

A colorful illustration of a farm scene. In the foreground, a red tractor with yellow wheels is pulling a yellow trailer across a green field. To the left, there is a yellow house with a red roof and a white door. In the background, a purple airplane with white windows is flying over the landscape. The sky is light blue with a few white clouds.

ABC Maestro

LEERLINGSHANDLEIDING

Activiteiten voor het leren van
schrijf-, typ-, en leesvaardigheden.



LEERLINGSHANDLEIDING

Activiteiten voor het leren van
schrijf-, typ-, en leesvaardigheden.

WAT IS ABC MAESTRO?

ABC Maestro is educatieve en rehabiliterende software voor het leren van schrijf-, typ-, en leesvaardigheden. De software werkt heel goed samen met het Clevy Keyboard en bestaat uit oefeningen voor het leren van letters, woorden en getallen. De oefeningen ondersteunen traditionele methoden voor het ontwikkelen van geletterdheid, maar geven hieraan een innovatieve en efficiënte toevoeging door deze tegelijkertijd te combineren met het aanleren van de toetsenbordvaardigheden.

Enkele van de unieke kenmerken van **ABC Maestro** zijn de duidelijke illustraties, de mogelijkheid om de uitspraak van letters en getallen te koppelen aan het letter- of getal symbool op het scherm (verbinden van beeld en geluid/automatisering), en de vele oefeningen om de luistervaardigheid en het spraakbegrip te oefenen.

Aan het begin van elke oefening zijn er tekens voor de vereiste letter of cijfer in een cirkel op een virtueel Clevy toetsenbord op

het scherm te zien, om leerlingen op deze wijze tijdens het leren te ondersteunen. Dit betekent dat de leerling precieze instructies krijgt over waar de toets zich bevindt die ingedrukt moet worden, en wanneer deze moet worden ingedrukt. Het **ABC Maestro**-programma biedt persoonlijke instellingen die volledig aanpasbaar zijn op elke leerling, afhankelijk van hun behoeften. De taken zijn gerangschikt van eenvoudige naar moeilijkere taken, en adequate feedback ter controle wordt na elk antwoord gegeven.

Het voordeel van letters leren op het toetsenbord is dat zo ook leerlingen met psychomotorische problemen mee kunnen doen, aangezien er geen vereisten zijn wat betreft eerder opgedane grafomotorische vaardigheden. Daarnaast verhoogt deze manier van oefenen de motivatie en de aandacht van de leerling. **ABC Maestro** is ontworpen om sneller te leren, door leuke oefeningen uit te voeren!

← Terug

Zoek de letter

A



INSTALLATIE ABC MAESTRO

Deze handleiding begeleidt u door het hele proces van het gebruik van ABC Maestro. In het eerste deel wordt stapsgewijs uitleg gegeven over het downloaden en installeren van het programma en het tweede deel geeft een overzicht van de programmafuncties en de gebruiksaanwijzing.

1. Ga naar www.abc-maestro.com en klik op de “Try it for FREE” knop, zoals hieronder op de afbeelding wordt weergegeven.

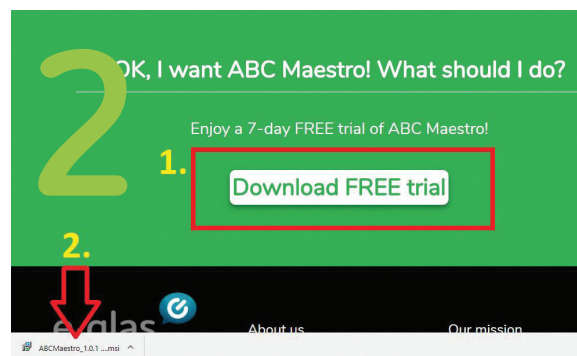
2. Nadat u op de “Try it for FREE” knop hebt geklikt, klikt u op de knop “Download FREE trial” (nummer 1 op de afbeelding hieronder) om het installatiebestand voor ABC Maestro (nummer 2 in de afbeelding hieronder) te downloaden.

