



USER MANUAL

Activities for mastering writing,
typing, and reading skills



MANUALE D'USO

Attività per padroneggiare le capacità di
scrittura, digitazione e lettura

COS'È MAESTRO ABC?

Maestro ABC è un software educativo e riabilitativo progettato per padroneggiare abilità di scrittura, digitazione e lettura, integrandosi perfettamente con la tastiera Clevy. Offre attività per imparare lettere, parole e numeri. Queste attività supportano i metodi tradizionali di acquisizione dell'alfabetizzazione, adottando un approccio innovativo e completo all'apprendimento, insegnando anche come usare correttamente la tastiera.

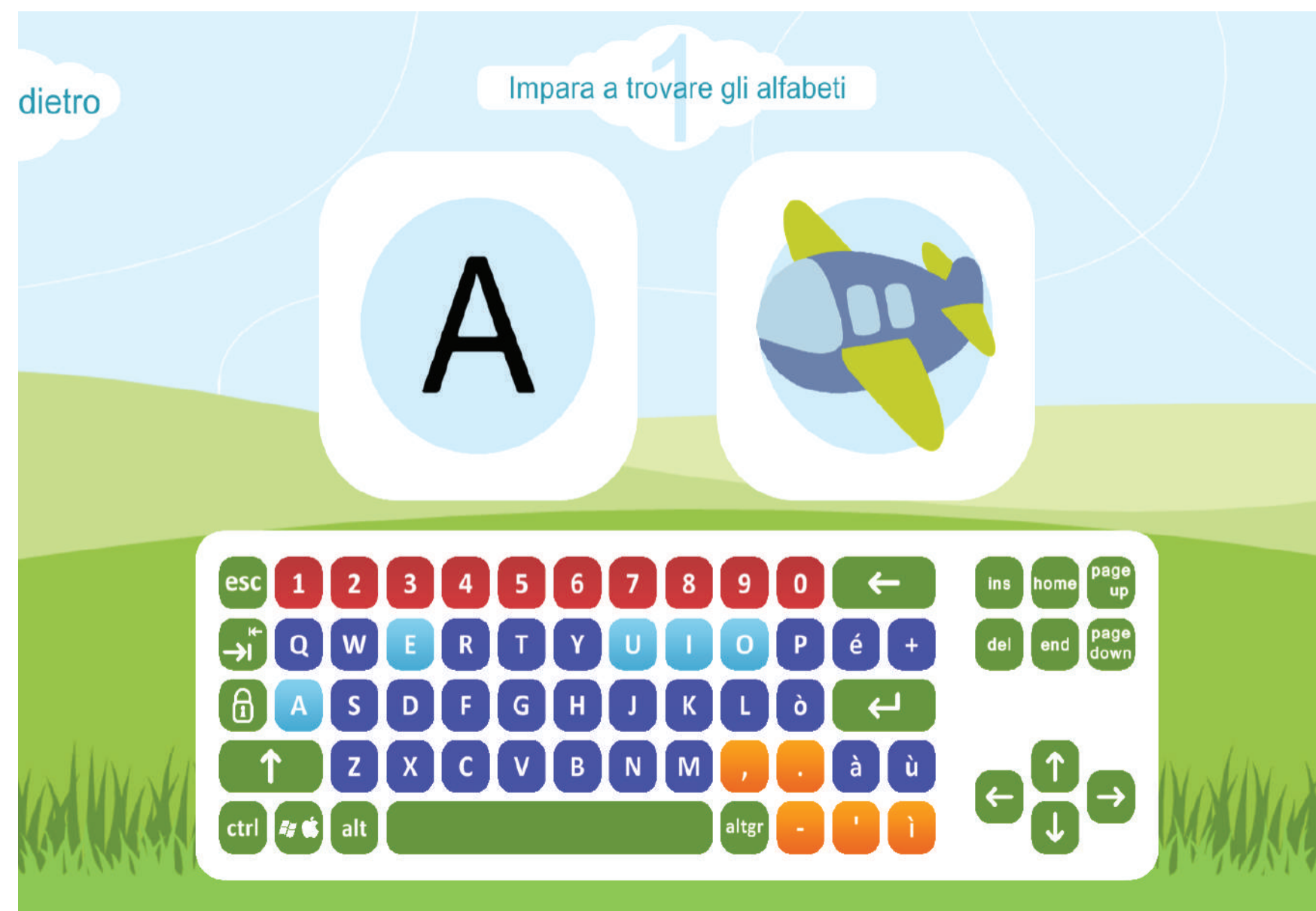
Tra i vantaggi di Maestro ABC, troviamo immagini chiare e visivamente adattate, la possibilità di associare la voce a lettere, numeri o simboli numerici sullo schermo (collegando così immagine e suono), e incoraggiando l'attenzione uditiva e la comprensione del parlato.

Nei livelli iniziali di ogni gioco, sulla tastiera virtuale compaiono segni o modelli scritti che indicano la lettera richiesta nel cerchio, offrendo così supporto agli utenti nell'apprendimento. Questo consente all'utente di ricevere istruzioni chiare su dove si trova il tasto da premere e quando premerlo.

Il programma Maestro ABC offre impostazioni personalizzate completamente regolabili per ogni utente, a seconda delle sue esigenze. I compiti sono organizzati in livelli, partendo dai più facili fino ai più difficili, e viene fornito un feedback adeguato dopo ogni risposta.

Il vantaggio di imparare le lettere sulla tastiera è evidente se si considera che anche gli utenti con difficoltà psicomotorie possono partecipare al processo, poiché non è richiesta alcuna competenza grafomotoria precedentemente acquisita. Un aspetto positivo del processo è un aumento della motivazione e dell'attenzione dell'utente.

Il programma Maestro ABC è stato progettato per offrire un apprendimento più rapido attraverso il gioco.



INSTALLAZIONE DI ABC MAESTRO

Questo manuale ti guida attraverso l'intero processo di utilizzo del programma Maestro ABC. Nella prima parte c'è una spiegazione passo dopo passo del download e dell'installazione da Internet e la seconda parte fornisce una panoramica delle funzionalità del programma e le istruzioni per l'uso.

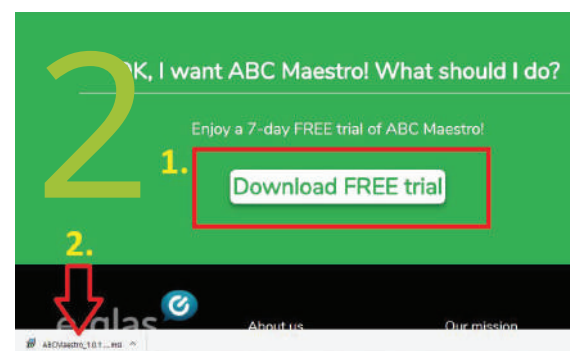
1. Vai su www.abc-maestro.com e clicca sul pulsante verde 'Provalo GRATIS', come mostrato nell'immagine sottostante.

