HANDBUCH

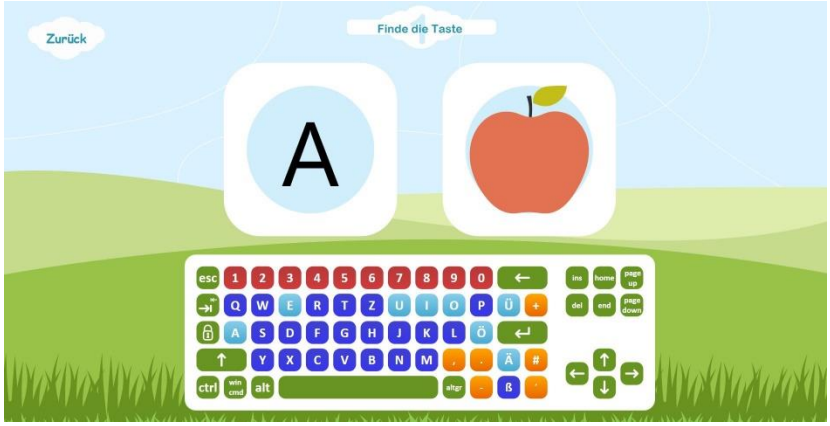
Aktivitäten zum Schreiben-, Lesen- und Tippenlernen

INHALT

ÜBER DAS PROGRAMM ABC MAESTRO 3
INSTALLATIONSANLEITUNG ZUM PROGRAMM ABC MAESTRO 4
BEDIENUNGSANLEITUNG ZUM PROGRAMM ABC MAESTRO 8
SPIELE ZUM BUCHSTABENLERNEN 10
FORSCHER 11
WÄHLE EINE TASTE 12
ALPHABETISCH 14
ZUFALLSGENERATOR 14
FINDE DIE TASTE 15
SPIELE ZUM VOKABELLERNEN 16
AUSWÄHLEN UND TIPPEN 17
TIPPE ALPHABETISCH 18
EIN BUCHSTABE FEHLT 18
ZWEI BUCHSTABEN FEHLEN 19
TASTATURMEISTER 20
LÖSE DAS RÄTSEL 20
ZAHLENLERNSPIELE 21
DER REIHE NACH VON 1 BIS 9 23
ZUFALLSGENERATOR 24
WÄHLE EINE ZAHL 24

ÜBER DAS PROGRAMM ABC MAESTRO

ABC Maestro ist ein pädagogisches Rehabilitationsprogramm zum Schreiben-, Lesen- und Tippenlernen, das einwandfrei der Clevy Tastatur entspricht. Es besteht aus den Aktivitäten Buchstaben, Vokabeln und Zahlen zu lernen. Die Aktivitäten folgen traditionelle Lese- und Schreibmethoden, bieten jedoch einen innovativeren und umfassenderen Lernansatz durch den Gebrauch von Tastatur.



Die Vorteile von **ABC Maestro** bestehen in visuell angepassten Bildern, die klar und übersichtlich sind, mit der Möglichkeit den gehörten Laut mit einem Buchstaben, einem Wort oder einem Zahlensymbol zu verbinden bzw. Ton und Bild zu verknüpfen um somit die Fertigkeit auditiver Aufmerksamkeit und das Sprachverstehen zu fördern.

Den Benutzern wird in den Anfangsphasen eines jeden Spiels Lernunterstützung in Form von Markierungen auf der virtuellen Tastatur oder einer geschriebenen Buchstaben-Vorlage im Schreibbereich angeboten, bzw. es wird der genaue Hinweis darüber gegeben, wo und zu welchem Zeitpunkt sich die zu drückende Taste befindet. Das Programm **ABC Maestro** bietet individuelle Einstellungen, die je nach Bedarf für jeden Benutzer individuell angepasst werden können. Die Aufgaben sind von leichteren zu schwierigeren aufgebaut und nach jeder Antwort wird eine angemessene Rückmeldung gegeben.

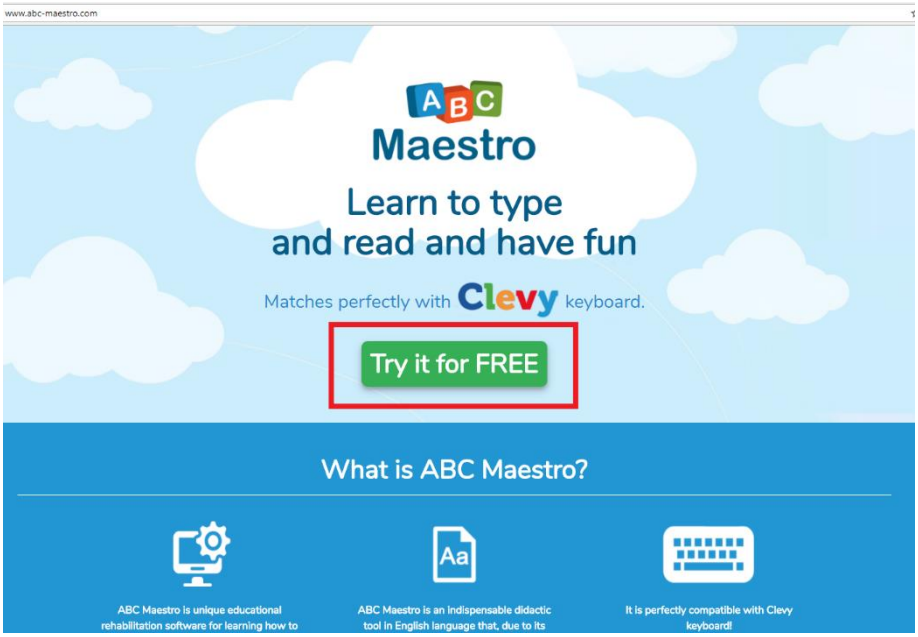
Besseres Buchstabenlernen auf der Tastatur ist sichtbar auch in der Möglichkeit, dass Benutzer mit Störungen in der psychomotorischen Entwicklung am Prozess teilnehmen können, da es keine bestimmten graphomotorischen Fähigkeiten erfordert. Noch ein Vorteil wäre die größere Motivation und Aufmerksamkeit der Benutzer.

