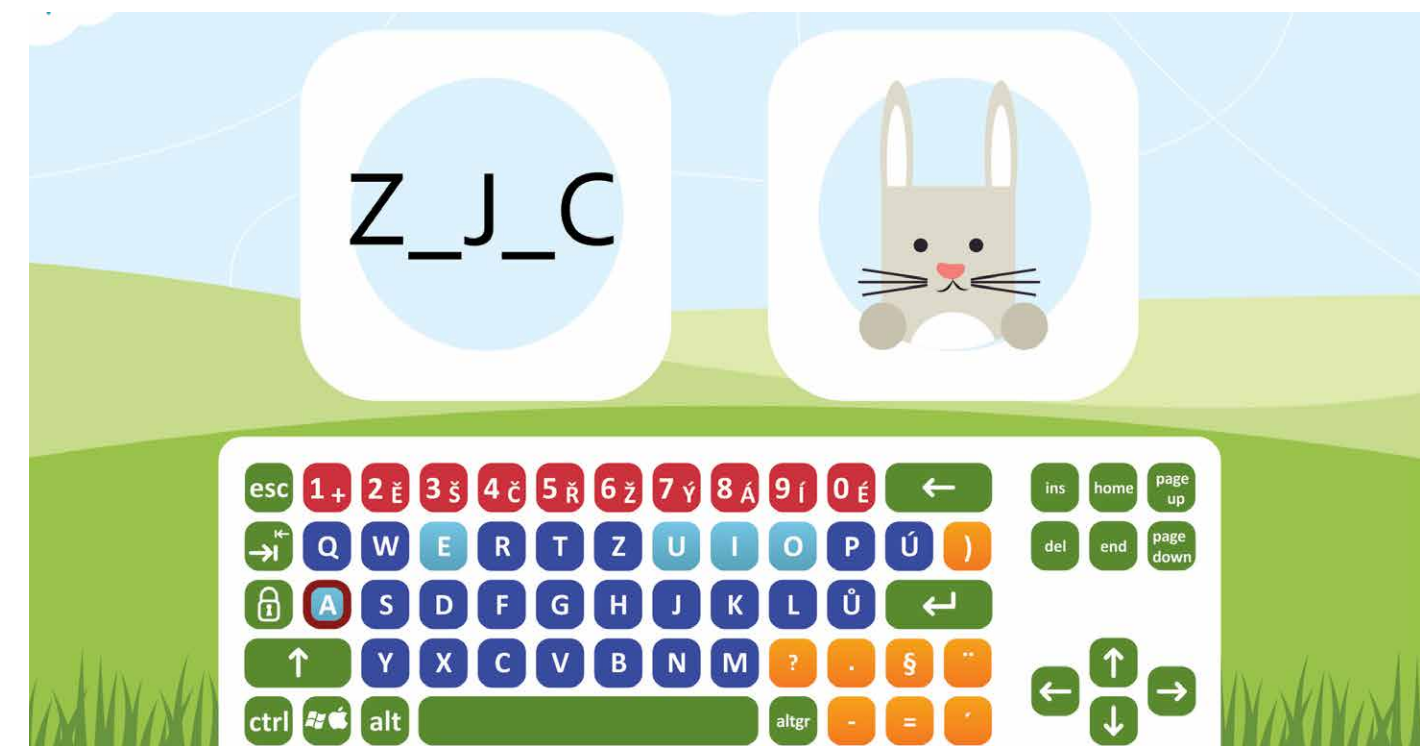
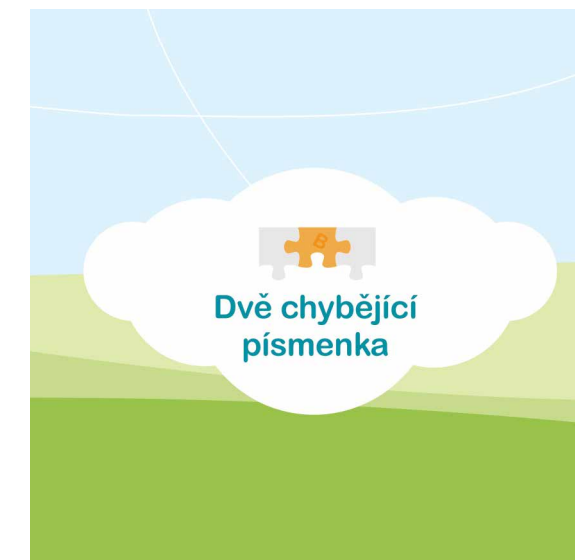
fonetické slovní struktuře s izolací fonémů, vnímání jejich pozice v rámci slova (nejen v počáteční poloze) a jejich označení písmeny.