Klik na het voltooien van het downloadproces voor het installatiebestand op de linker benedenhoek (nummer 2 in de volgende afbeelding).*

**Dit geldt alleen voor gebruikers van de*

*internetbrowser Google Chrome. Als u een andere internetbrowser gebruikt, kunt u het ABC Maestro-installatiebestand in uw map **Downloads** vinden (mogelijk in een andere map, afhankelijk van uw computerinstellingen).*

3. Na het klikken op het installatiebestand wordt de installatie gestart. Schakel het selectievakje “I accept the terms in the License Agreement” in en klik op “Install” (zie onderstaande afbeelding). Klik na het voltooien van de installatie op “Finish” en er verschijnt een snelkoppeling van ABC Maestro op uw bureaublad.





Maestro

Learn to type
and read and have fun

Matches perfectly with **Clevy** keyboard.

Try it for FREE

What is ABC Maestro?



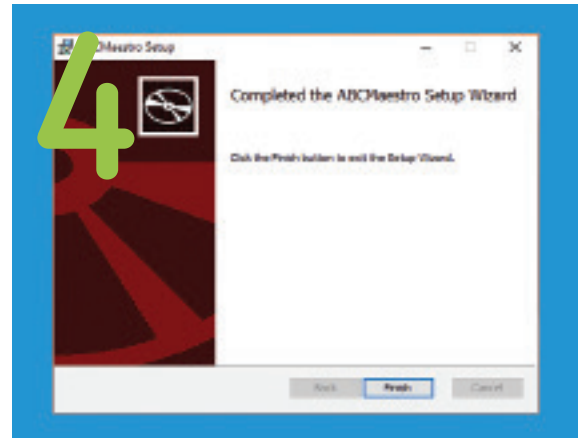
ABC Maestro is unique educational rehabilitation software for learning how to



ABC Maestro is an indispensable didactic tool in English language that, due to its



It is perfectly compatible with Clevy keyboard!



GEBRUIK ABC MAESTRO

Onderstaande afbeelding laat het ABC Maestro startscherm zien. Na de installatie is het menu in het Engels.

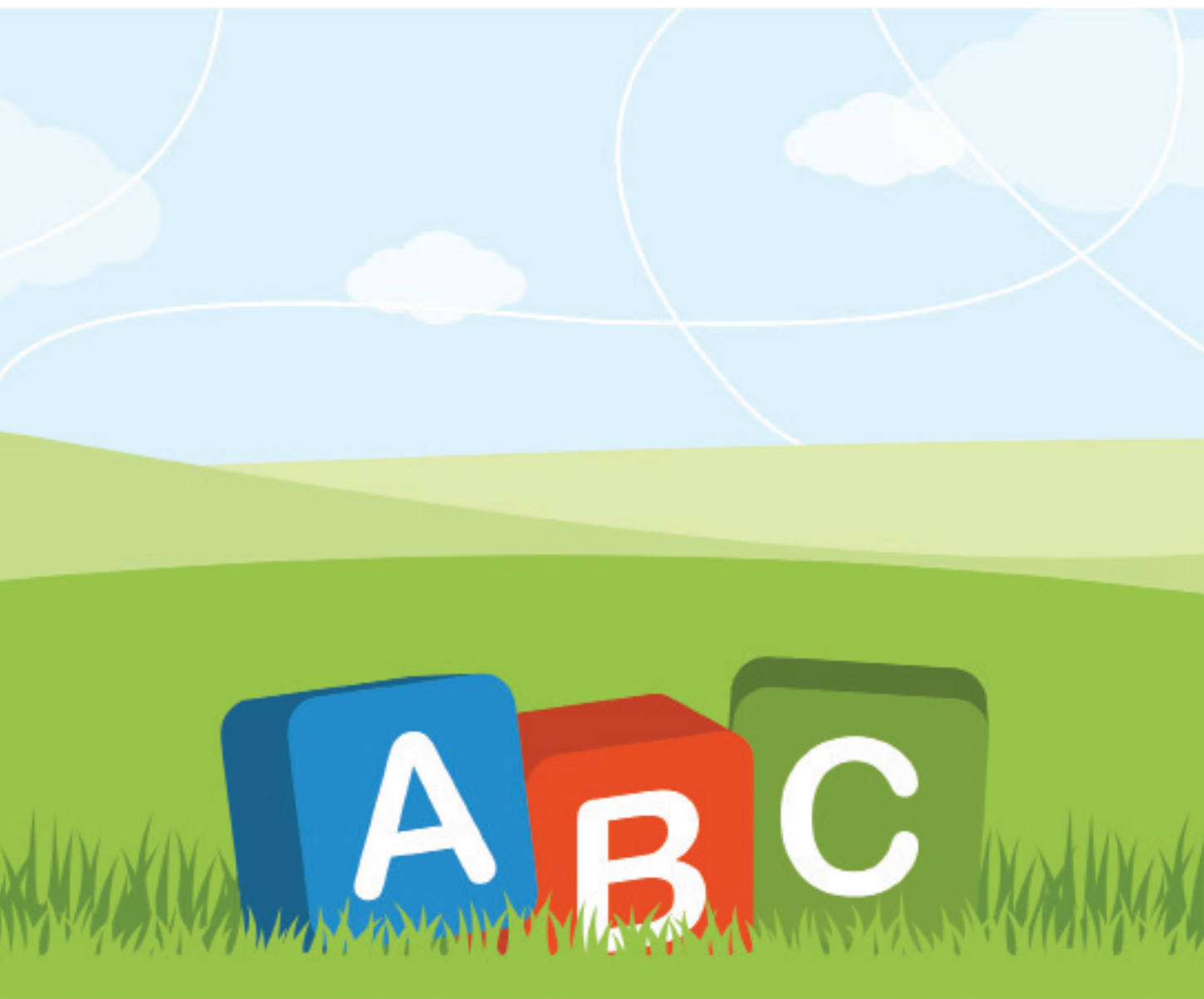
Klik op de wolk “**Settings**” om naar de pagina te gaan waar u de wolk “**Register**” kunt vinden en voer de activeringscode in voor de volledige versie van ABC Maestro.