Das Programm ABC Maestro wurde entwickelt, um dem Benutzer ein schnelleres Lernen durch Spielen zu ermöglichen.

INSTALLATIONSANLEITUNG ZUM PROGRAMM ABC MAESTRO

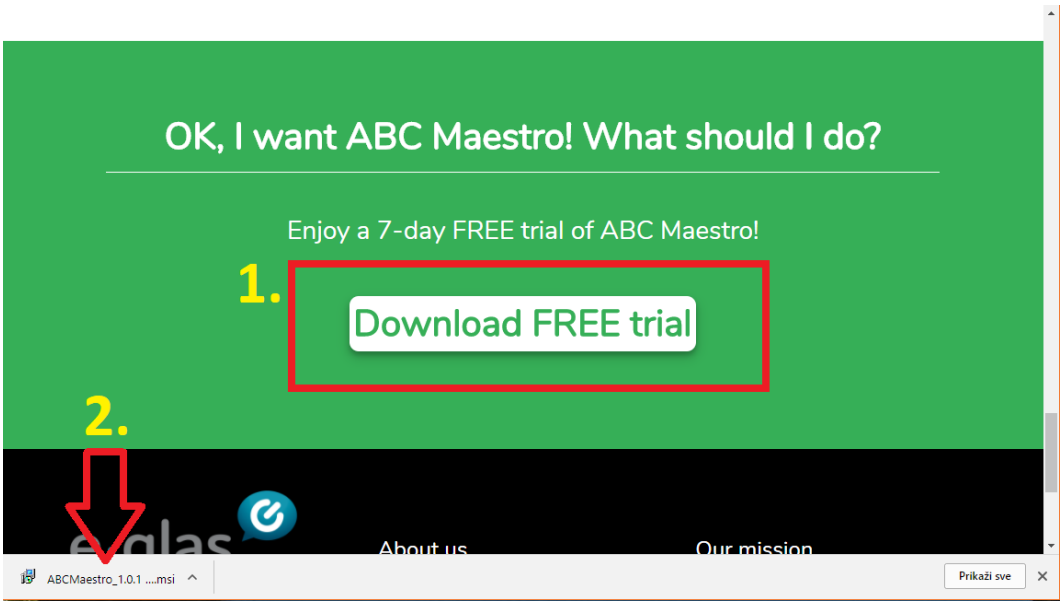
Nachfolgend finden Sie eine Übersicht über den gesamten Prozess der Verwendung von ABC Maestro. Zu Beginn werden Schritte gezeigt, wie das Programm aus dem Internet herunterzuladen und zu installieren ist.
Nach den Anweisungen zum Herunterladen und Installieren von ABC Maestro wird der Prozess der Verwendung des Programms wie auch seine Möglichkeiten gezeigt.

1. Gehen Sie auf www.abc-maestro.com und klicken Sie auf die grüne Schaltfläche "**Try it for FREE**" wie unten angezeigt wird.



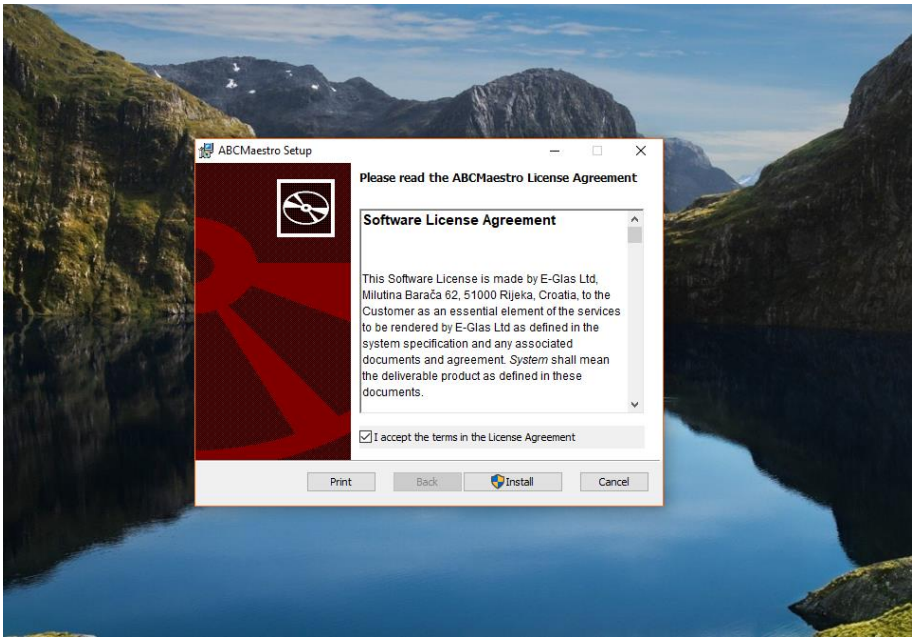
2. Der nächste Schritt wäre **"Download FREE trial"** (im ersten Bild unten gezeigt), wonach die Installationsdatei für ABC Maestro heruntergeladen wird (markiert auf dem zweiten Bild unten). Klicken Sie nach Abschluss des Installationsvorgangs auf das markierte Feld in der unteren linken Ecke (im zweiten Bild unten gezeigt).*