Pro uživatele s obtížemi je tato aktivita usnadněna pomocí podpory virtuální klávesnice a jasnou vizuální podporou obrazu objektu v pravém kruhu na obrazovce.



Dvě chybějící písmenka

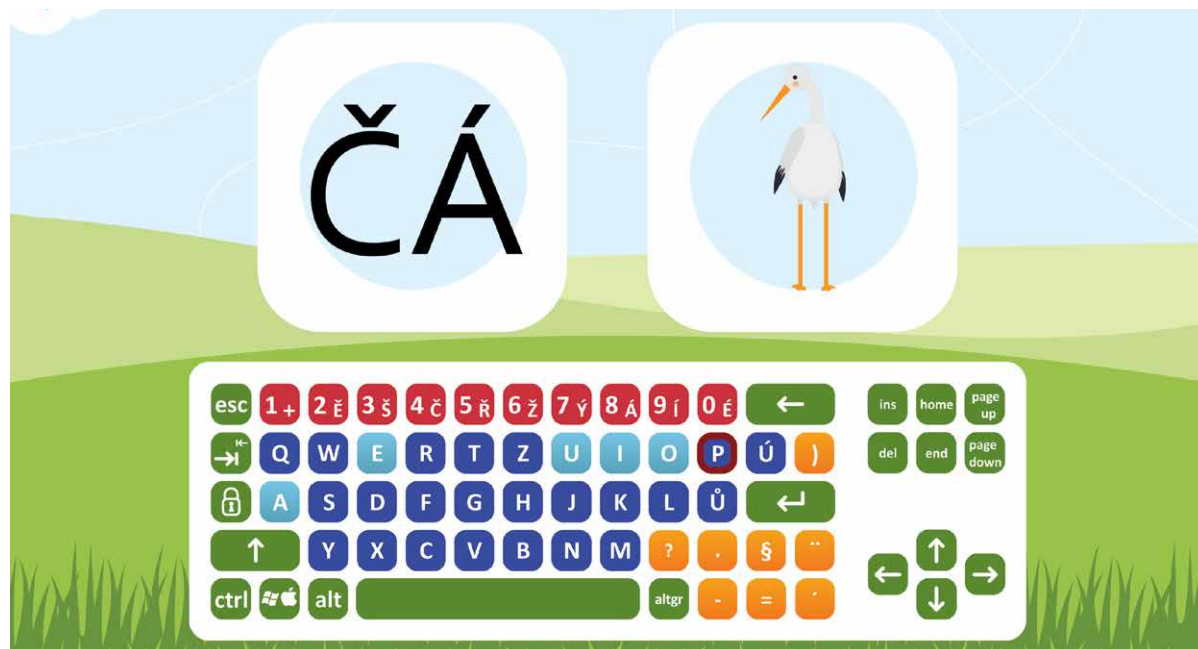
V této hře uživatel musí v daném slově doplnit dvě písmena, vše ostatní funguje na stejném principu jako ve hře "Chybějící Písmenko".



Psaní slov

Tato hra je velmi podobná předchozím hrám. Rozdíl je v tom, že na začátku úkolu se v pravém kruhu na obrazovce zobrazí obrázek a ne slovo. Jakmile začne uživatel psát písmena

správně, objeví se v levém kruhu a postupně odhalí slovo. Podpora se zvýrazněným písmenem na virtuální klávesnici stále zůstává.