2. Dopo aver cliccato sul pulsante "Provalo GRATIS", dovrai cliccare sul pulsante bianco "Scarica la prova GRATUITA" pulsante (numero 1 nell'immagine sottostante) per avviare il download via Internet del file d'installazione di ABC Maestro (numero 2 nell'immagine seguente).

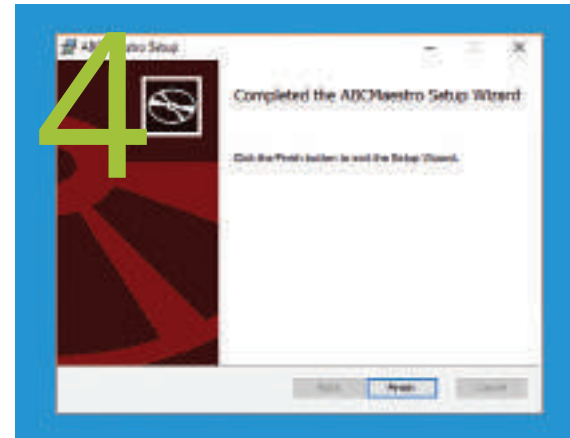
Dopo aver completato il download del file di installazione, fare clic sulla scheda contrassegnata nell'angolo in basso a sinistra (numero 2 nell'immagine seguente).

**Questo vale per gli utenti di Google Chrome Internet solo browser net. Se stai utilizzando un altro browser internet, dovrai trovare il file di installazione di ABC Maestro nella tua cartella Downloads (eventualmente in qualche altra cartella, a seconda delle impostazioni del tuo computer).*

3. Dopo aver avviato il file di installazione di ABC Maestro, l'installazione inizia. Seleziona la casella per accettare i termini di licenza e fai clic su 'Installa' (vedi immagine sottostante). Una volta completata l'installazione, clicca su 'Fine' e l'icona di Maestro ABC verrà creata sul desktop.



The image shows the top part of the ABC Maestro website. At the top left is a large green number '1'. The main heading is 'ABC Maestro' with 'ABC' in colorful letters. Below it is the tagline 'Learn to type and read and have fun'. A subtext says 'Matches perfectly with Clevy keyboard.' A green button with white text 'Try it for FREE' is highlighted with a red rectangular border. Below this is a blue section titled 'What is ABC Maestro?'. It contains three columns, each with an icon and text: 1. A monitor with a gear icon, text: 'ABC Maestro is unique educational rehabilitation software for learning how to'. 2. A document with 'Aa' icon, text: 'ABC Maestro is an indispensable didactic tool in English language that, due to its'. 3. A keyboard icon, text: 'It is perfectly compatible with Clevy keyboard!'.



COME USARE ABC MAESTRO

L'immagine seguente mostra la schermata iniziale di ABC Maestro.

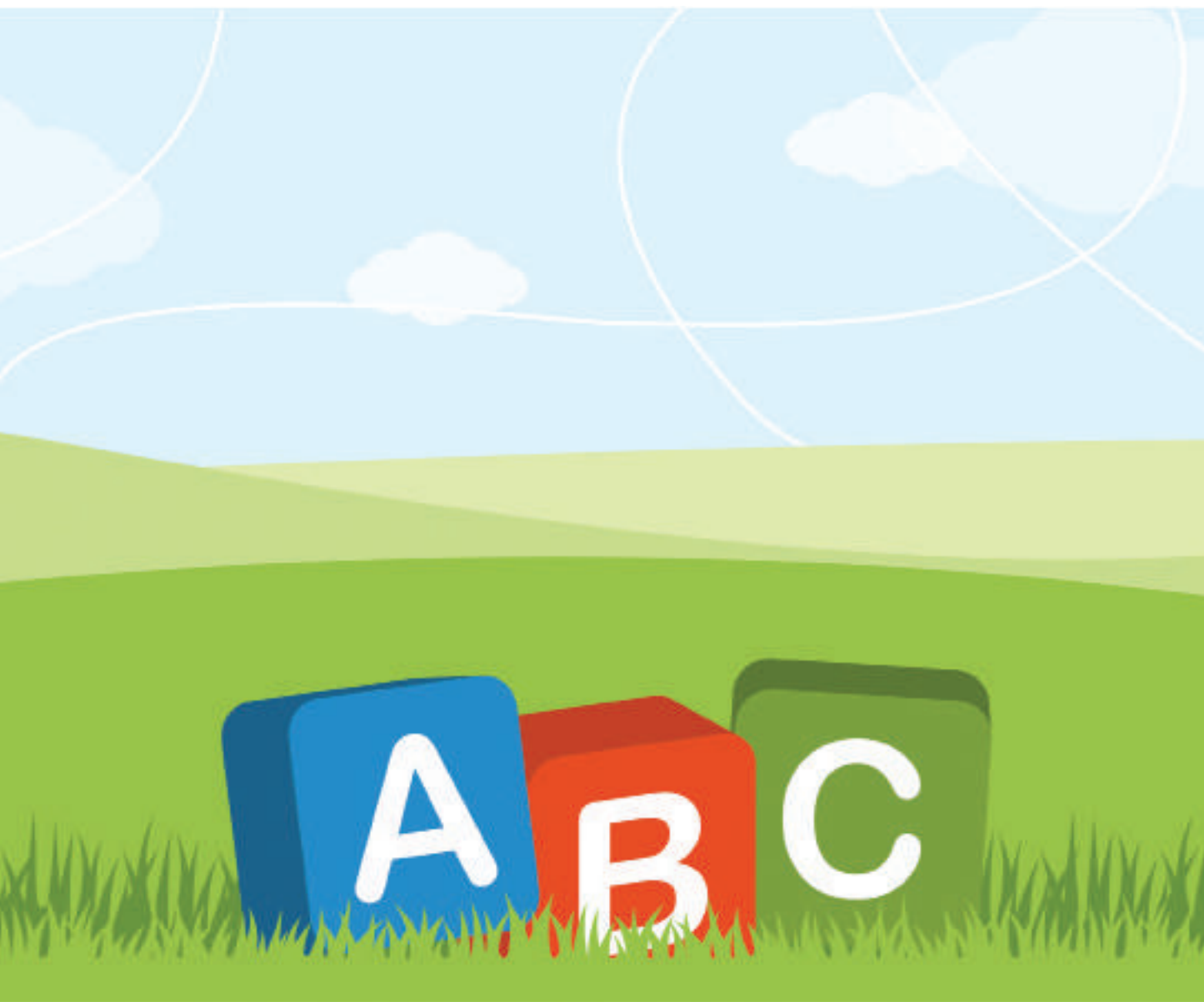
Fai clic su "Impostazioni" per accedere alla pagina dove puoi trovare il "Registro" e inserirci il codice d'attivazione per la versione completa di ABC Maestro.