** Dies gilt im Falle, dass Sie Google Chrome verwenden. Wenn Sie irgendeinen anderen Internetbrowser verwenden, müssen Sie die Installationsdatei von ABC Maestro an der Stelle finden, an der alles aus dem Internet heruntergeladen wird (am häufigsten im Ordner "**Downloads**").*

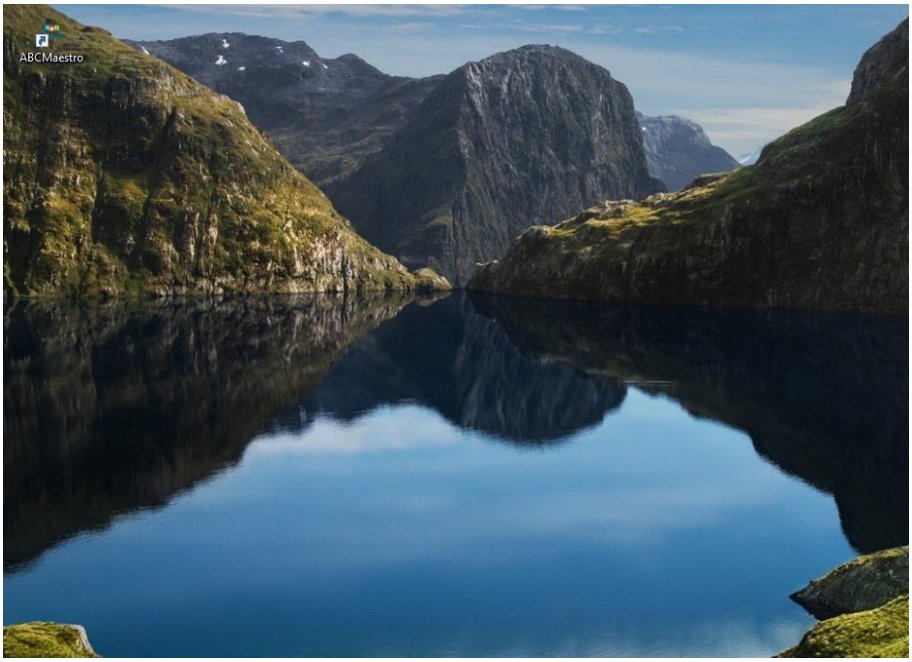


3. Nach der Auswahl der Installationsdatei von ABC Maestro wird die Installation gestartet. Im Anschluss daran klicken Sie auf das Kästchen, um die Lizenz zu akzeptieren und klicken Sie nun auf "**Installieren**" (wie in der Abbildung gezeigt wird). Nachdem die Installation abgeschlossen ist, klicken Sie auf "**Fertig stellen**" und erstellen Sie das ABC Maestro-Symbol auf Ihrem Desktop.

.


ABCMaestro Setup
Please read the ABCMaestro License Agreement
Software License Agreement
This Software License is made by E-Glas Ltd, Milutina Barača 62, 51000 Rijeka, Croatia, to the Customer as an essential element of the services to be rendered by E-Glas Ltd as defined in the system specification and any associated documents and agreement. System shall mean the deliverable product as defined in these documents.
I accept the terms in the License Agreement
Print
Back
Install
Cancel

ABCMaestro Setup
Completed the ABCMaestro Setup Wizard
Click the Finish button to exit the Setup Wizard.
Back
Finish
Cancel


ABCMaestro

BEDIENUNGSANLEITUNG ZUM PROGRAMM ABC MAESTRO

Das Aussehen der Startseite nachdem Sie das Programm ABC Maestro öffnen, wird unten angezeigt.

Wenn Sie auf die Sprechblase "**Registrierung**" klicken, öffnet sich eine Seite, auf der Sie den Aktivierungscode der Vollversion von ABC Maestro eingeben können.

Durch das Klicken auf die Sprechblase "**Einstellungen**" können Sie die Sprache und Stimme des ABC Maestro Programms ändern.

Mit einem Klick auf die Sprechblase "**Starten**" gelangen Sie auf die im folgenden Bild gezeigte Seite, auf der Sie zwischen **Spielen zum Buchstabenlernen** (Sprechblase "Buchstaben"), **Spielen zum Lernen und Schreiben von Wörtern** (Sprechblase "Vokabeln") oder **Zahlenlernspielen** (Sprechblase „Zahlen“) wählen können.

HINWEIS: Das Beenden eines Spiels oder einer Gruppe von Spielen erfolgt durch das Klicken auf die Schaltfläche "**Zurück**".

Das Programm ABC Maestro wird in einem Paket mit **geeignetem Begleitungs- und Belohnungssystem** für jeden Versuch und Erfolg des Kindes geliefert, so dass der Therapeut, Lehrer oder Elternteil die entsprechenden Etiketten verwenden kann, um den Fortschritt des Kindes sowie die Entwicklung der Fähigkeiten des Lesens, Schreibens und Verwendens der Tastatur verfolgen zu können.

Alles was Sie nach erfolgreich abgeschlossener Aufgabe machen müssen, ist das entsprechende Icon einfügen. Wenn die Aufgabe nicht beendet ist, aber Sie bemerken, dass das Kind sich Mühe gibt, können Sie ein Smiley Symbol auf die vorgesehene Box einfügen. Die Trophäe fügen Sie ein, nachdem das Kind alle Aufgaben erfolgreich bewältigt hat. Sie können ihm danach **ein Zertifikat** über erfolgreichen Abschluss des gesamten ABC Maestro-Programms erteilen.