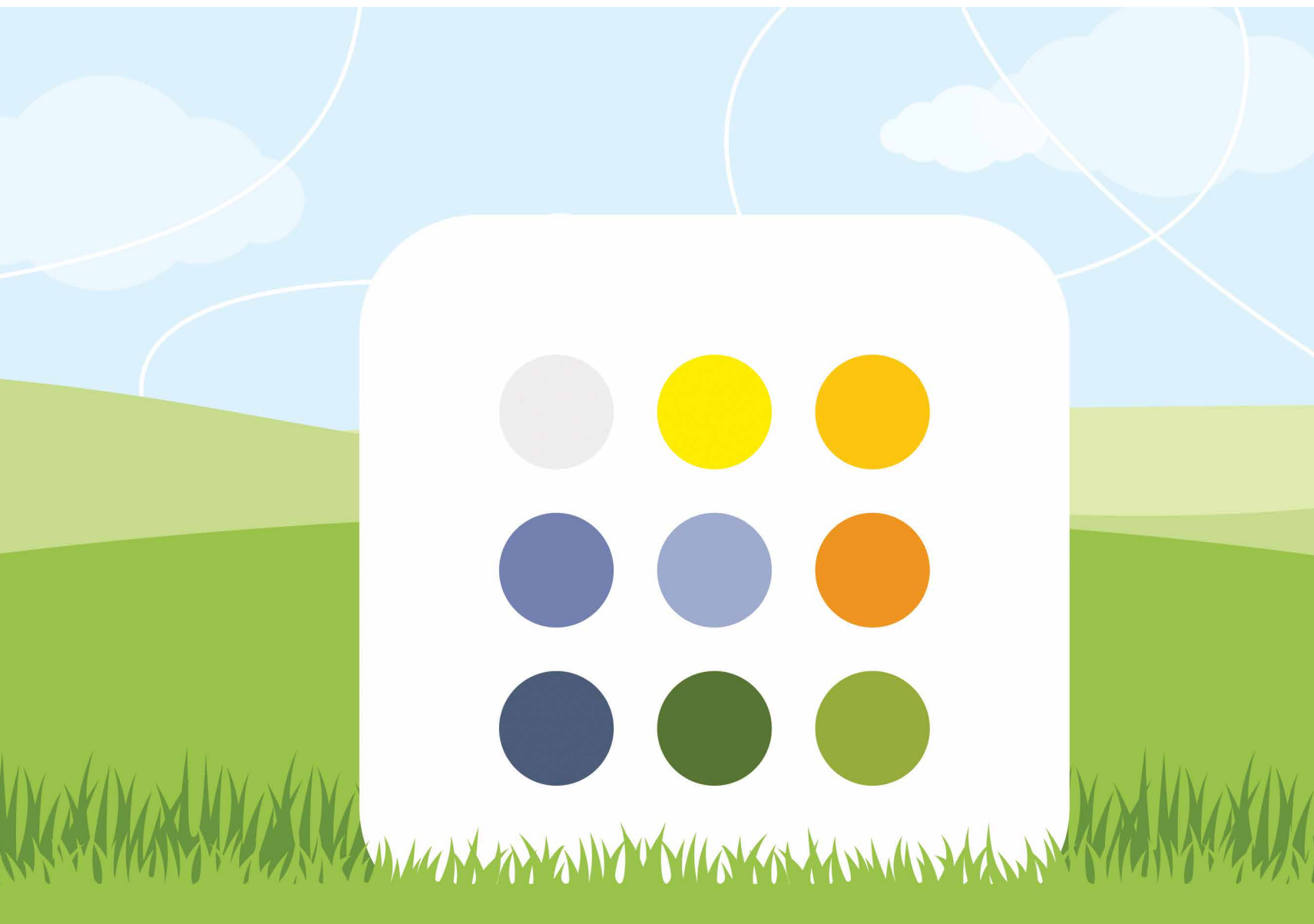
Vyřeš hádanku

Tato hra přináší **počáteční hádanku obrázku** a zdůrazňuje **učení hrou**, což dodatečně motivuje uživatele. Levé okno zobrazuje obrázky již naučených slov. Uživatel musí pro každé slovo izolovat **počáteční foném** a vytvořit jeho pomocí nové slovo. Poté, co uživatel zadal všechny počáteční fonémy pro všechny zobrazené obrázky, zobrazí se v pravém okně obrázek představující nově vytvořené slovo a program přehraje zvuk pro toto nové slovo.

