



ABC Maestro

PRIRUČNIK

Aktivnosti za učenje pisanja,
tipkanja i čitanja



PRIRUČNIK

Aktivnosti za učenje pisanja,
tipkanja i čitanja

O PROGRAMU ABC MAESTRO

ABC Maestro je pedagoško-rehabilitacijski program za učenje pisanja, tipkanja i čitanja koji se savršeno podudara s Clevy tipkovnicom. Sastoji se od aktivnosti učenja slova, riječi i brojeva. Aktivnosti prate tradicionalne metode opismenjavanja, ali nude inovativniji i sveobuhvatniji pristup učenju kroz učenje korištenja tipkovnice.

Prednosti **ABC Maestra** sastoje se u vizualno prilagođenim slikama koje su jasne i pregledne, mogućnošću povezivanja odslušanog glasa s napisanim slovom, riječi ili brojnim simbolom odnosno povezivanja zvuka i slike te poticanja vještine slušne pažnje i razumijevanja govora.

Korisnici tijekom početnih etapa svih igara imaju podršku u učenju u obliku oznaka na virtualnoj tipkovnici ili napisanog predloš-

ka traženog slova u krugu za pisanje slova, odnosno dana im je točna uputa o tome gdje se nalazi tipka koju treba pritisnuti i u kojem trenutku. **ABC Maestro** program nudi individualizirane postavke koje je moguće potpuno prilagoditi za svakog korisnika, ovisno o njegovim potrebama. Zadaci gradiraju od lakših prema težim, a nakon svakog odgovora osigurana je primjerena povratna informacija.

Boljitak učenja slova na tipkovnici vidljiv je i u mogućnosti da u tom procesu sudjeluju i korisnici s teškoćama u psihomotornom razvoju jer ne zahtijeva usvojenost određenih grafomotoričkih vještina, a pozitivna strana jesu i veća motivacija i pažnja korisnika.

ABC Maestro program osmišljen je da nudi korisniku brže učenje kroz igru.



UPUTE ZA INSTALACIJU PROGRAMA ABC MAESTRO

U nastavku je prikazan cjelokupan proces uporabe programa ABC Maestro. Na početku su prikazani koraci za preuzimanje programa s interneta te njegovu instalaciju.

Nakon uputa za preuzimanje i instalaciju programa ABC Maestro prikazan je proces korištenja programa te njegove mogućnosti.

1. Pristupite stranici www.abc-maestro.com/hr i kliknite na zeleni gumb “Besplatno isprobajte” kao što je prikazano na slici 1.

2. Nakon klika na gumb “Besplatno isprobajte” potrebno je kliknuti na bijeli gumb “Preuzmi” (označeno na prvoj slici 1), nakon čega će se s interneta početi preuzimati instalacijska datoteka za ABC Maestro (označeno na drugoj donjoj slici).

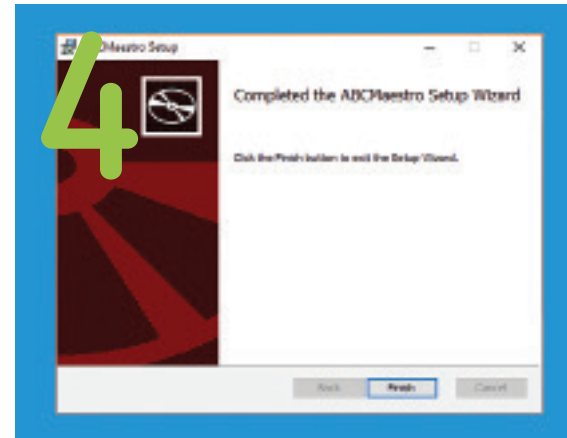
Nakon što se proces preuzimanja instalacijske datoteke dovrši, kliknite na označeno polje u donjem lijevom kutu (označeno na drugoj donjoj slici).*

*Ovo pravilo vrijedi ako koristite internet-

ski preglednik Google Chrome. Ako koristite bilo koji drugi internetski preglednik, morate pronaći instalacijsku datoteku ABC Maestra na mjestu gdje se sprema sve što preuzimate s interneta (najčešće unutar foldera “Downloads” ili “Preuzimanja”).

3. Nakon odabira instalacijske datoteke ABC Maestra pokrenut će se instalacija. U nastavku kvačicom označite prihvaćanje licence te kliknite na “Install” (kao što je prikazano na slici). Nakon što se instalacija dovrši, kliknite na “Finish”, nakon čega će se na radnoj površini kreirati ikona ABC Maestra.





UPUTE ZA KORIŠTENJE PROGRAMA ABC MAESTRO

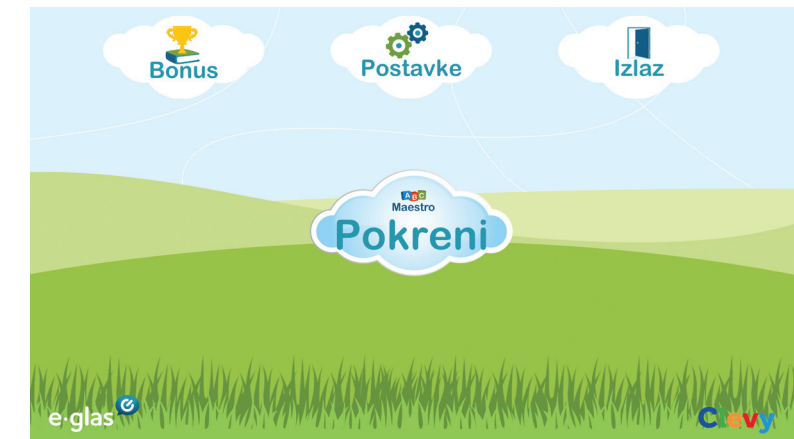
Izgled početne stranice, nakon što pokrenete ABC Maestro, prikazan je u nastavku.