De standaardtaal van ABC Maestro is Engels, maar als je op de wolk “**Settings**” klikt, kun je de taal en de stem van het programma wijzigen en de schermweergave-instellingen wijzigen. Door op de rechtermuisknop te klikken, kan op elk moment in het programma geswitched worden tussen volledig scherm en vensterweergave.

Klik op “**Starten**” om toegang tot de pagina in de onderstaande afbeelding te krijgen, waar u de letteroefeningen (de “**Letters**” -wolk), de woorddoefeningen (de “**Woorden**” -wolk) of de getallen oefeningen kunt selecteren (de “**Getallen**” -wolk).

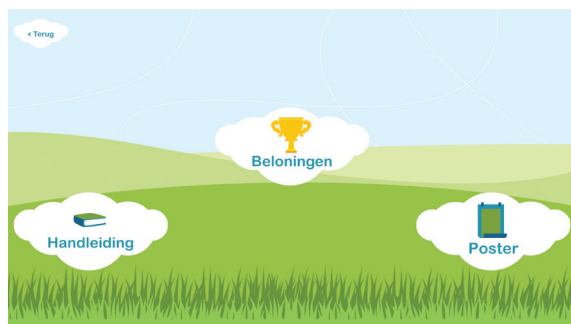
OPMERKING: klik op “**Terug**” om een oefening of groep oefeningen af te sluiten.





ABC Maestro-programma wordt geleverd met een speciaal controlesysteem dat alle inspanningen en succesvolle pogingen van het kind belooft. Op deze manier kan de therapeut, leraar of ouder speciale stickers gebruiken om de voortgang van het kind te volgen, evenals de ontwikkeling van lees-, schrijf- en typevaardigheden.

Klik op de wolk “**Bonus**” om de pagina te openen waar u het monitoring- en beloningssysteem, de gebruikershandleiding en een poster voor uw klas kunt vinden.



Afhankelijk van het programma dat u gebruikt, biedt het monitoring- en beloningssysteem een specifieke optie. “**Home**” versie-gebruikers van ABC Maestro zullen de voortgang van één kind kunnen volgen, terwijl gebruikers van “**Pro**”-versie een onbeperkt aantal gebruikers kunnen toevoegen en belonen, en de naam van de mentor kunnen toevoegen.



Na het succesvol voltooien van elke taak, plak de juiste sticker in het vakje in de “**Beloningen**” wolk. In het geval dat de taak niet was voltooid, maar je hebt gemerkt dat het kind zijn of haar best heeft gedaan, kun je een smiley in dat vakje plakken. Je plakt de trofee-sticker na het succesvol voltooien van alle taken.