SPIELE ZUM BUCHSTABENLERNEN

Klicken Sie auf die Sprechblase "**Buchstaben**" um auf die Seite zu gelangen, auf der Sie eines von fünf Spielen zum Buchstabenlernen auswählen können, die in der Abbildung unten gezeigt werden.

Spiele zum Buchstabenlernen sind:

1. Forscher
2. Wähle eine Taste
3. Alphabetisch
4. Zufallsgenerator
5. Finde die Taste

Das Buchstabenlernen mithilfe des Programms ABC Maestro verfolgt die **analytisch-synthetische Sprachmethode**. Dies bedeutet, dass die Benutzer mit allen Lauten (Phonemen) und Buchstaben (Graphemen) vertraut werden, die Verbindungen zwischen diesen Lauten und ihren entsprechenden Symbolen (Buchstaben) erkennen und die Anfangslaute in den Wörtern bestimmen. In der Zeit, in der sich das Kind Buchstaben aneignet, ist es wichtig, den Unterschied zwischen Lauten und

Buchstaben zu verstehen, und Laute gut zu unterscheiden, weil es einfacher und schneller wird, sich Buchstaben zu merken, sie zu lesen und zu formen.

HINWEIS**:** Jedes Spiel zum Buchstabenlernen bietet die Auswahlmöglichkeit zwischen **Druck- und Schreibschrift.**

FORSCHER

Das Spiel "Forscher" ist die einleitende Aktivität des Programms ABC Maestro, die dem Benutzer **freie Erforschung und Kennenlernen der Tastatur** bietet, und durch das Drücken einer beliebigen Taste werden Rückinformationen in Form von Graphemen und Phonemen gegeben, sowie das dazugehörende Icon und der Ton. Es gibt keine festgelegte Aufgabe, was noch mehr Wert auf Spaß und Spiel legt, wobei **informelles Lernen** stattfindet.

Ein ideales Spiel für Benutzer mit Behinderungen, denn es sichert den Erfolg und fördert somit zusätzlich die Motivation und das Interesse.

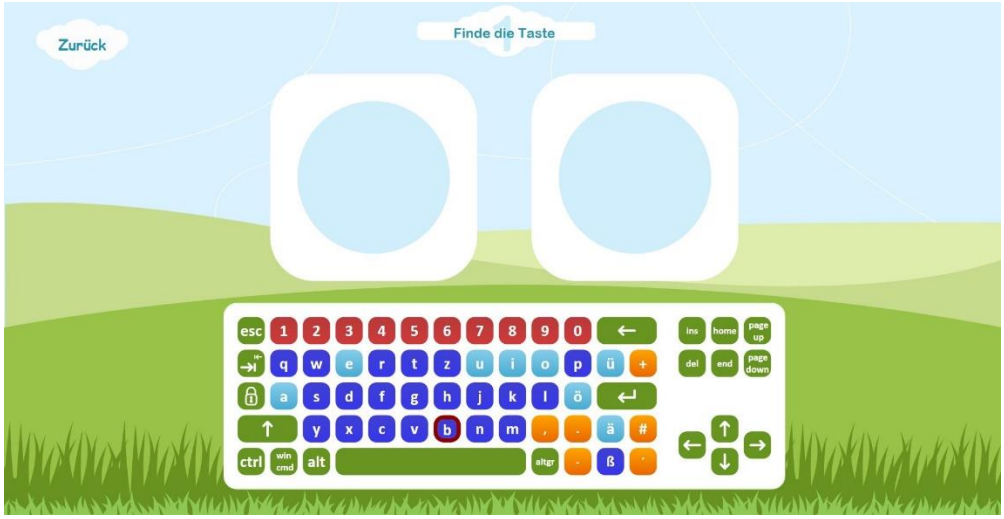
WÄHLE EINE TASTE

Das Spiel "Wähle eine Taste" bietet eine **direkte Interaktion** zwischen dem Lehrer, Therapeuten oder Elternteil und dem Benutzer oder Kind. Neben der Unterstützung auf der virtuellen Tastatur in Form einer getaggten Taste erhält der Benutzer hier eine **weitere Form der Unterstützung** - er schaut sich an, was der Lehrer, Therapeut oder Elternteil auf der virtuellen Tastatur drücken und auswählen wird, und **lernt nach Modell.**

Das wichtigste Merkmal dieses Spiels für Benutzer mit Behinderungen ist die **Möglichkeit, die Lernreihenfolge von Lauten und Buchstaben zu individualisieren**, so dass Laute und Buchstaben durch einen **funktionellen Ansatz** ausgewählt werden können *(z.B. wenn der Benutzer Marko heißt, beginnen wir das Lernen mit dem Buchstaben "M", denn dies ist der Buchstabe, der dem Benutzer schon bekannt oder mit dem er vertraut ist).*

<u>Beispiele für das Spiel " Wähle eine Taste ":</u>

1. Der Lehrer, Therapeut oder Elternteil zeigt mit der Maus den Buchstaben "B" an und sagt dem Benutzer, welcher die Buchstaben lernt, den Buchstaben "B" auf der physischen Tastatur zu drücken. Der Benutzer, der auf der Tastatur übt, drückt den Buchstaben "B".