La lingua predefinita di ABC Maestro è l'inglese, ma cliccando su 'Settings' puoi cambiare la lingua e la voce del programma, oltre a modificare le impostazioni di visualizzazione dello schermo. Le impostazioni di visualizzazione dello schermo possono anche essere cambiate cliccando con il tasto destro del mouse.

Fai clic su 'Inizio' per accedere alla pagina mostrata nell'immagine sottostante, dove puoi selezionare i giochi di apprendimento delle lettere (nella nuvola 'Lettere'), i giochi d'apprendimento delle parole e di ortografia (nella nuvola 'Parole'), o i giochi per imparare i numeri (nella nuvola 'Numeri').

NOTA: fai clic su 'Indietro' per uscire da una partita/gruppo di partite.



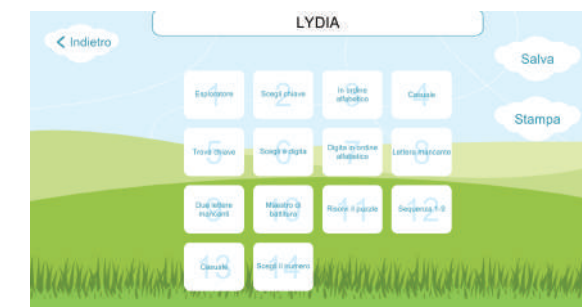


Il programma ABC Maestro è dotato di un sistema di monitoraggio speciale che premia ogni sforzo e tentativo riuscito del bambino. In questo modo, il terapeuta, l'insegnante o il genitore possono utilizzare adesivi speciali per seguire i progressi del bambino, oltre a monitorare lo sviluppo delle capacità di lettura, scrittura e digitazione.

Fai clic su "Bonus" per accedere a una pagina in cui puoi trovare il sistema di monitoraggio e premiazione, il manuale utente e un poster per la tua classe.



A seconda del pacchetto di programmi che stai utilizzando, il sistema di monitoraggio e ricompensa offrirà opzioni specifiche. Gli utenti della versione 'Casa' di ABC Maestro avranno la possibilità di seguire i progressi di un singolo bambino, mentre gli utenti della versione 'Professionista' possono aggiungere un numero illimitato di utenti da monitorare e premiare, oltre a poter aggiungere il nome del mentore.



Dopo aver completato con successo ogni attività, appone applica l'adesivo appropriato nella casella all'interno della nuvola 'Gratificante'. Nel caso in cui il compito non sia stato completato, ma hai notato che il bambino ha dato il meglio di sé, puoi attaccare uno smiley in quella casella. Applicherai l'adesivo del trofeo dopo aver completato con successo tutti i compiti.

Ora puoi premiare l'utente con il certificato del completamento con successo del programma ABC Maestro.





GIOCI PER L'APPRENDIMENTO DELLE LETTERE

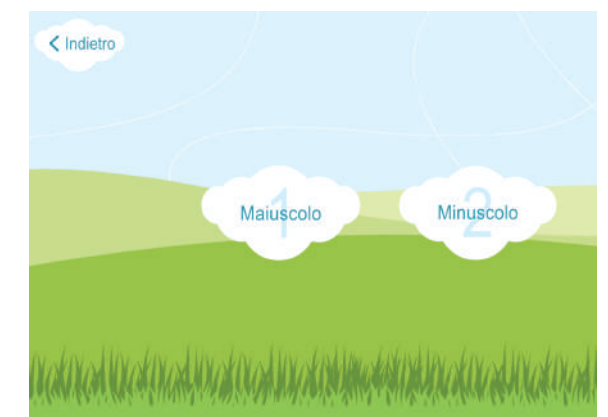
Fai clic sulla nuvola 'Lettere' per accedere alla pagina in cui è possibile scegliere tra cinque giochi di apprendimento delle lettere (vedere l'immagine sottostante).

In questo gruppo ci sono cinque giochi:

1. Explorer
2. Scegli la chiave
3. In ordine alfabetico
4. Casuale
5. Trova la chiave

Imparare le lettere con ABC Maestro segue il metodo vocale analitico e sintetico. Questo significa che gli utenti si familiarizzano con tutti i suoni (fonemi) e le lettere (grafemi), possono riconoscere le connessioni tra questi suoni e i rispettivi simboli (lettere) e sono in grado di definire i fonemi iniziali delle parole. Durante il periodo di acquisizione delle lettere, è molto importante comprendere la differenza tra fonemi e lettere e discernere chiaramente i singoli fonemi, poiché ciò consentirà agli utenti di memorizzare, leggere e articolare le lettere più rapidamente e facilmente.

NOTA: Ogni gioco d'apprendimento delle lettere offre due opzioni: lettere minuscole o lettere maiuscole.

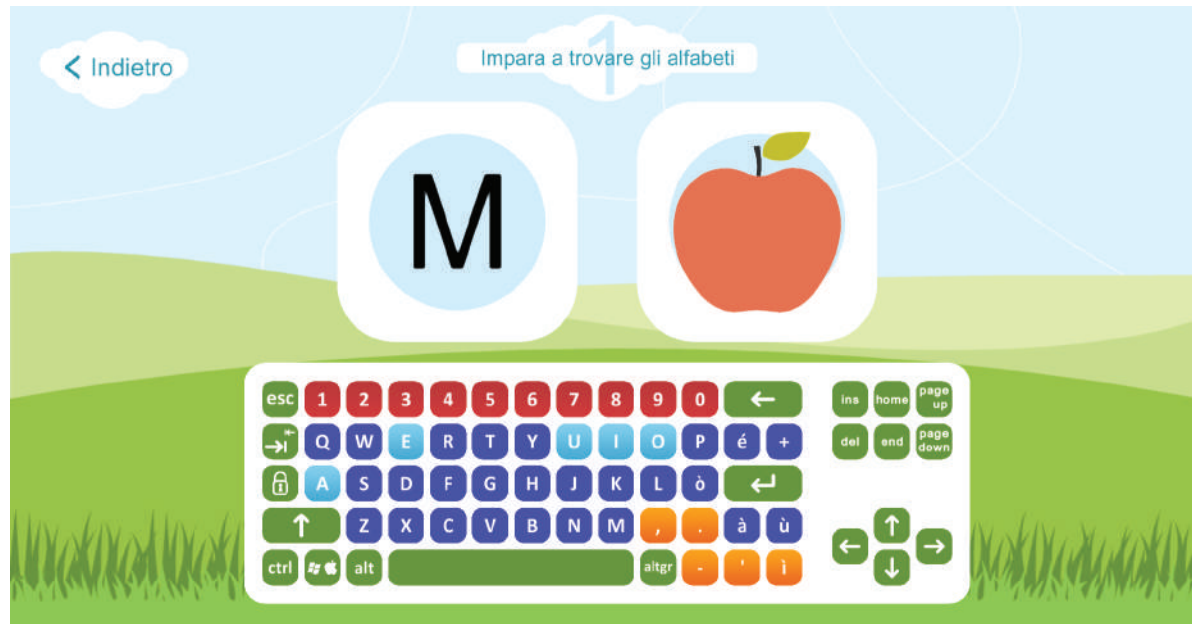


Esploratore

Il gioco "Esploratore" è l'attività introduttiva del programma ABC Maestro, che offre la possibilità d'esplorare liberamente che offre la possibilità d'esplorare liberamente e familiarizzarsi con la tastiera.. Premendo un tasto qualsiasi, l'utente riceverà il feedback sotto forma di grafema e fonema del tasto premuto, nonché l'immagine di accompagnamento e suono.