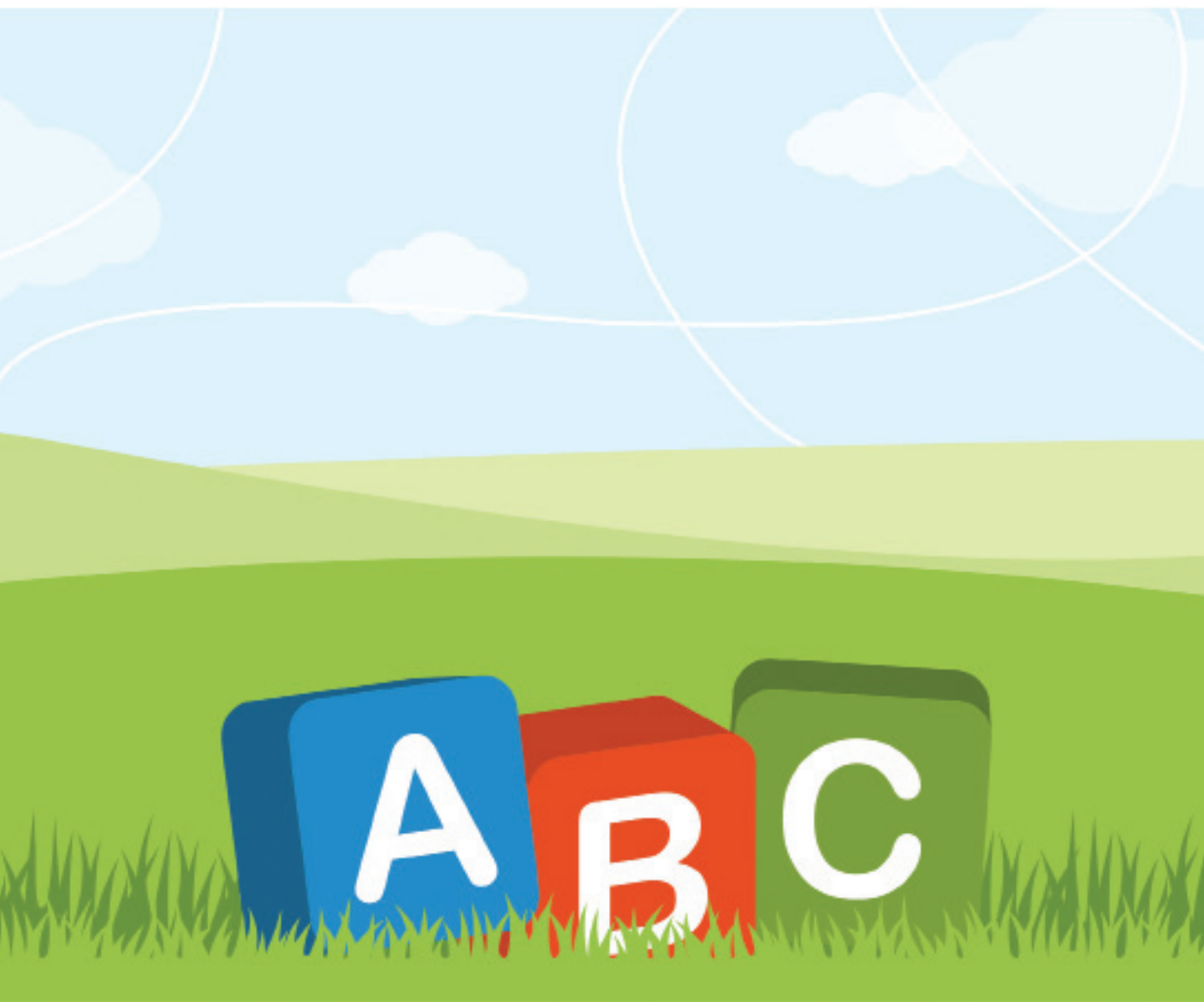
Klikom na oblačić “Postavke” pristupit ćete stranici unutar koje se nalazi oblačić “Registracija” i stranica na kojoj možete upisati kôd za aktivaciju pune verzije programa ABC Maestro.

Zadani jezik programa je engleski jezik, ali klikom na oblačić “Postavke” možete promijeniti i jezik i glas ABC Maestra te način prikaza. Način prikaza možete mijenjati i pomoću desnog klika na računalnom mišu.

Klikom na “Pokreni” ulazite na stranicu prikazanu na sljedećoj slici, gdje možete odabrati igre za učenje slova (oblačić “Slova”), igre za učenje i pisanje riječi (oblačić “Riječi”) ili igre za učenje brojeva (oblačić “Brojevi”).

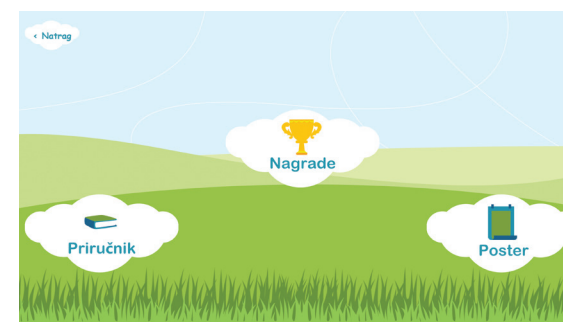
NAPOMENA: Izlazak iz igre ili skupine igara odvija se pomoću klika na oblačić “Natrag”.



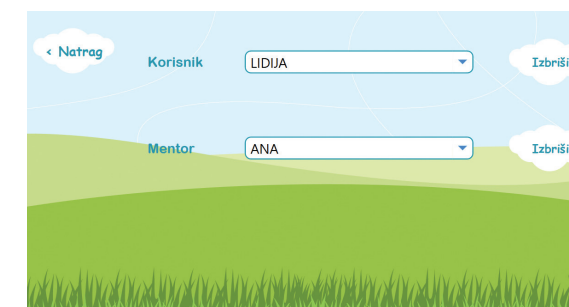


ABC Maestro program dolazi u paketu s **prigodnim sustavom praćenja i nagrađivanja** za svaki djetetov pokušaj i uspjeh tako da će terapeut, učitelj ili roditelj moći uz pomoć prikladnih naljepnica pratiti djetetov napredak te razvoj vještina čitanja, pisanja i korištenja tipkovnice.