Auf dem Computer wird der Laut "B wie Boot" abgespielt und gleichzeitig werden der Buchstabe B und das entsprechende Boot - Icon auf dem Bildschirm angezeigt.

2. Der Lehrer, Therapeut oder Elternteil, zeigt mit der Maus den Buchstaben "O" an und sagt dem Benutzer, der das Lernen von Buchstaben übt, den Buchstaben "O" auf der physischen Tastatur zu drücken.

   Der Benutzer, der auf der Tastatur übt, drückt den Buchstaben "P" (anstelle des Buchstabens "O").

   Auf dem Computer wird weder ein Ton wiedergegeben noch ein Buchstabe angezeigt.

   Lehrer, Therapeut oder Elternteil deutet dem Benutzer darauf hin, einen Fehler gemacht zu haben.

   Der Benutzer, der das Lernen von Buchstaben übt, drückt den Buchstaben "O". Der Ton "O wie Ohr" wird auf dem Computer abgespielt und gleichzeitig werden der Buchstabe "O" und das entsprechende Icon auf dem Bildschirm angezeigt.

ALPHABETISCH

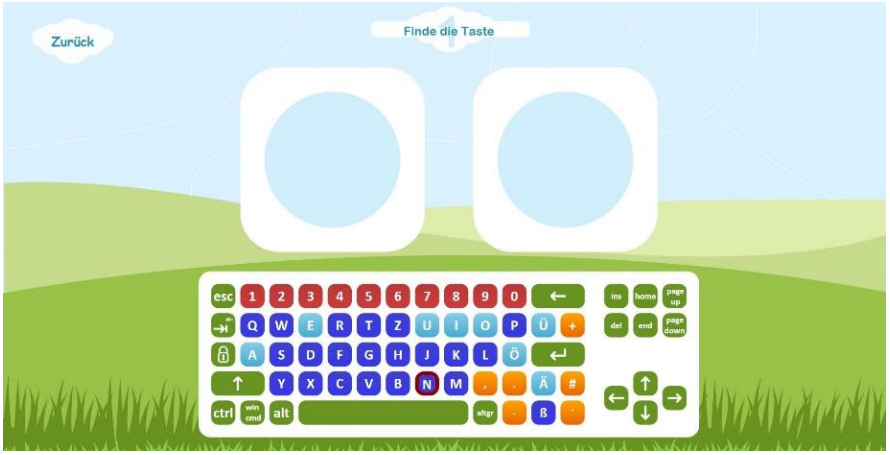
Im Spiel „Alphabetisch“ werden die zu übenden Buchstaben von alleine angezeigt und auf der virtuellen Tastatur in alphabetischer Reihenfolge markiert, was bedeutet, dass der Benutzer, der nach dem richtigen Drücken des ersten Buchstabens "A“, den Buchstaben "B" drücken muss, gefolgt vom Buchstaben “C“ usw.

Der größte Vorteil dieses Spiels ist das **Lernen der alphabetischen Reihenfolge**, welches eine der Voraussetzungen für erfolgreiches Lesen und Schreiben ist, mit Unterstützung auf der virtuellen Tastatur.

ZUFALLSGENERATOR

Das Spiel "Zufallsgenerator" ist dem vorherigen Spiel „Alphabetisch“ sehr ähnlich. Der einzige Unterschied liegt darin, dass das Spiel "Zufallsgenerator" keine Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge platziert, sondern Buchstaben zufällig auswählt. Dieses Spiel stellt eine **höhere Aktivitätsebene dar, mit der Sie überprüfen können, wie viel der Benutzer sich durch vorherige Aktivitäten angeeignet hat** und wie er das Wissen anwenden kann.

ABBILDUNG: Der Buchstabe "N" wird auf der Tastatur angezeigt, was bedeutet, dass der Benutzer den Buchstaben "N" auf der physischen Tastatur drücken muss.



FINDE DIE TASTE

Innerhalb des Spiels "Finde die Taste" befindet sich auf dem Bildschirm im Bereich des linken Kreises ein grauer Buchstabe, den der Benutzer auf der physischen Tastatur drücken muss. Im Gegensatz zu anderen Spielen, bei denen der Buchstabe auf einer virtuellen Tastatur angezeigt wird, wird der Buchstabe in diesem Spiel innerhalb eines Kreises angezeigt, so dass der Benutzer, die Position der Buchstaben auf der Tastatur nicht kennen könnte. Ein **Verständnis der Beziehung zwischen Laut und Buchstabe** wird gefördert - es wird gezeigt, dass Laute gehört und gesprochen werden, und die Buchstaben sehen und schreiben wir. Dies ist die wichtigste **Voraussicht, um erfolgreich lesen und schreiben zu können.** Eine perfekte Einführung in Wortspiele und ideal für Ausübung von **visuellen Fähigkeiten und Paare finden.**

ABBILDUNG: Im Spiel "Finde die Taste" wird der Buchstabe innerhalb des linken Kreises angezeigt und der Benutzer muss ihn auf der physischen Tastatur wiederholen, woraufhin der Ton und das Icon im rechten Kreis erscheint.

SPIELE ZUM VOKABELLERNEN

Wenn Sie auf die Sprechblase "Vokabeln“ klicken, treten Sie auf die Seite, auf der Sie eines der sechs Spiele zum Lernen und Schreiben von Wörtern auswählen können, die in der unteren Abbildung zu sehen sind.