Non c'è un compito stabilito, il che enfatizza ancora di più il divertimento e il gioco, con conseguente apprendimento accidentale.

Questo gioco è ideale per gli utenti con difficoltà perché fornisce successo, incoraggiando quindi ulteriormente la motivazione e l'interesse.



Scegli il Tasto

Il gioco "Scegli il Tasto" fornisce un'interazione diretta tra l'insegnante, il terapeuta o il genitore e l'utente o il bambino. Oltre al supporto sulla tastiera virtuale (evidenziando il tasto richiesto), l'utente beneficia anche di un supporto aggiuntivo osservando l'insegnante, il terapeuta o il genitore per vedere quale tasto premere e selezionare sulla tastiera virtuale. Il gioco, quindi, offre un apprendimento modellato.

La caratteristica più importante di questo gioco per gli utenti con difficoltà è la possibilità di personalizzare l'ordine d'apprendimento delle lettere e dei fonemi, con un approccio funzionale che guida la scelta delle lettere e dei fonemi. Ad esempio, se il nome dell'utente è Marco, le lezioni potrebbero iniziare con la lettera "M", poiché questa lettera potrebbe essere già familiare all'utente.



Un esempio del gioco "Scegli la chiave":

L'insegnante, il terapeuta o il genitore evidenzia la lettera 'u' con il mouse e chiede all'utente di premere la lettera 'u' sulla tastiera fisica. Quando l'utente preme la lettera 'u', il computer riproduce le parole: 'u sta per ombrello', mostrando sullo schermo sia la lettera 'u' sia l'immagine dell'ombrello.

Successivamente, l'insegnante, il terapeuta o il genitore evidenzia la lettera 'O' con il mouse e chiede all'utente di premere la lettera 'O' sulla tastiera fisica. Invece di 'O', l'utente preme la lettera 'P'. Non viene riprodotto alcun suono e la lettera 'O' non appare sullo schermo. L'insegnante, il terapeuta o il genitore informa l'utente dell'errore. A quel punto, l'utente preme la lettera 'O' sulla tastiera. Il computer riproduce le parole: 'O sta per ombrello', e sullo schermo compaiono la lettera 'O' e l'immagine dell'ombrello.



In ordine alfabetico

Nel gioco "In ordine alfabetico", le lettere vengono visualizzate ed evidenziate sullo schermo automaticamente, in ordine alfabetico. Ciò significa che l'utente, dopo aver premuto correttamente la lettera "A" sulla tastiera fisica, deve premere la lettera "B", quindi la lettera "C", e così via.

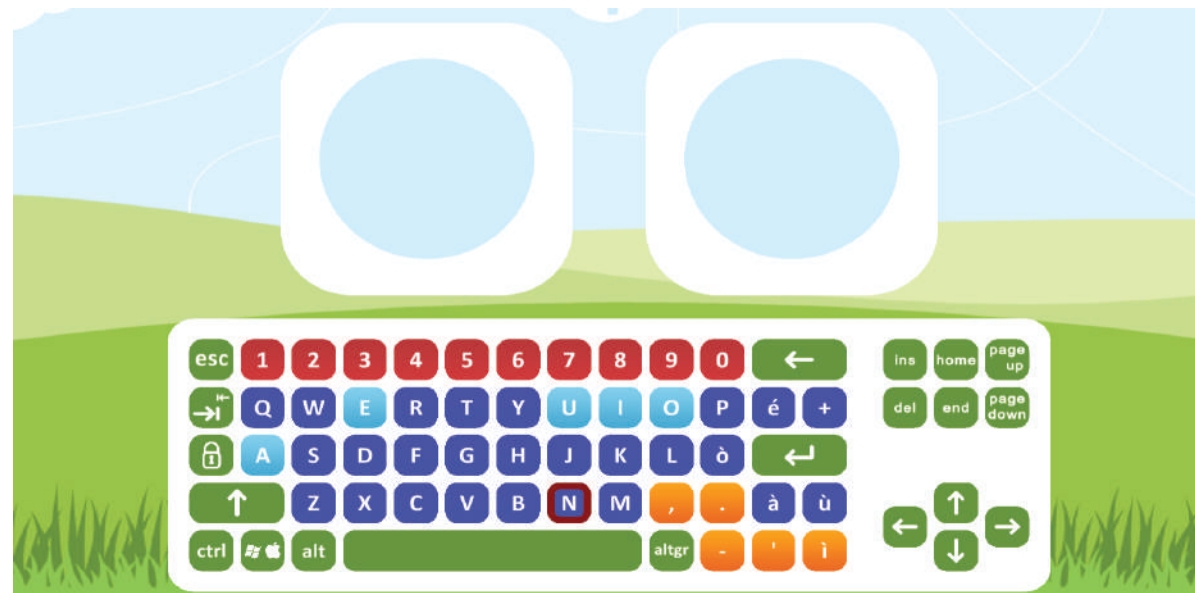
Il più grande vantaggio di questo gioco è imparare l'ordine alfabetico, che è uno dei prerequisiti per una buona capacità di lettura e scrittura, con il supporto della tastiera virtuale.



Casuale

Il gioco "Casuale" è molto simile al precedente gioco "In ordine alfabetico". L'unica differenza è che in questo gioco le parole non vengono visualizzate in ordine alfabetico, ma in modo casuale. Questo gioco fornisce un livello di attività più elevato che consente di monitorare i progressi di apprendimento del bambino, ovvero quanto è stato acquisito con l'aiuto dei giochi precedenti a cosa misura in cui questa conoscenza è applicabile e operativa.

IMMAGINE: La lettera "N" è evidenziata sulla tastiera su schermo, a indicare che l'utente deve premere la lettera "N" sulla tastiera fisica.