Tato aktivita je vrcholnou činností slovních her. Rozšiřuje **slovní zásobu**, **počáteční foném každého objektu** je izolován, je vnímána jeho **odlišná pozice v novém slově** a je **označen písmenem**, které pak vytváří nové slovo **bez podpory virtuální klávesnice**, což ze hry činí nejnáročnější z této kategorie.

POZNÁMKA: V pravém horním rohu je oblaček „Přeskočit“, který uživateli umožňuje přeskočit aktuální hádanku a přejít na další (viz obrázek).





HRY NA UČENÍ ČÍSLIC

Klikněte na obláček “Čísllice” pro zobrazení stránky se třemi hrami na učení číslic, ukázaných na obrázku níže.

Jsou zde tyto tři hry:

1. Řada 1-9
2. Náhodně
3. Vyber číslici

V každé z těchto her musí uživatel na fyzické klávesnici stisknout klávesovou kombinaci pro zvolené číslo. Níže naleznete přehled pravidel jednotlivých her a jejich funkce.

POZNÁMKA: Každá hra nabízí možnost “Čísllice (s nápovědou)”, kde je uživatel podpořen zvýrazněním požadované klávesové kombinace a možnost “Čísllice (bez nápovědy)”, kde naopak uživatel musí nalézt požadovanou klávesu sám bez nápovědy na virtuální klávesnici. “Čísllice (s nápovědou)” je úroveň pro začátečníky s důrazem na naučení se pozice klávesy na klávesnici, zatímco “Čísllice (bez nápovědy)” přesouvá důraz na seznámení se s konceptem množství.