U kunt de leerling vervolgens belonen met het **certificaat** dat aantoonst dat het volledige ABC Maestro-programma succesvol is afgerond.





LETTEROEFENINGEN

Klik op de wolk “**Letters**” om op de pagina te komen, waar u uit vijf letteroefeningen kunt kiezen (zie afbeelding hieronder).

Deze categorie bestaat uit 5 verschillende oefeningen:

1. Letters ontdekken
2. Kiezen
3. Alfabet
4. Willekeurig
5. Zoek de toets

Om letters te leren met ABC Maestro wordt gebruikt gemaakt van de **analytische en synthetische stemmethode**. Dit betekent dat leerlingen kennis maken met alle klanken (fonemen) en letters (grafemen), dat ze de verbindingen tussen deze klanken en hun respectievelijke “symbolen” (letters) kunnen herkennen en in staat zijn om de eerste letters van de woorden te definiëren. Zodra er letters geleerd worden, is het van groot belang om het verschil tussen fonemen en letters te begrijpen en om afzonderlijke fonemen duidelijk te onderscheiden. Zo wordt de leerling in staat gesteld letters sneller en gemakkelijker te onthouden, te lezen en beter uit te spreken.

OPMERKING: Bij elke oefening kun je kiezen uit twee opties: kleine letters en hoofdletters.



Letters ontdekken

De “**Letters ontdekken**” -oefening is eigenlijk de introductie van ABC Maestro, waarbij kennis gemaakt wordt met het toetsenbord. Door op een willekeurige toets te drukken, krijgt de gebruiker de feedback in de vorm van een grafeem en foneem van de ingedrukte toets, evenals de bijbehorende

afbeelding en geluid. Er is geen vaste taak, waardoor de leerlingen spelenderwijs kunnen leren.

Deze oefening is ideaal voor leerlingen met leerproblemen, omdat het de interesse van kinderen bevordert en daarnaast ook kinderen motiveert.



Kiezen

De oefening “Kiezen” biedt een directe interactie tussen leraar, therapeut of ouder en de leerling. Naast de visuele ondersteuning op het virtuele toetsenbord (het markeren van de juiste toets), wordt de leerling bovendien ondersteund door de aanwijzingen van de begeleider.

Het belangrijkste kenmerk van deze oefening is de mogelijkheid om de volgorde van het leren van letters en klanken te individualiseren (bijv. Als de naam van de leerling Mark is, zullen we de lessen starten met de letter “M”, omdat de leerling vaak al bekend met deze letter is).



Een voorbeeld van de oefening “Kiezen”:

1. De begeleider heeft de letter “U” met de muis geselecteerd en geeft de leerling de opdracht om de letter “U” op het fysieke toetsenbord in te drukken. De leerling drukt op de letter “U” op het toetsenbord.

De computer speelt vervolgens af: “U van Uil”, en de letter “U” en de afbeelding van een uil verschijnen op het scherm.