Trova la chiave

Nel gioco "Trova la chiave", la lettera che l'utente deve premere sulla tastiera fisica appare in un cerchio sullo schermo. A differenza degli altri giochi, in cui la lettera è mostrata sulla tastiera sullo schermo, in questo gioco la lettera appare in un cerchio, in modo che l'utente non sia consapevole della sua posizione sulla tastiera. Questo gioco incoraggia la comprensione della relazione tra fonemi e lettere – dimostra che sentiamo e pronunciamo i fonemi e vediamo e scriviamo le lettere, il che è il prerequisito più importante per una buona capacità di lettura e scrittura. Un'introduzione perfetta per i giochi di parole. Questo gioco è perfetto per fare esercitazioni visive e capacità di abbinamento.

IMMAGINE: Nel gioco "Trova la chiave" la lettera viene visualizzata nel cerchio di sinistra e l'utente deve riprodurla sulla tastiera fisica, dopodiché viene riprodotto un suono e l'immagine appare nel cerchio di destra.





GIOCHI D'APPRENDIMENTO DELLE PAROLE

Fai clic sulla nuvola 'Parole' per accedere alla pagina in cui è possibile scegliere tra sei giochi per l'apprendimento delle parole e dell'ortografia (vedere l'immagine sottostante).

Ci sono sei giochi d'apprendimento delle parole e di ortografia:

1. Scegli e digita
2. Digitare in ordine alfabetico
3. Lettera mancante
4. Due lettere mancanti
5. Maestro di battitura
6. Risolvi il puzzle

I fonemi acquisiti vengono ora sintetizzati in parole. In ognuno dei sei giochi di apprendimento e ortografia delle parole, l'utente deve digitare tutte le lettere o alcune delle lettere della parola scelta su una tastiera fisica. Ecco una panoramica delle regole e delle caratteristiche del gioco.

NOTA: Ogni gioco di apprendimento delle lettere offre due opzioni: lettere minuscole o lettere maiuscole.



Scegli e digita

Scegli il gioco "Scegli e digita" per accedere in un menu in cui puoi scegliere una parola che l'utente deve digitare. In questo caso, cliccheremo sulla parola "mela" (vedi immagine sotto).

Dopo aver cliccato sull'immagine di una mela, si apre la pagina familiare. Questa pagina è stata utilizzata in tutti i giochi precedenti e sarà utilizzata in tutti i giochi futuri.

Ora l'utente deve digitare tutte le lettere della parola "mela" e ogni lettera viene evidenziata illuminato sulla tastiera virtuale sullo schermo (notare la lettera "M" sulla tastiera virtuale nell'immagine sopra). Dopo aver premuto il tasto 'M' su una tastiera fisica, il suono 'M' viene riprodotto sul computer. Una volta che l'utente unisce tutte le lettere della parola 'mela', la parola 'mela' viene pronunciata dal computer e il programma ti riporta al menu precedente, dove puoi nuovamente scegliere la parola per l'esercizio.

Digitare in ordine alfabetico

In questo gioco, le parole per l'esercizio appaiono automaticamente e le loro lettere sono evidenziate sulla tastiera virtuale in ordine alfabetico. Ciò significa che l'utente, dopo aver digitato correttamente tutte le lettere della parola "MELA" sulla tastiera fisica, dovrà premere tutte le lettere della parola 'BARCA', seguita dalla parola 'CASA', ecc.

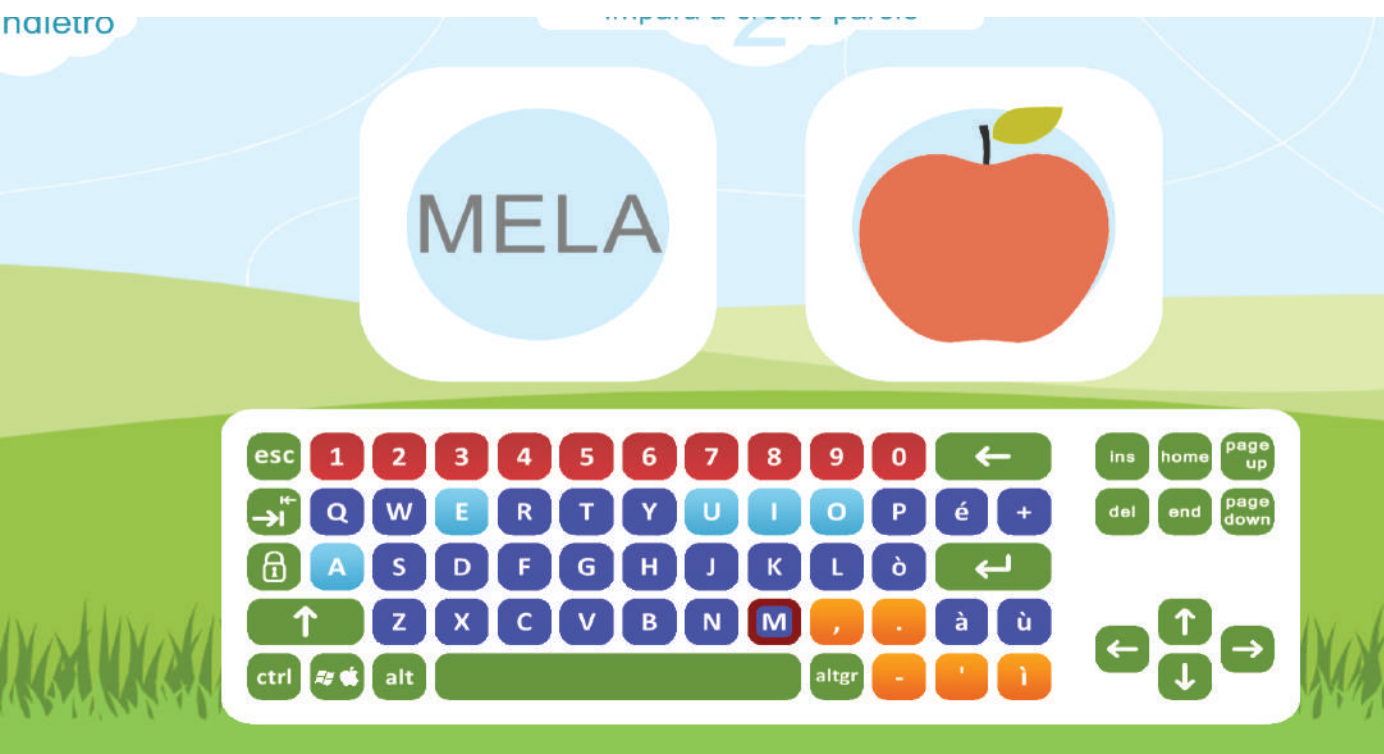
Il più grande vantaggio di questo gioco è il approccio alfabetico nell'acquisizione della scrittura di parole.