Spiele zum Lernen und Schreiben von Wörtern sind:

1. Auswählen und tippen
2. Tippe alphabetisch
3. Ein Buchstabe fehlt
4. Zwei Buchstaben fehlen
5. Tastaturmeister
6. Löse das Rätsel

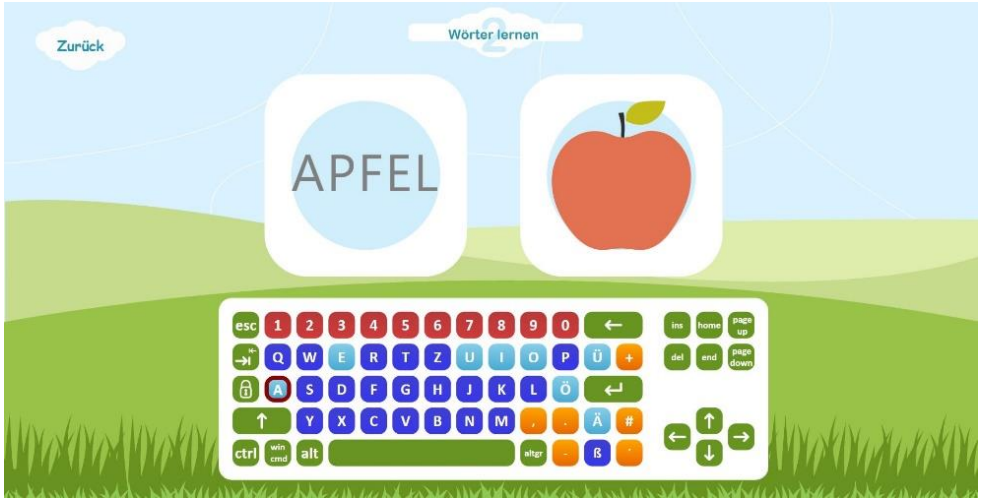
Die gelernten Laute werden nun durch Synthese zu Wörtern verbunden. Jedes der Spiele zum Lernen und Schreiben von Wörtern ist so ausgelegt, dass der Benutzer alle oder bestimmte Buchstaben des ausgewählten Wortes auf der physischen Tastatur eingeben muss. Die Regeln und Spieloptionen sind unten angeführt.

HINWEIS: Jedes Vokabellernspiel bietet die Auswahlmöglichkeit zwischen **Druck- und Schreibschrift.**

AUSWÄHLEN UND TIPPEN

Durch Auswahl des Spiels "Auswählen und Tippen " gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie das Wort auswählen können, das der Benutzer eingeben muss. In diesem Fall klicken wir auf das Wort Auto (siehe Abbildung unten).

Nachdem wir auf das Auto-Icon geklickt haben, sehen wir die nächste Seite, die uns von allen vorherigen Spielen bekannt ist, und welche in allen zukünftigen Spielen verwendet wird.



Nun sollte der Benutzer die Buchstaben eingeben, die das Wort "AUTO" bilden, wobei jeder Buchstabe auf der virtuellen Tastatur auf dem Bildschirm hervorgehoben wird (beachten Sie den Buchstaben "A" auf der virtuellen Tastatur oben im Bild). Nach dem Drücken der "A" -Taste auf der physischen Tastatur wird der Ton "A" auf dem Computer wiedergegeben, und nachdem der Benutzer alle Buchstaben eingegeben hat, die das Wort "AUTO" bilden, wird das Wort "AUTO" auf dem Computer wiedergegeben und Sie kehren zum vorherigen Menü zurück, wo Sie das Wort, das Sie lernen möchten, erneut auswählen können.

TIPPE ALPHABETISCH

Im Spiel "Tippe alphabetisch" erscheinen die zu übenden Vokabeln selbst und ihre Buchstaben werden auf der virtuellen Tastatur in alphabetischer Reihenfolge markiert, was bedeutet, dass der Benutzer, der nach dem richtigen Drücken aller Buchstaben des Wortes "AUTO" auf der physischen Tastatur die Buchstaben des Wortes "BALL" eingeben muss, gefolgt von dem Wort "CLOWN" usw.

Der größte Vorteil dieses Spiels ist der **alphabetische Ansatz Wörter zu schreiben.**

EIN BUCHSTABE FEHLT

„Ein Buchstabe fehlt" ist ein Spiel, bei dem Sie das gesuchte Wort mit einem fehlenden Buchstaben ergänzen müssen. Wenn Sie beispielsweise das Wort "Auto" auswählen, wird im linken Kreis "_uto" angezeigt und der Buchstabe "A" auf der virtuellen Tastatur hervorgehoben (siehe Abbildung unten). Die Aufgabe wird ausgefüllt, nachdem der Benutzer den Buchstaben "A" gedrückt hat.

Es kommt zu einer **verbreiteten Wahrnehmung der Lautstruktur des Wortes**, so dass die Laute nun umrissen sind, **ihre Position in den Wörtern** (die nicht mehr nur Anfangsposition ist) hervorgehoben und **die Buchstaben markiert** sind, und Benutzern mit Behinderungen wird diese Aktivität durch Unterstützung auf der virtuellen Tastatur und durch klare visuelle Unterstützung in Form von Bildern von Objekten im rechten Kreis erleichtert.

ZWEI BUCHSTABEN FEHLEN

Das Spiel "Zwei Buchstaben fehlen" ist ein Spiel, in dem Sie das gesuchte Wort mit zwei fehlenden Buchstaben ergänzen müssen, während alles andere dem vorherigen Spiel "Ein Buchstabe fehlt“ identisch ist.