Klikom na oblačić **“Bonus”** ulazite u stranicu unutar koje se nalazi sustav praćenja i nagrađivanja, priručnik te poster za učionicu.



Ovisno o paketu programa koji koristite, sustav praćenja i nagrađivanja nudit će specifične opcije. Korisnici **“Home”** verzije ABC Maestro programa imat će mogućnost pratiti napredak i nagrađivati jednog korisnika dok korisnici **“Pro”** verzije programa mogu dodavati neograničen broj korisnika čiji napredak će pratiti i zabilježavati te dodati ime mentora.



Unutar oblačića **“Nagrade”** sve što trebate učiniti nakon uspješno savladanog zadatka jest zalijepiti odgovarajuću sličicu. Ako zadatak nije savladan, ali primijetite da se dijete trudi, možete mu zalijepiti smješka u predviđenu kućicu. Trofej ćete zalijepiti nakon što je dijete uspješno savladalo sve zadatke.

Nakon što dijete savlada sve zadatke ABC Maestro programa, otključat ćete **uvjerenje** o uspješnom završetku cjelokupnog ABC Maestro programa.





IGRE ZA UČENJE SLOVA

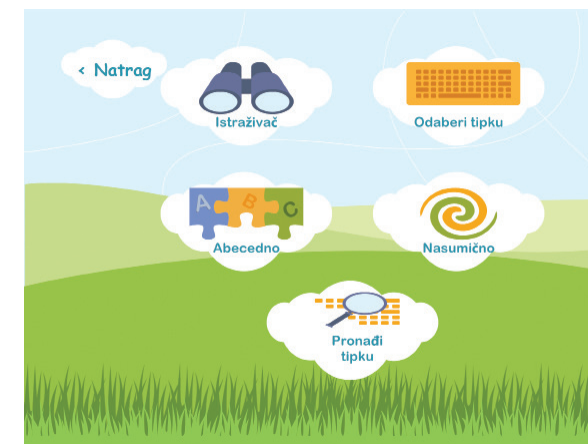
Klikom na oblačić “**Slova**” ulazite na stranicu na kojoj možete odabrati jednu od pet igara za učenje slova koje su vidljive na donjoj slici.

Igre unutar igara za učenje slova:

1. Istraživač
2. Odaberi tipku
3. Abecedno
4. Nasumično
5. Pronađi tipku

Učenje slova u programu ABC Maestro prati **glasovnu analitičko-sintetičku metodu**. To znači da se korisnici upoznaju sa svim glasovima (fonemima) i slovima (grafemima), uočavaju veze između tih glasova i njihovih odgovarajućih simbola (slova) i utvrđuju početne glasove u riječima. U periodu usvajanja slova bitno je da se shvati razlika između glasa i slova te da se dobro razlikuju glasovi jer će se time lakše i brže pamtit, čitati i oblikovati slova.

NAPOMENA: Svaka igra za učenje slova nudi opciju odabira učenja ili **velikih** ili **malih tiskanih slova**.



Istraživač

Igra “Istraživač” je uvodna aktivnost programa ABC Maestro koja korisniku nudi **slobodno istraživanje i upoznavanje tipkovnice** te se pritiskom na bilo koju tipku dobiva povratna informacija u obliku grafema i fonema pritisnute tipke te popratna sličica i zvuk. Nema postavljenog zadatka što još više stav-

lja naglasak na zabavu i igru te se događa **nehotično učenje**.

Idealna igra za korisnike s teškoćama jer **osigurava uspješnost**, a time dodatno potiče motivaciju i interes.



Odaberi tipku

Igra “Odaberi tipku” nudi **direktnu interakciju** učitelja, terapeuta ili roditelja s korisnikom ili djetetom. Osim podrške na virtualnoj tipkovnici u obliku označene tražene tipke, korisnik ovdje dobiva **još jedan oblik podrške** – promatra što će učitelj, terapeut ili roditelj pritisnuti i odabrati na virtualnoj tipkovnici **te uči po modelu**.

Najbitnija odlika ove igre za korisnike s teškoćama jest **moгуćnost individualizacije redoslijeda učenja glasova i slova** tako da se glasovi i slova mogu birati po **funkcionalnom pristupu** (npr. ako se korisnik zove Marko, početak učenja sa slovom “M” jer je to slovo korisniku možda otprije poznato ili blisko).



Abecedno

U igri “Abecedno” slova za vježbanje se sama pojavljuju i označavaju na virtualnoj tipkovnici prema abecednom redoslijedu, što znači da će korisnik koja vježba nakon što ispravno pritisne prvo slovo “A” na fizičkoj tipkovnici morati pritisnuti slovo “B”, nakon

čega slijedi slovo “C”, itd.

Najveća prednost ove igre jest **učenje abecednog reda**, koji je jedan od preduvjeta uspješnog čitanja i pisanja, uz podršku na virtualnoj tipkovnici.



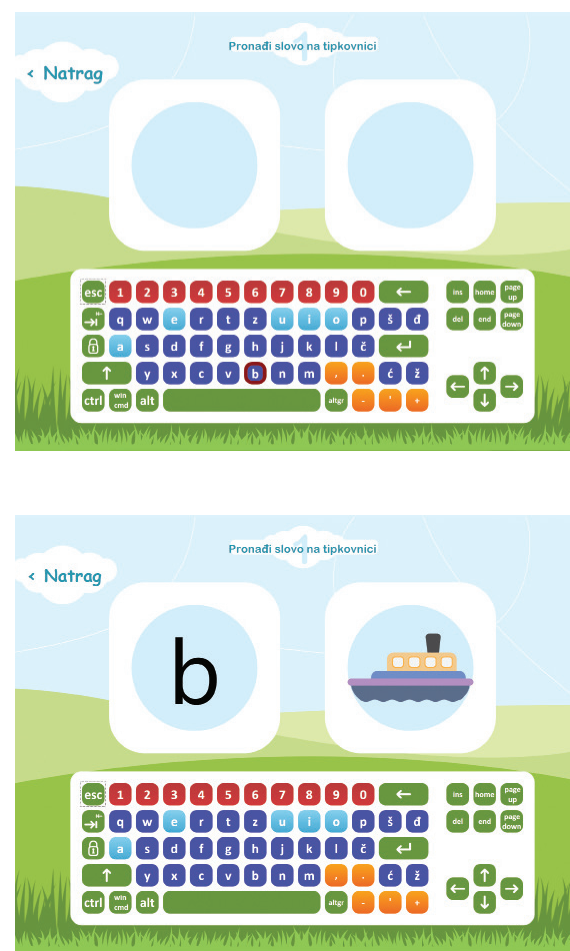
Primjeri igre “Odaberi tipku”:

1. Učitelj, terapeut ili roditelj pomoću miša označava slovo “B” te govori korisniku koji vježba učenje slova da treba pritisnuti slovo “B” na fizičkoj tipkovnici. Korisnik koji vježba na tipkovnici pritišće slovo “B”.

Na računalu se reproducira zvuk “B kao brod” te se u isto vrijeme na ekranu prikazuju slovo B i slika broda.

2. Učitelj, terapeut ili roditelj pomoću miša označava slovo “O” te govori korisniku koji vježba učenje slova da treba pritisnuti slovo “O” na fizičkoj tipkovnici. Korisnik koji vježba na tipkovnici pritišće slovo “P” (umjesto slova “O”). Na računalu se ne reproducira zvuk niti se ne pojavljuje slovo. Učitelj, terapeut ili roditelj ukazuje korisniku koji vježba učenje slova da je pogriješio. Korisnik koji vježba učenje slova na tipkovnici pritišće slovo “O”.

Na računalu se reproducira zvuk “O kao olovka” te se u isto vrijeme na ekranu prikazuje slovo “O” i slika olovke.

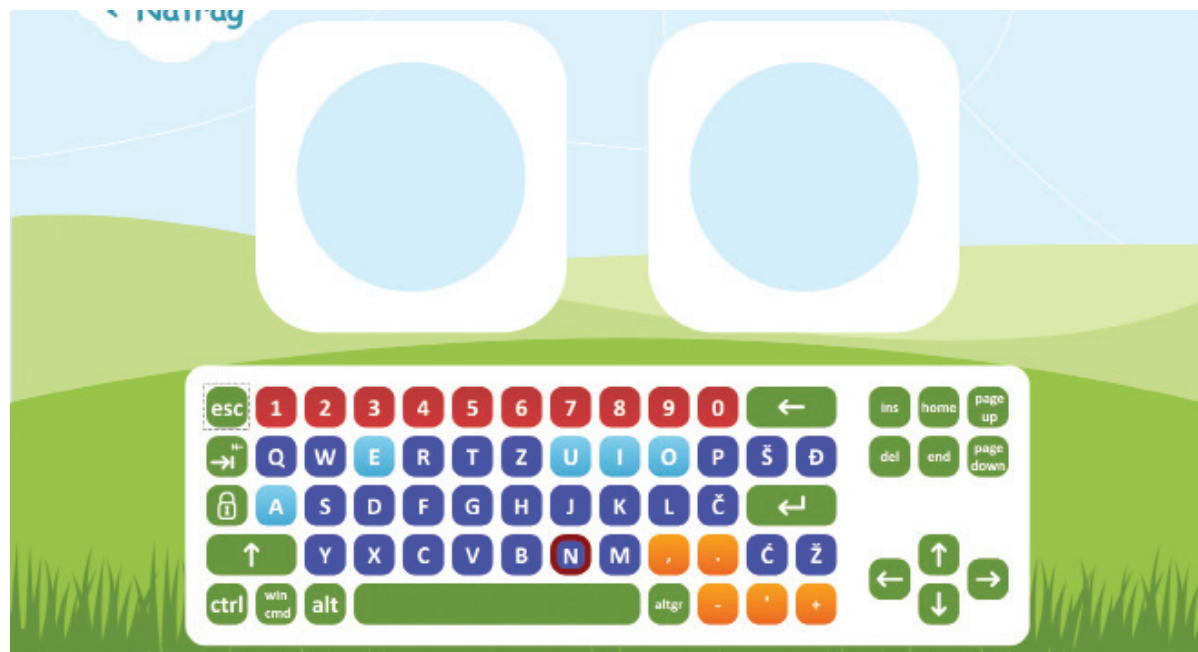


Nasumično

Igra “Nasumično” vrlo je slična prethodnoj igri “Abecedno”. Jedina razlika je u tome što igra “Nasumično” ne postavlja slova prema abecednom redoslijedu već odabire slova nasumično. Ova igra predstavlja **viši stupanj aktivnosti pomoću koje se može provjeri-**

ti koliko je korisnik usvojio kroz prijašnje aktivnosti i koliko može primijeniti znanje.

SLIKA: Na ekranu je na tipkovnici označeno slovo “N” ,što znači da korisnik mora na fizičkoj tipkovnici pritisnuti slovo “N”.



Pronađi tipku

Unutar igre “Pronađi tipku” na ekranu se unutar lijevog kruga nalazi slovo sive boje koje korisnik mora pritisnuti na fizičkoj tipkovnici. Za razliku od ostalih igara, gdje je slovo prikazano na virtualnoj tipkovnici, u ovoj igri je ono prikazano unutar kruga, kako korisnik koji vježba ne bi mogao znati položaj slova na tipkovnici.

Potiče se **shvaćanje odnosa glasa i slova** – predočava se da glasove čujemo i izgovaramo, a slova vidimo i pišemo što je **najbitnija predvještina za uspješno čitanje i pisanje**. Savršen uvod za igre riječima i idealno za vježbanje **vizualnih vještina i uparivanje**.

SLIKA: U igri “Pronađi tipku” slovo je prikazano unutar lijevog kruga te ga korisnik mora ponoviti na fizičkoj tipkovnici, nakon čega se preproducira zvuk i pojavljuje slika u desnom krugu.