Lettera mancante

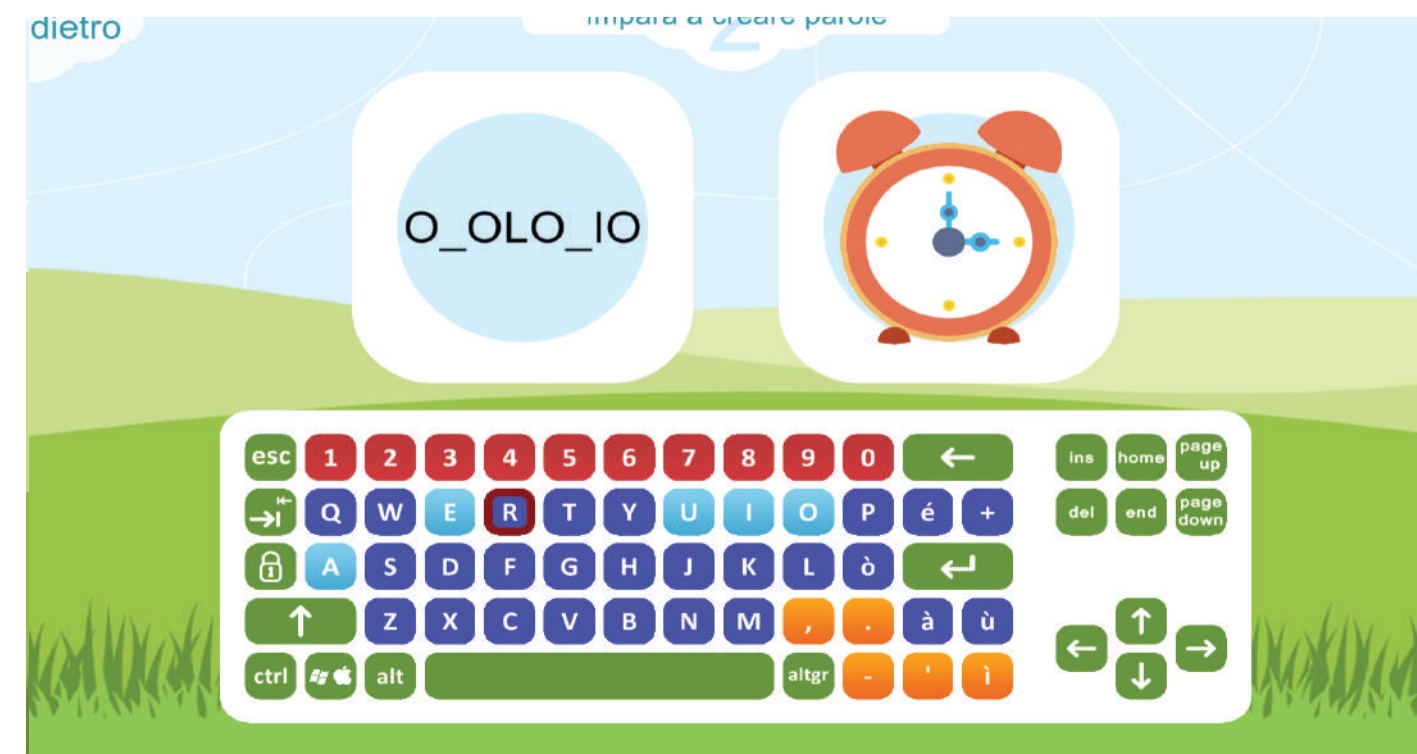
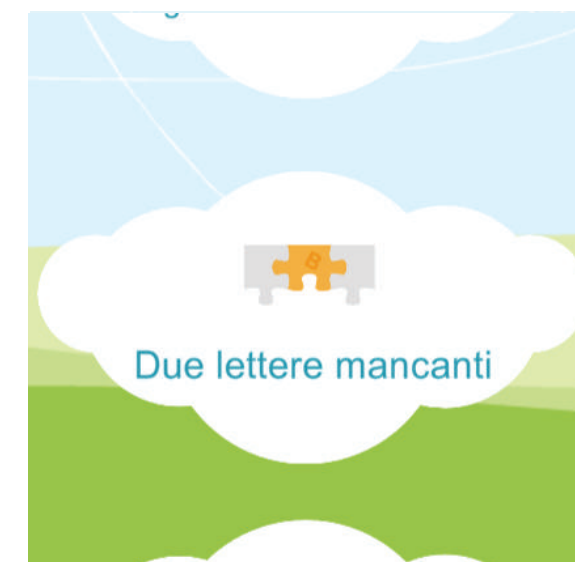
Nel gioco "Lettera mancante", il giocatore deve completare la parola impostata con una lettera mancante. Ad esempio, per la parola "mela", il cerchio di sinistra visualizzerà "_ela", con la lettera "M" evidenziata sulla tastiera virtuale (vedi immagine sotto). Il compito è completato quando l'utente preme la lettera "M".

Questo gioco incoraggia una più ampia osservazione di la struttura fonetica delle parole con l'isolamento dei fonemi, la percezione della loro posizione all'interno della parola (non solo nella posizione iniziale) e la loro marcatura tramite lettere. Per gli utenti con difficoltà, questa attività è resa più facile dal supporto della tastiera virtuale e dal chiaro supporto visivo dell'immagine dell'oggetto nel cerchio di destra sullo schermo.



Due lettere mancanti

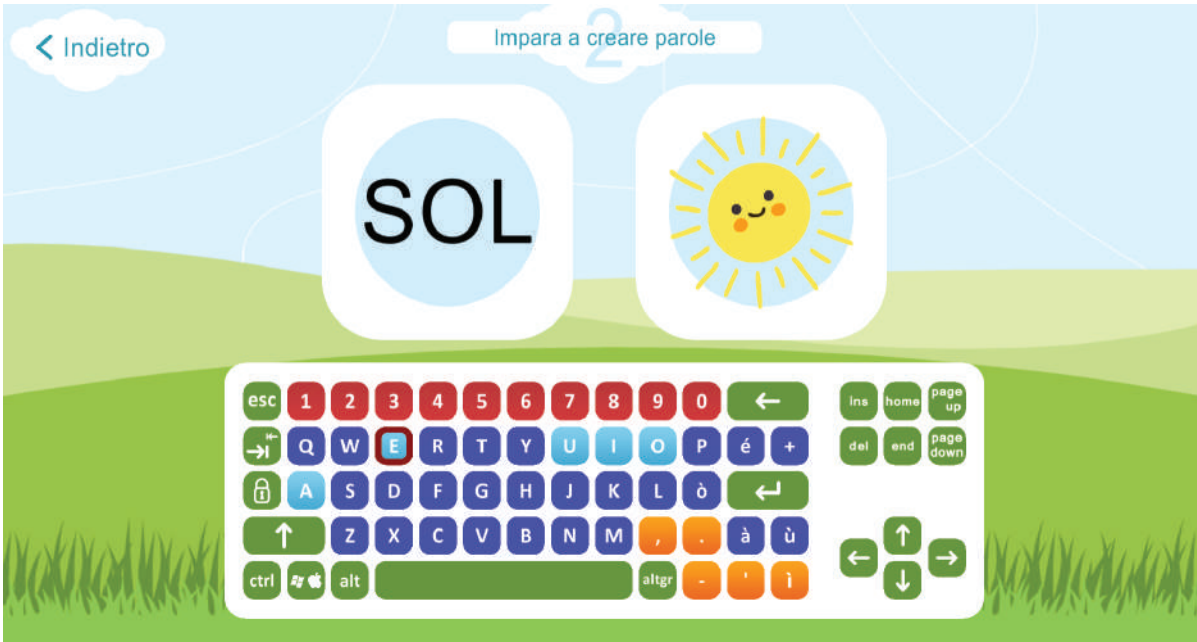
Nel gioco 'Due lettere mancanti', l'utente deve completare la parola impostata aggiungendo due lettere mancanti, e tutto il resto funziona esattamente come nel gioco precedente.