TASTATURMEISTER

Das Spiel „Tastaturmeister“ ist den vorherigen Spielen sehr ähnlich. Der Unterschied ist, dass zu Beginn der Aufgabe kein Wort im linken Kreis auf dem Bildschirm zu sehen ist, sondern nur das Bild innerhalb des rechten Kreises. Wenn der Benutzer beginnt, korrekt Buchstaben zu tippen, wird das Wort im linken Kreis nach und nach angezeigt. Die Unterstützung in Form von markierten Buchstaben bleibt auf der virtuellen Tastatur.

LÖSE DAS RÄTSEL

Das Spiel "Löse das Rätsel" stellt ein elementares **Bilderrätsel** dar und betont das **Lernen durch Spielen**, indem es den Benutzer weiter motiviert. In der Sprechblase links erscheinen Icons der bereits gelernten Wörter, und der Benutzer wird aufgefordert, den **Anfangslaut jedes Wortes** zu unterscheiden, um daraus ein neues Wort zu erstellen. Nachdem der Benutzer die Anfangslaute aller angebotenen Icons eingetippt hat, wird in der rechten Sprechblase ein Icon des neuen Wortes angezeigt und die Sprachwiedergabe des neuen Wortes gehört.

Diese Aktivität ist die wichtigste Aktivität der Wortspiele. Sie verbessert den **Wortschatz**, **der Anfangslaut jedes Themas wird hervorgehoben**, seine **unterschiedliche Position im neuen Wort** wird wahrgenommen und wird durch **einen Buchstaben markiert**, um ein neues Wort zu erstellen, aber **ohne Unterstützung der virtuellen Tastatur**, was diese Aktivität zum **anspruchsvollsten** Wortspiel macht.

HINWEIS: In der oberen rechten Ecke befindet sich die Sprechblase "**Überspringen**", um das aktuelle Rätsel zu überspringen und zum nächsten Rätsel überzugehen.

ZAHLENLERNSPIELE

Klicken Sie auf die Sprechblase "**Zahlen**", um zu der Seite zu gelangen, auf der Sie eines der drei Zahlenlernspiele auswählen können, die in der folgenden Abbildung zu sehen sind.

Zahlenlernspiele sind:

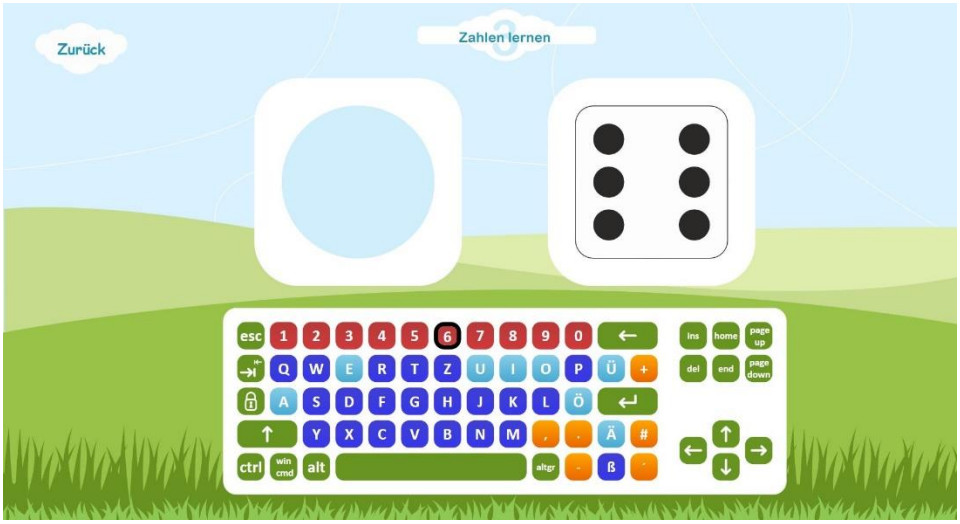
1. Der Rehe nach von 1 bis 9
2. Zufallsgenerator
3. Wähle eine Zahl

Jedes der Spiele zum Zahlenlernen ist so ausgelegt, dass der Benutzer das auf der physischen Tastatur ausgewählte nummerische Symbol eingeben muss. Die Regeln und Spieloptionen sind unten angeführt.

HINWEIS: Jedes Spiel bietet die Option "**Zähle mit Hilfe von**", mit welcher dem Benutzer Unterstützung in Form von markierter Taste auf der virtuellen Tastatur angeboten wird, wie auch die Option "**Zähle selbst**", bei der der Benutzer selbstständig, ohne Unterstützung auf der virtuellen Tastatur die gesuchte Taste auf der physischen Tastatur findet. **"Zähle mit Hilfe von**" ist das Anfangslevel und es wird mehr Wert darauf gelegt, die **Position der Tasten auf der Tastatur** zu lernen, während beim Spiel "**Zähle selbst**" der Schwerpunkt darauf liegt, das **Konzept der Quantität kennenzulernen.**