IGRE ZA UČENJE RIJEČI

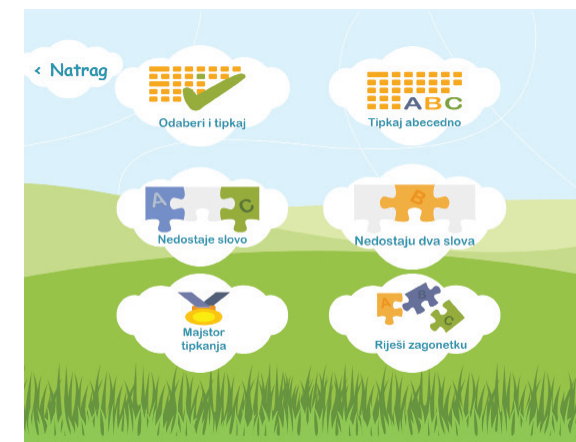
Klikom na oblačić “**Riječi**” ulazite na stranicu gdje možete odabrati jednu od šest igara za učenje i pisanje riječi koje su vidljive na donjoj slici.

Igre unutar igara za učenje i pisanje riječi:

1. Odaberi i tipkaj
2. Tipkaj abecedno
3. Nedostaje slovo
4. Nedostaju dva slova
5. Majstor tipkanja
6. Riješi zagonetku

Naučeni glasovi se sada posredstvom sinteze spajaju u riječi. Svaka od igara za učenje i pisanje riječi koncipirana je tako da korisnik mora na fizičkoj tipkovnici utipkati sva ili pojedina slova riječi koja je odabrana. U nastavku su prikazana pravila i mogućnosti igara.

NAPOMENA: Svaka igra za učenje riječi nudi opciju odabira učenja ili **velikih** ili **malih** tiskanih slova.



Odaberi i tipkaj

Odabirom igre “Odaberi i tipkaj” ulazite u izbornik u kojem možete odabrati riječ koju će korisnik morati utipkati. U ovom slučaju kliknuti ćemo na riječ auto (vidljivo na donjoj slici).

Nakon što smo kliknuli na sličicu auta otvorit će nam se sljedeća stranica koja nam je poznata iz svih prethodnih igara, a koja će se koristiti i u svim budućim igrama.

Sada korisnik treba utipkati slova koja tvo-

re riječ “AUTO”, s time da je svako slovo naglašeno na virtualnoj tipkovnici na ekranu (primijetite naglašeno slovo “A” na gornjoj slici na virtualnoj tipkovnici). Nakon pritisnute tipke “A” na fizičkoj tipkovnici reproducirat će se zvuk “A” na računalu, a nakon što korisnik unese sva slova koja tvore riječ “AUTO” reproducirat će se zvuk riječi “AUTO” na računalu te će vas program vratiti na prethodni izbornik u kojem možete ponovno odabrati riječ koju želite učiti.



Tipkaj abecedno

U igri “Tipkaj abecedno” riječi za vježbanje se same pojavljuju i njihova slova se označavaju na virtualnoj tipkovnici prema abecednom redoslijedu, što znači da će korisnik koji vježba nakon što ispravno pritisne sva slova riječi “AUTO” na fizičkoj tipkovnici morati pritisnu-

ti slova riječi “BROD”, nakon čega slijedi riječ “CIPELE”, itd.

Najveća prednost ove igre jest **abecedni pristup učenja pisanja riječi**.



Nedostaje slovo

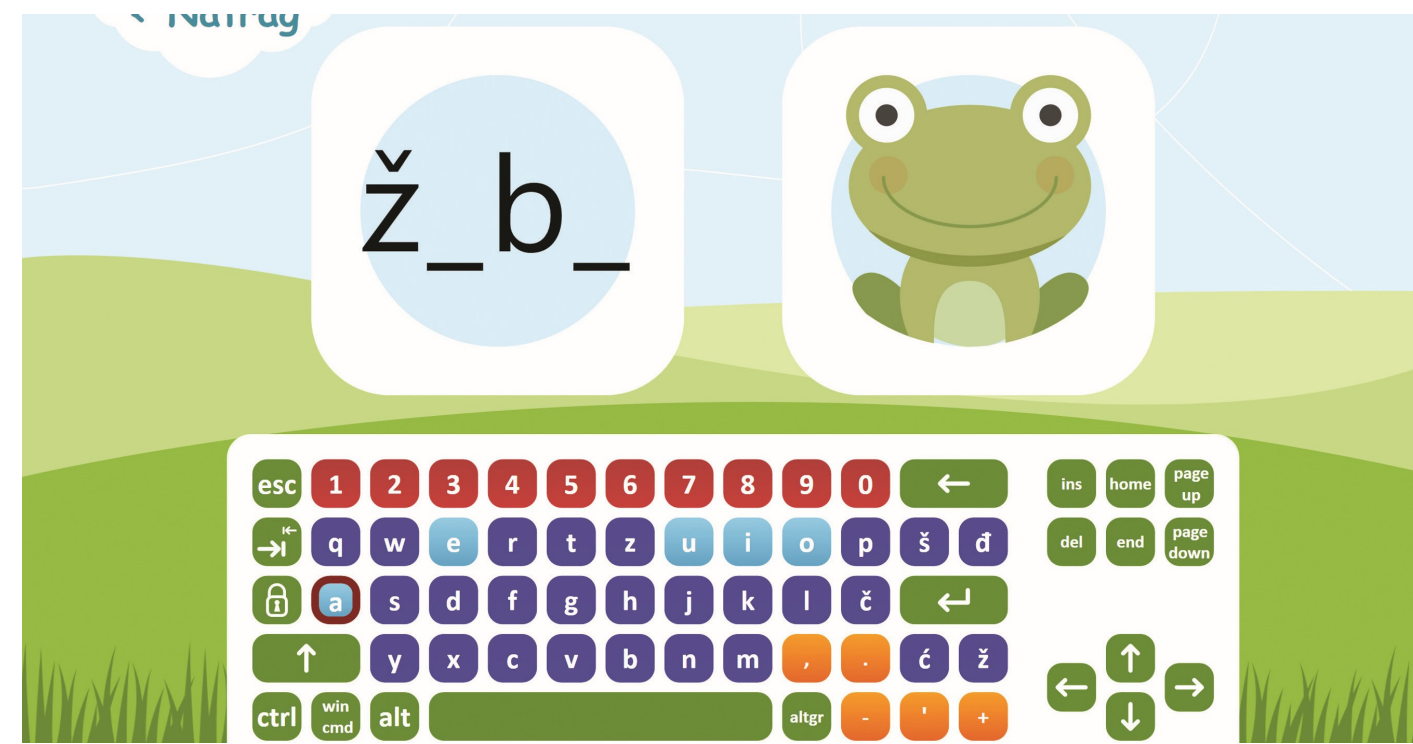
“Nedostaje slovo” je igra u kojoj je potrebno nadopuniti zadanu riječ jednim slovom koje nedostaje. Tako će, na primjer, kod odabira riječi “auto” u lijevom krugu biti prikazano “_uto”, a na virtualnoj tipkovnici naglašeno slovo “A” (prikazano na donjoj slici). Zadatak je ispunjen nakon što korisnik pritisne slovo “A”.