Tipo master

Il gioco "Maestro di battitura" è molto simile ai giochi precedenti. La differenza è che, all'inizio del compito, l'immagine, e non la parola, viene visualizzata nel cerchio di sinistra sullo schermo.

Quando l'utente inizia a digitare le lettere correttamente, appariranno nel cerchio di sinistra, rivelando gradualmente la parola. Il supporto con la lettera evidenziata sulla tastiera virtuale rimane comunque attivo.

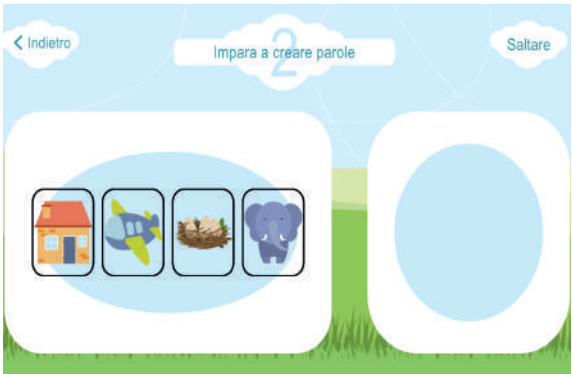


L'enigma

Il gioco "Risolvi il puzzle" presenta l'enigma dell'immagine iniziale e sottolinea l'importanza di imparare giocando, motivando ulteriormente l'utente. La nuvola di sinistra mostra le immagini delle parole già acquisite e l'utente deve isolare le fonema iniziali per ogni parola e costruire una nuova parola con essi. Dopo che l'utente ha digitato tutti i fonemi iniziali per tutte le immagini visualizzate, la nuvola di destra visualizza l'immagine dell'elemento che rappresenta la parola appena costruita e la nuova parola viene riprodotta dal software.

Questa attività è l'attività principale dei giochi d'apprendimento delle parole. Amplia il vocabolario, il fonema iniziale di ogni oggetto viene isolato, la sua diversa posizione all'interno della nuova parola viene percepita ed è contrassegnata da una lettera per costruire una nuova parola, senza il supporto della tastiera virtuale, il che rende questa attività la più impegnativa nel set di giochi di apprendimento delle parole.

NOTA: Nell'angolo in alto a destra c'è un "Saltare" nuvola che consente all'utente di saltare l'enigma corrente e passare a quello successivo.





GIOCHI PER APPRENDERE I NUMERI

Fai clic sulla nuvola 'Numeri' per accedere alla pagina in cui puoi scegliere uno dei tre giochi di apprendimento dei numeri, come mostrato nell'immagine qui sotto.

Questi sono i giochi per imparare i numeri:

1. In sequenza 1-9
2. Casuale
3. Scegli il numero

In ognuno dei giochi di apprendimento dei numeri l'utente deve digitare il simbolo numerico scelto sulla tastiera fisica. Forniamo una panoramica delle regole e delle caratteristiche del gioco.

NOTA: Ciascuno dei giochi offre un "Conta con l'aiuto" opzione in cui l'utente è supportato dal tasto evidenziato sulla tastiera virtuale e "Conta tu stesso!" opzione in cui l'utente trova autonomamente il tasto richiesto sulla tastiera fisica, senza l'aiuto della tastiera virtuale. "Conta con l'aiuto" è il livello iniziale con l'enfasi sull'apprendimento della posizione del tasto sulla tastiera, mentre il "Conta tu stesso!" sposta l'enfasi sulla conoscenza del concetto di quantità.



Sequenzialmente 1 - 9

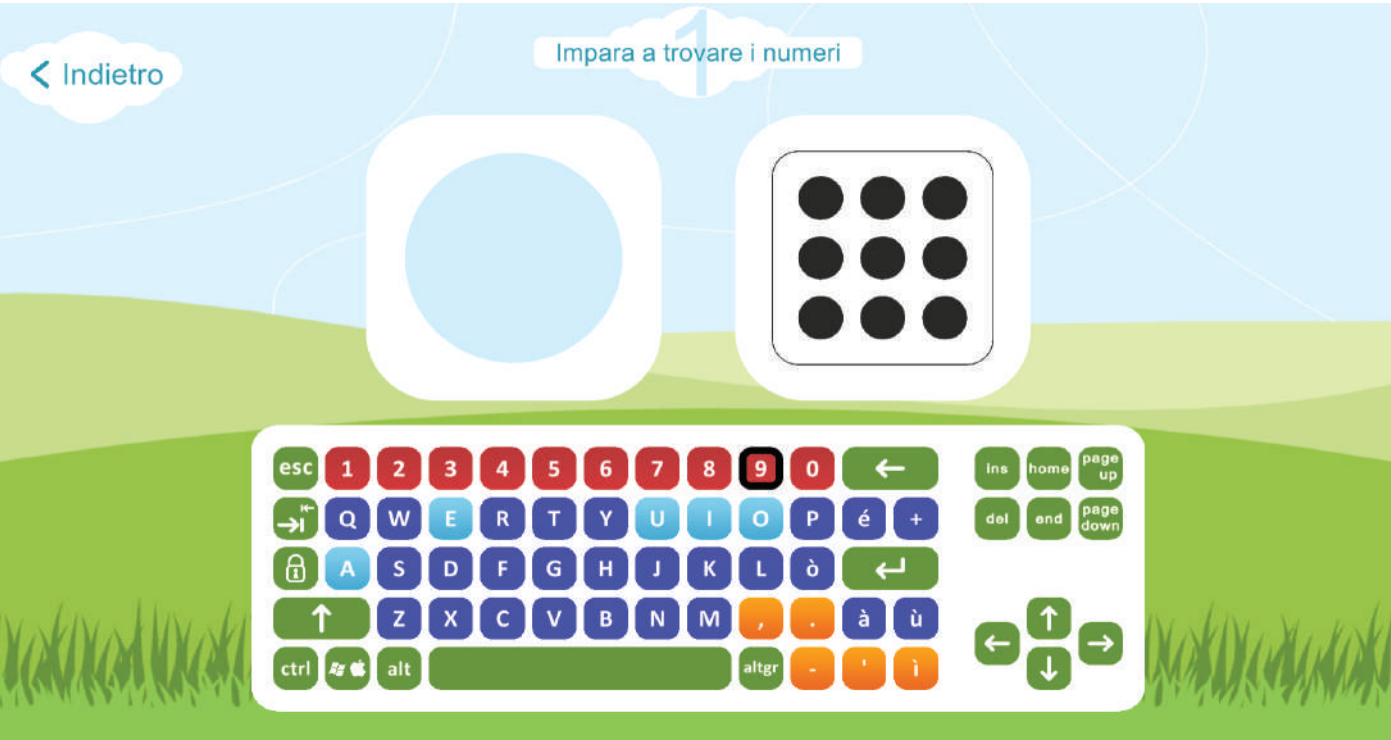
Questo gioco sviluppa la nozione di quantità da uno a nove, seguendo l'ordine prescritto di tutti i membri della sequenza. L'utente impara le posizioni dei numeri sulla tastiera, la nozione di quantità, i simboli numerici e le parole per designare i numeri, con l'aiuto della riproduzione del suono.