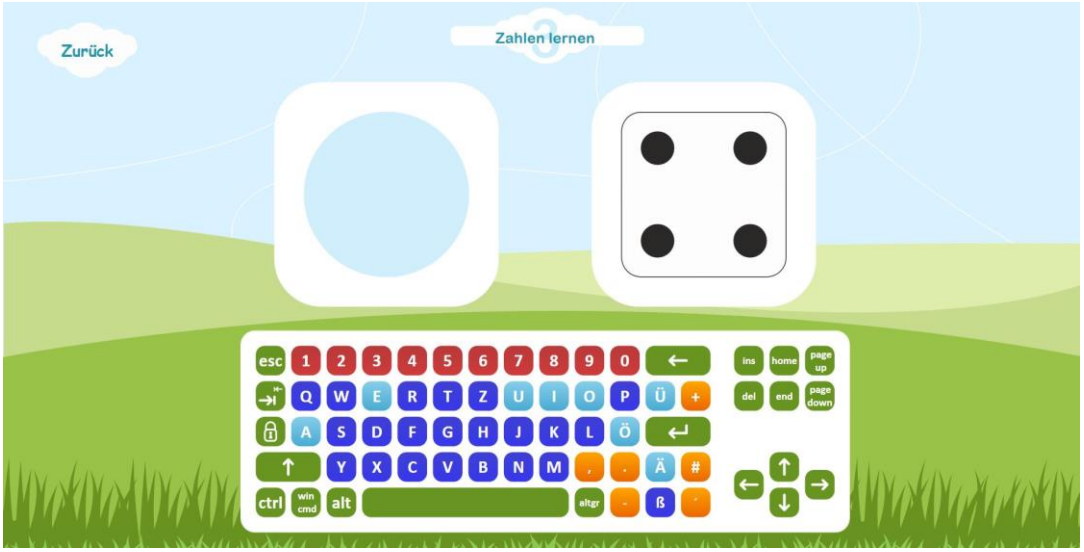
DER REIHE NACH VON 1 BIS 9

Dieses Spiel **entwickelt das Konzept der Menge von eins bis neun** die **Regel der Reihenfolge aller Reihen-Mitglieder** folgend. Es wird über die Position von Zahlen auf der Tastatur, das Konzept der Quantität, Zahlensymbole und durch Sprachwiedergabe auch Zahlenwörter gelernt. Für alle Zahlenlernspiele wurden einfache und transparente Icons verwendet, die schwarze Punkte auf weißem Hintergrund darstellen, die schon von den Gesellschaftsspielen mit einem Spielwürfel bekannt sind. Durch den Vergleich mit bekannten und gebräuchlichen Mustern, wie z. B. Punkten (*Augen)* auf dem Spielwürfel, lernen die Benutzer schneller **visuell Zahlen zu gruppieren**, anstatt sie einzeln zu zählen. Diese Herangehensweise an das Zahlenlernen ist förderlich für **Kinder mit Sehstörungen**, die gleichzeitig Fähigkeiten der Blindenschrift entwickeln können.



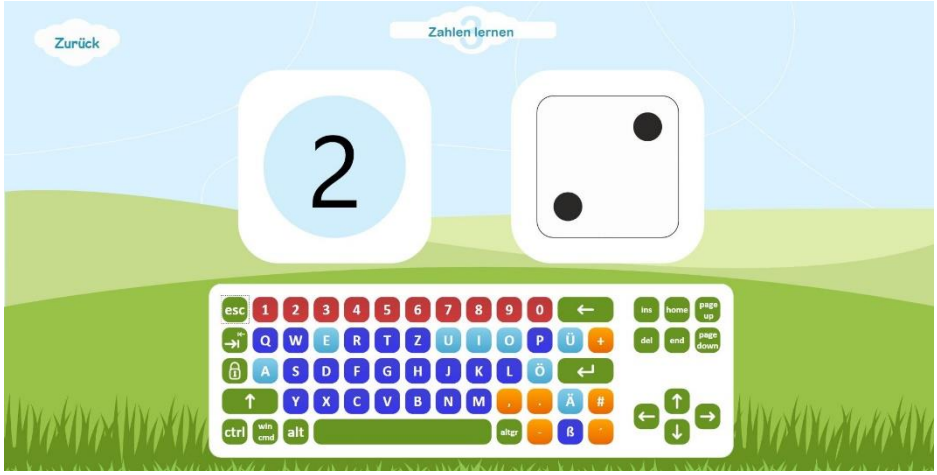
ZUFALLSGENERATOR

Ähnlich wie bei der Buchstabenlernaktivität „Zufallsgenerator“ wird von den Benutzern in dieser Aktivität erwartet, in zufälliger Zahlenreihenfolge **das Kennen der Zahlenposition auf der physischen Tastatur zu zeigen oder die Fähigkeiten zwischen den Begriffen Menge und Anzahl** zu unterscheiden, ohne sich auf mechanisches verständnisloses Zählen zu verlassen. Dieser Effekt wird verstärkt, wenn Sie die Option "Zähle selbst" wählen.



WÄHLE EINE ZAHL

Eine Aktivität ähnlich wie bei dem Auswahlspiel beim Buchstabenlernen. Der Benutzer steht in direkter Interaktion mit dem Lehrer, Therapeuten oder Elternteil, was eine unmittelbare Arbeit und direkte Nachverfolgung des Fortschritts ermöglicht.



ZUSÄTZLICHE HINWEISE:

Doppelklick auf den Seiten von ABC Maestro ändert die Vollbildanzeige zur Fensteranzeige (Window mode).
Um das Programm ABC Maestro zu verlassen: Doppelklick auf den Seiten von ABC Maestro + Klick auf "X" in der oberen rechten Ecke.

Bei Unklarheiten oder Zweifel, melden Sie sich bitte per E-Mail an info@eglas.hr wonach wir Sie telefonisch kontaktieren, um Ihnen bei der Nutzung des Programms behilflich zu sein.

Wir laden Sie auch hiermit dazu ein, über diese E-Mail, Kommentare zu unserem Programm zu hinterlassen und Ihre Wünsche und neue Möglichkeiten zu äußern, die Sie in einer der zukünftigen Versionen von ABC Maestro gern sehen würden.

Unser Wunsch ist es, an der Programmentwicklung zu arbeiten, um allen das Lernen und Spielen zu erleichtern.

Das E-Glas Team