Događa se **šire zapažanje glasovne strukture riječi** tako da se sad izdvajaju glasovi, **uočava se njihova pozicija u riječi** (koja više nije samo početna) i **označavaju se slovom**, a korisnicima s teškoćama je ova aktivnost olakšana podrškom na virtualnoj tipkovnici i kroz jasnu vizualnu podršku u obliku slike predmeta u desnom krugu.



Nedostaju dva slova

Igra “Nedostaju dva slova” je igra u kojoj je potrebno nadopuniti zadanu riječ dvama slovima koja nedostaju, dok je sve ostalo identično prethodnoj igri “Nedostaje slovo”.



Majstor tipkanja

Igra “Majstor tipkanja” je jako slična prethodnim igrama. Razlika je u tome što na početku zadatka nije prikazana riječ u lijevom krugu na ekranu, već samo slika unutar lijevoga kruga. Kada korisnik krene

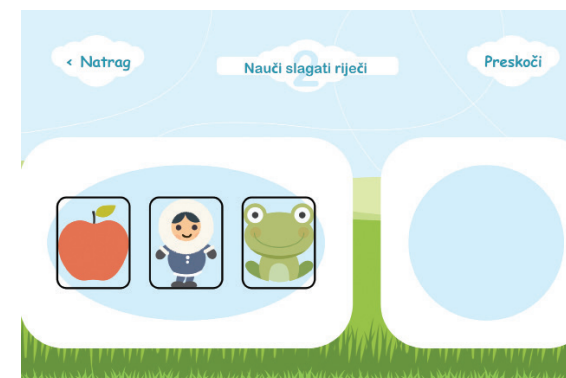
ispravno tipkati slova, postepeno će se otkrivati i riječ na lijevom ekranu. Ostaje podrška označenog slova na virtualnoj tipkovnici.



Riješi zagonetku

Igra “Riješi zagonetku” predstavlja **početnu slikovnu pitalicu** i naglašava učenje kroz igru dodatno motivirajući korisnika. U oblačiću s lijeve strane pojavljuju se sličice već naučenih riječi i od korisnika se traži da izdvoji **početni glas svake riječi** kako bi pomoću njih tvorio novu riječ.

Nakon što korisnik utipka početne glasove svih ponuđenih sličica, u desnom oblačiću pojavljuje se sličica onog što novonastala riječ predstavlja te se čuje glasovna reprodukcija nove riječi.



Ova aktivnost krovna je aktivnost igara za učenje riječi. Obogaćuje se **fond riječi**, izdvaja se **početni glas svakog predmeta**, uočava se njegova **drugačija pozicija u novoj riječi** i **označava se slovom** kako bi se tvorila nova riječ, ali **bez podrške na virtualnoj tipkovnici** što ovu aktivnost čini **najzahtjevnijom** aktivnošću igara za učenje riječi.

NAPOMENA: U desnom gornjem uglu nalazi se oblačić “Preskoči” pomoću kojeg korisnik može preskočiti trenutnu zagonetku i prijeći na sljedeću.





IGRE ZA UČENJE BROJEVA

Klikom na oblačić “Brojevi” ulazite na stranicu gdje možete odabrati jednu od tri igre za učenje brojeva koje su vidljive na donjoj slici.

Igre unutar igara za učenje brojeva:

1. Redom 1-9
2. Nasumično
3. Odaberi tipku

Svaka od igara za učenje brojeva koncipirana je tako da korisnik mora na fizičkoj tipkovnici utipkati brojevni simbol koji je odabran. U nastavku su prikazana pravila i mogućnosti igara.

NAPOMENA: Svaka od igara nudi opciju “**Broji uz pomoć**” u kojoj korisnik ima podršku u vidu označene tipke na virtualnoj tipkovnici i opciju “**Broji sam!**” u kojoj korisnik samostalno, bez podrške na virtualnoj tipkovnici, pronalazi traženu tipku na fizičkoj tipkovnici. “**Broji uz pomoć**” je početna razina i u njoj je naglašenije učenje položaja tipke na tipkovnici, dok je u “**Broji sam!**” prebačen naglasak na upoznavanje pojma količine.