Rispetto ai modelli familiari e comuni come i punti sui dadi da gioco, gli utenti acquisiranno raggruppamento visivo dei numeri più velocemente, invece di contare uno per uno. Questo approccio all'apprendimento dei numeri è utile per i bambini ipovedenti, che possono praticare contemporaneamente le competenze pre-Braille.



Casuale

Questa attività è simile all'attività "Casuale" con le lettere e all'utente viene richiesto d'applicare la nozione della corretta posizione dei tasti sulla tastiera o la conoscenza dei numeri e delle quantità nell'ordine casuale dei numeri, senza l'aiuto del semplice conteggio meccanico senza comprensione. L'effetto è potenziato con l'opzione "Conta da solo!".



Scegli il numero

Questa attività è simile alla scelta nel gioco delle lettere. L'utente interagisce direttamente con un insegnante, un terapeuta o un genitore, il che consente il monitoraggio diretto dei progressi dell'utente da parte del facilitatore.



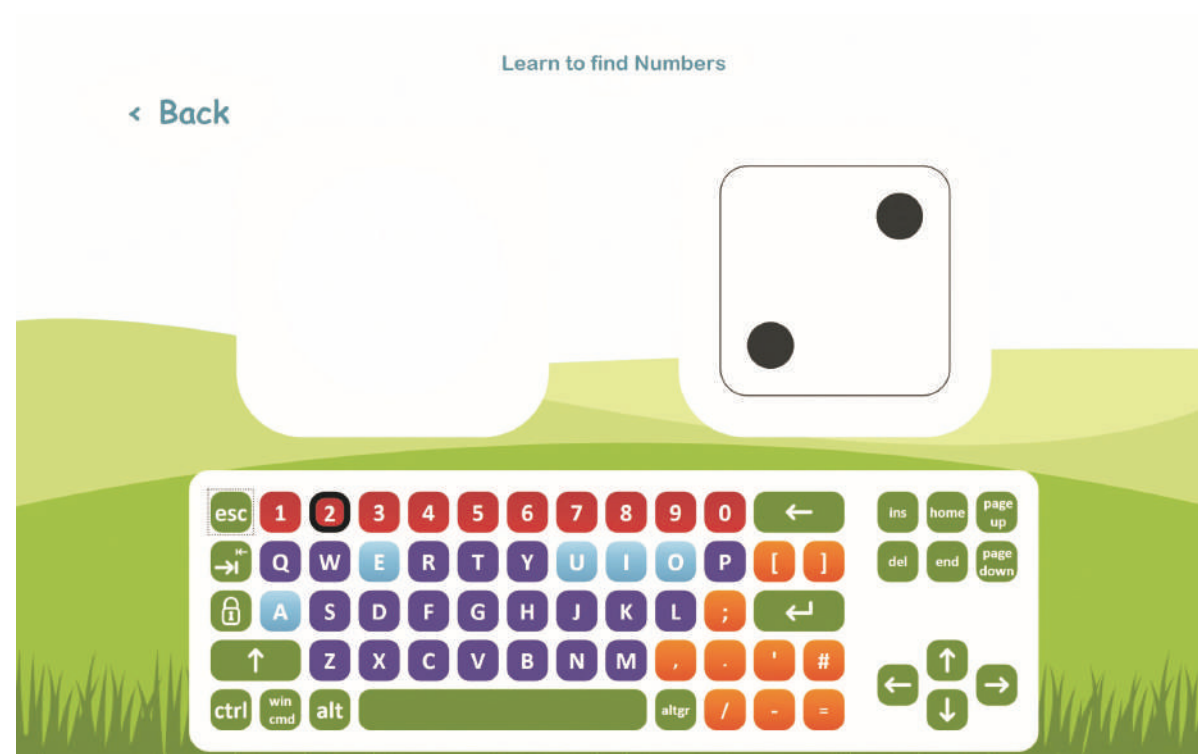
NOTE AGGIUNTIVE

Per qualsiasi domanda o problema non esitate a contattarci all'indirizzo info@abc-maestro.com. Vi contatteremo telefonicamente e cercheremo di semplificare l'utilizzo del software ABC Maestro.

Vi invitiamo inoltre a utilizzare questa e-mail per commentare il nostro programma e comunicarci i vostri desideri e le nuove possibilità che vorreste vedere in una delle future versioni del programma ABC Maestro.

Desideriamo e intendiamo continuare a sviluppare questo programma per facilitare l'apprendimento e il gioco a tutti gli utenti.

Il team di E-Glas



CONTENUTO

2 COS'È ABC MAESTRO

4 INSTALLAZIONE DI ABC MAESTRO

7 COME USARE ABC MAESTRO

11 GIOCHI D'APPRENDIMENTO DELLE LETTERE

12 Explorer

13 Scegli la chiave

15 in ordine alfabetico

16 Casuale

17 Trova la chiave

19 GIOCHI D'APPRENDIMENTO DELLE PAROLE

20 Scegli e digita

21 Digitare in ordine alfabetico

22 Lettera mancante

23 Due lettere mancanti

24 Digitare master

25 L'enigma

27 GIOCHI PER APPRENDERE I NUMERI

28 In sequenza 1-9

29 Casuale

30 Scegli il numero

31 NOTE AGGIUNTIVE