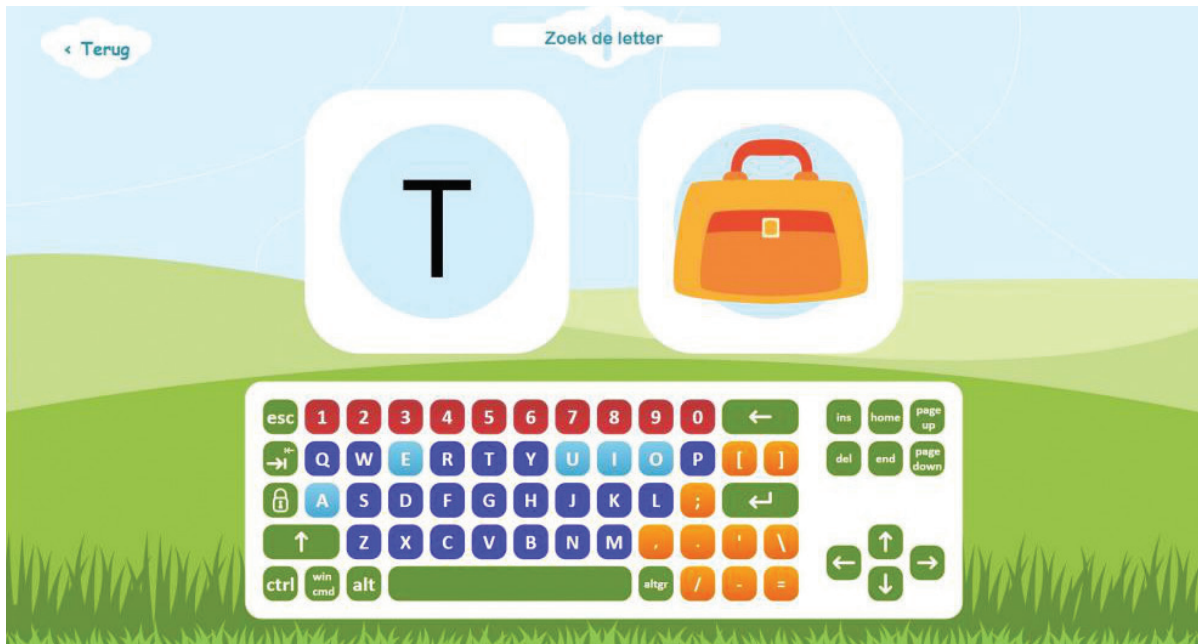
2. De begeleider heeft de letter “O” met de muis geselecteerd en geeft de leerling de opdracht om de letter “O” op het fysieke toetsenbord in te drukken. In plaats van de “O”, drukt de leerling de letter “P” in op het toetsenbord. Er wordt geen geluid gespeeld en de letter “O” verschijnt tevens niet op het scherm. De begeleider wijst de leerling voor de fout. De leerling drukt op de letter “O” op het toetsenbord en de computer speelt vervolgens het volgende af: “O van oor”, en de letter “O” en de afbeelding van oor verschijnen op het scherm.



Alfabet

Bij de oefening “**Alfabet**” worden de letters automatisch in alfabetische volgorde op het scherm weergegeven. Dit betekent dat de leerling eerst de letter “A” in beeld zal krijgen. Wanneer de leerling vervolgens de letter “A” heeft ingedrukt, dan zal de letter “B” in

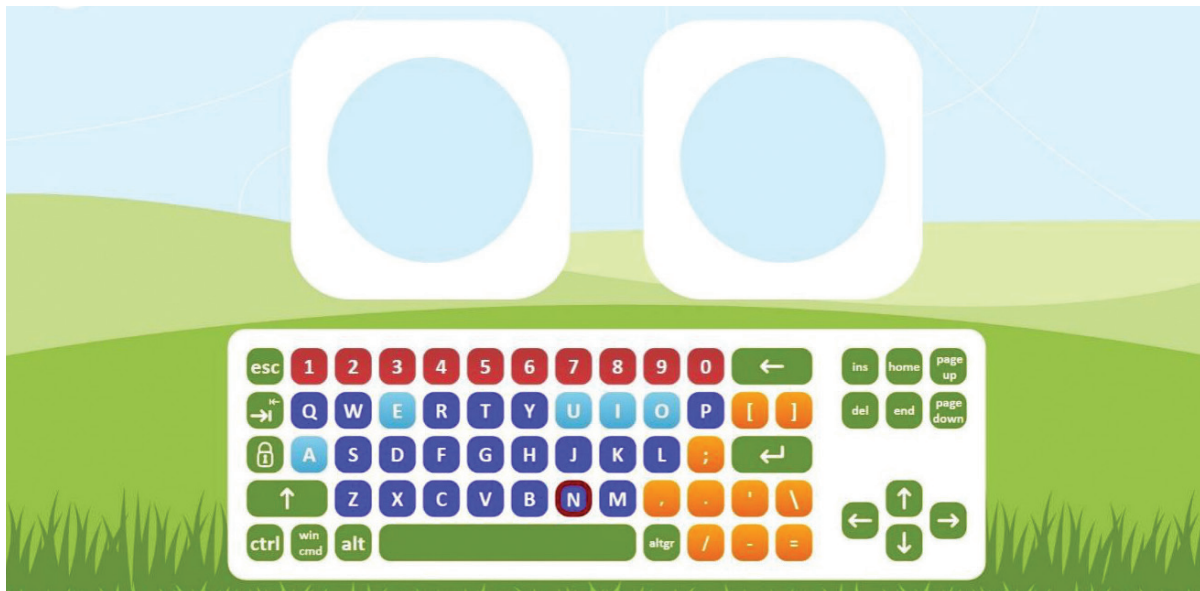
beeld verschijnen. Op deze wijze voert de leerling de letters “A” tot en met “Z” in. Het grootste voordeel van deze oefening is het leren van de alfabetische volgorde, uiteraard een belangrijke vereiste bij het leren lezen en schrijven.