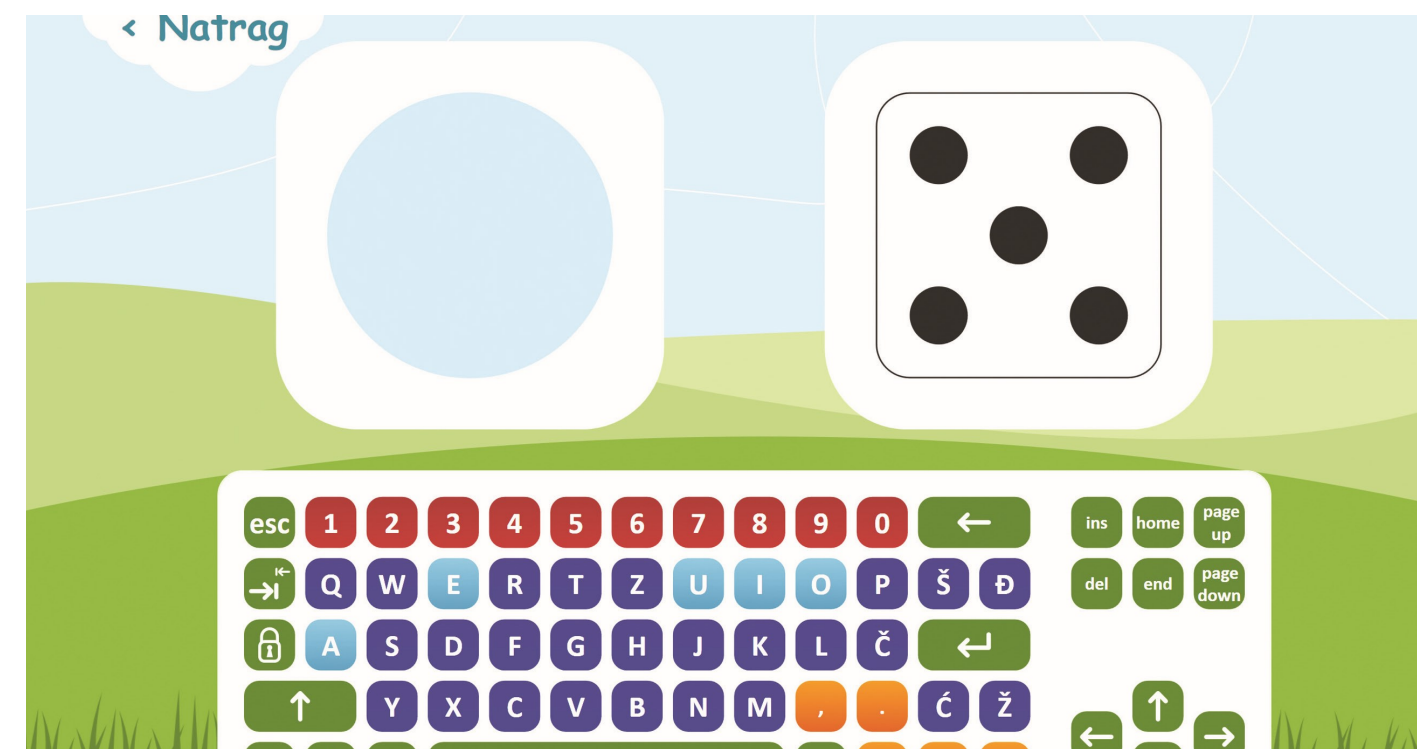
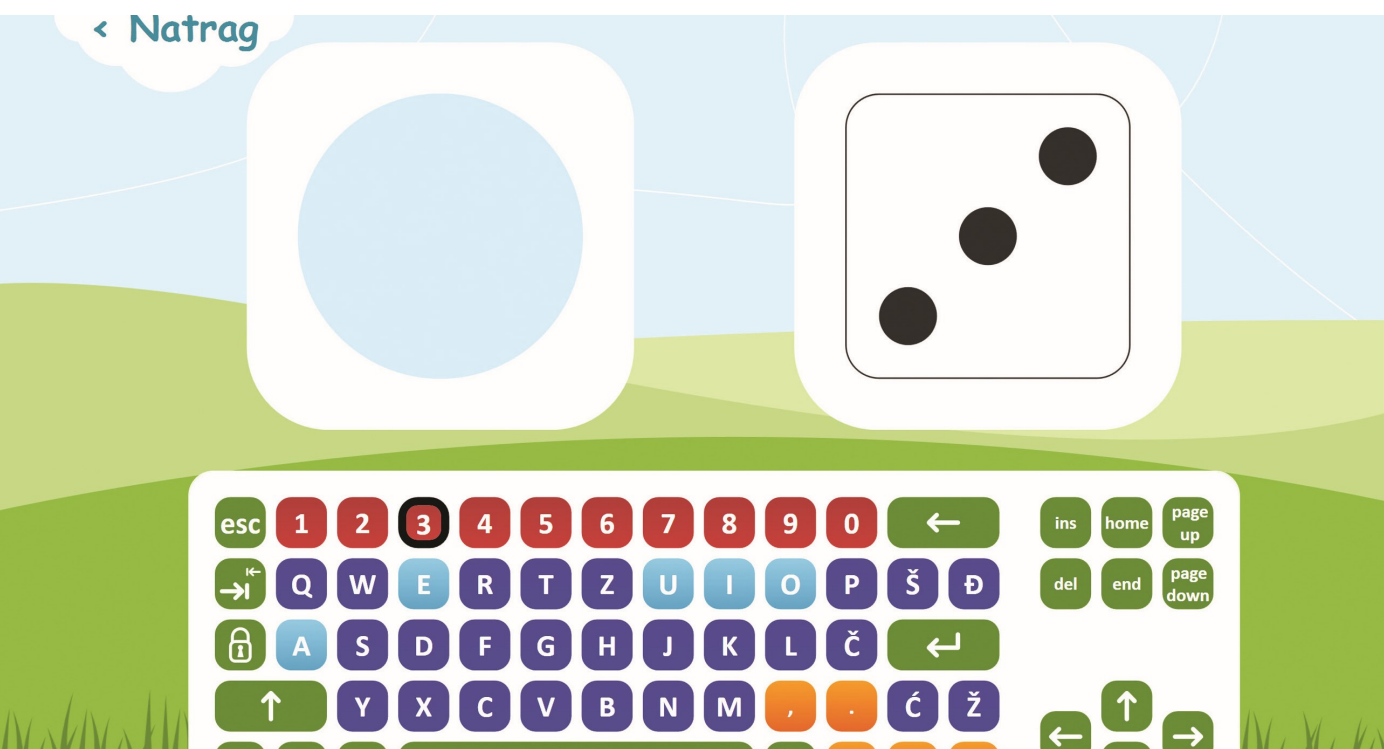
Redom 1-9

Ova igra razvija **pojam količine od jedan do devet** prateći **pravilo redoslijeda svih članova niza**. Uči se položaj brojeva na tipkovnici, pojam količine, brojevni simboli te kroz glasovnu reprodukciju i brojevne riječi. Za potrebe svih igara za učenje brojeva korištene su jednostavne i pregledne slike koje prikazuju crne točkice na bijeloj podlozi, poznate iz

društvenih igara s kockom. Uspoređivanjem s poznatim i uobičajenim uzorcima kao što su točkice na igraćoj kocki korisnici će brže naučiti **vizualno grupirati brojeve** umjesto da ih broje jedan po jedan. Ovakav pristup učenju brojeva pogoduje **slabovidnoj djeci** koja paralelno mogu vježbati i **predbrajačke vještine**.