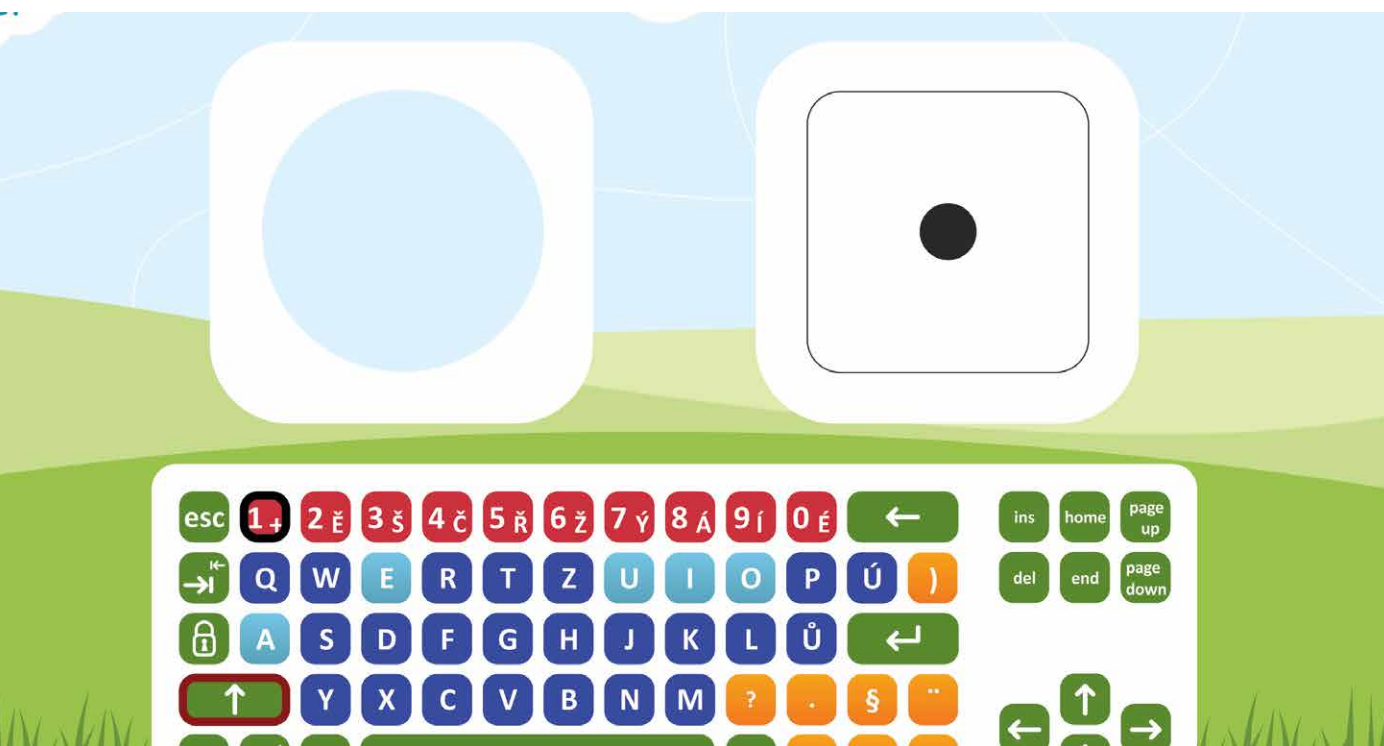
Řada 1-9

Tato hra rozvíjí **vnímání množství od jedné do devíti, podle předepsaného pořadí čísel od nejmenšího po největší**. Uživatel se učí pozice číslic na klávesnici, pojem množství, číselné symboly a slova vyjadřující číslíce. To vše za pomoci zvukové reprodukce. Všechny hry na učení číslic používají jednoduché obrázky s černými tečkami na bílém pozadí,

stejně jako kostky ve stolních hrách. Pomocí srovnání známých a běžných vzorů jako jsou tečky na hracích kostkách, se uživatelé rychleji seznámí s **vizuálním seskupením čísel**, místo aby je počítali po jedné. Tento přístup je výborný pro **slabozraké děti**, které tímto zároveň procvičují **dovednosti získané před Braillovým písmem**.

Náhodně

Tato aktivita je podobná stejnojmenné aktivitě s písmeny. Uživatel musí aplikovat svoji **doposud získanou znalost o správné pozici kláves na klávesnici anebo znalost o číslicích a množství** v náhodném pořadí číslic, bez pomoci mechanického počítání bez porozumění. Výsledný efekt je dvojnásobný při použití možnosti **“Číslíce (bez nápovědy)”**!



Vyber číslici

Tato aktivita je podobná aktivitě “Vyber klávesu” ve hrách s písmeny. Uživatel komunikuje přímo s učitelem, terapeutem nebo rodičem, což umožňuje přímé sledování pokroku uživatele.



DALŠÍ POZNÁMKY

Neváhejte nás kontaktovat na adrese info@abc-maestro.com v případě jakéhokoli dotazu či problému, a my Vás budeme kontaktovat telefonicky a pokusíme se Vám usnadnit používání softwaru ABC Maestro.

Budeme také rádi, pokud nám prostřednictvím

tohoto emailu pošlete Vaše komentáře a sdělíte nám Vaše přání a nápady, které byste rádi uvítali v budoucích verzích ABC Maestro.

Je naším přáním a cílem tento program rozvíjet nadále k usnadnění učení a hrám pro všechny uživatele.

Váš tým E-Glas

OBSAH

2	CO JE ABC MAESTRO?
4	INSTALACE ABC MAESTRA
7	JAK POUŽÍVAT ABC MAESTRO
11	HRY NA UČENÍ PÍSMEN
12	Průzkumník
13	Vyber klávesu
15	Abeceda
16	Náhodně
17	Najdi klávesu
19	HRY NA UČENÍ SLOV
20	Vyber a napiš
21	Napiš abecedu
22	Chybějící písmenko
23	Dvě chybějící písmenka
24	Psaní slov
25	Vyřeš hádanku
27	HRY NA UČENÍ ČÍSLIC
28	Řada 1-9
29	Náhodně
30	Vyber číslici
31	DALŠÍ POZNÁMKY