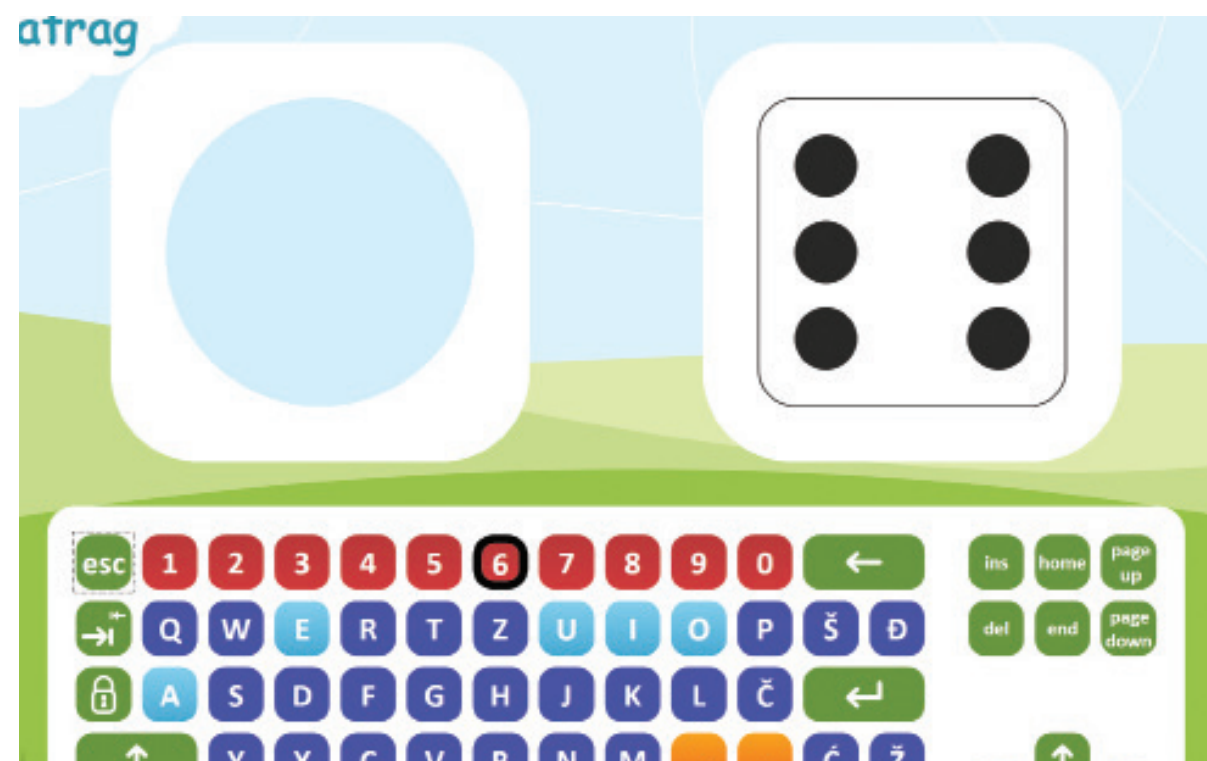
Nasumično

Slično kao i u aktivnosti učenja slova “Nasumično”, u ovoj aktivnosti se od korisnika očekuje da u nasumičnom poretku brojeva **primjeni poznavanje pozicije tipke na fizičkoj tipkovnici ili vještine poznavanja pojma količine i broja**, bez oslanjanja na mehaničko brojevanje bez razumijevanja. Ovaj efekt pojačava se odabirom opcije “Broji sam!”.



Odaberi broj

Aktivnost slična odabiru u igri slova. Korisnik je u direktnoj interakciji s učiteljem, terapeutom ili roditeljem što omogućuje neposredan rad i direktno praćenje napretka.



DODATNE NAPOMENE

Ako imate bilo kakvih nejasnoća ili nedoumica, javite nam se putem e-maila na info@abc-maestro.hr nakon čega vas možemo kontaktirati telefonski kako bismo Vam olakšali korištenje programa.

Također Vas ovim putem pozivamo da putem istog e-maila komentirate naš program te nam iskažete svoje želje i nove mogućnosti koje biste željeli vidjeti u jednoj od budućih verzija programa ABC Maestro.

Želja nam je i cilj raditi na razvoju programa kako bismo olakšali učenje i igranje svima.

Vaš E-Glas tim

SADRŽAJ

2	O PROGRAMU ABC MAESTRO
4	UPUTE ZA INSTALACIJU PROGRAMA ABC MAESTRO
7	UPUTE ZA KORIŠTENJE PROGRAMA ABC MAESTRO
11	IGRE ZA UČENJE SLOVA
12	Istraživač
13	Odaberi tipku
15	Abecedno
16	Nasumično
17	Pronađi tipku
19	IGRE ZA UČENJE RIJEČI
20	Odaberi i tipkaj
21	Tipkaj abecedno
22	Nedostaje slovo
23	Nedostaju dva slova
24	Majstor tipkanja
25	Riješi zagonetku
27	IGRE ZA UČENJE BROJEVA
28	Redom 1-9
29	Nasumično
30	Odaberi broj
31	DODATNE NAPOMENE