Willekeurig

De oefening “Willekeurig” lijkt heel erg op de “Alfabet” oefening. De woorden in deze oefening worden echter niet in een alfabetische volgorde weergegeven, maar geheel willekeurig. Met deze oefening kan goed de vooruitgang van het kind worden bijgehouden.

AFBEELDING: De letter “N” is op het visuele toetsenbord gearceerd, dit betekent dat de leerling nu op de letter “N” van het fysieke toetsenbord moet drukken.



ZOEK DE TOETS

Bij de “**Zoek de toets**” oefening, ziet de leerling welke letter er ingetoetst moet worden. Dit wordt namelijk in de linker cirkel op het beeldscherm boven het toetsenbord aangegeven. Bij andere oefeningen is dit niet het geval en wordt de gewenste toets op het visuele toetsenbord zelf gemarkeerd. Deze oefening stimuleert het begrip van de relatie tussen klanken en letters. Het laat zien dat we klanken horen en uitspreken en letters zien en schrijven, wat de belangrijkste voorwaarde is voor succesvol lezen en schrijven. Een perfecte introductie voor woordoefeningen. Deze oefening is zeer geschikt voor het oefenen van visuele vaardigheden en het leren associëren.

*AFBEELDING: In de “**Zoek de toets**” oefening wordt de gewenste letter in de linker cirkel boven in beeld weergegeven. De leerling zal nu deze letter op het fysieke toetsenbord moeten intoetsen, waarna de letter wordt uitgesproken en de afbeelding in de rechter cirkel zal verschijnen.*





WOORDOEFENINGEN

Klik op de wolk met “**Woorden**” en je komt terecht op de pagina waar je kan kiezen uit zes oefeningen om woorden en spelling te leren (Zie de afbeelding hieronder).

Er zijn zes oefeningen beschikbaar om woorden en spelling te leren:

1. Typ de selectie
2. Typ in volgorde
3. Eén letter mist
4. Twee letters missen
5. Typkampioen
6. Raadsel

De fonemen worden nu als hele woorden uitgesproken. In elk van de zes woordleer- en spellingoefeningen moet de leerling een paar, of alle letters van het gekozen woord typen op het fysieke toetsenbord. Hier is een overzicht van de spelregels en functies.

OPMERKING: Ook hier kan gekozen worden voor **kleine letters** of **hoofdletters**.



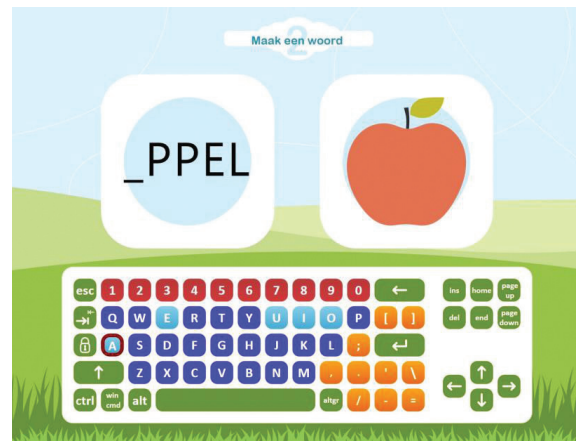
Typ de selectie

Kies de oefening “Typ de selectie” om het menu te openen waarin u een woord kunt kiezen die u wilt typen. In dit geval zullen we op het woord “**Appel**” klikken. (Zie afbeelding hieronder).

Nadat u op de afbeelding van de appel heeft geklikt, wordt de vertrouwde pagina geopend. Deze pagina werd gebruikt in alle voorgaande oefeningen en zal ook worden gebruikt in de oefeningen die nog gaan komen.

De leerling moet nu alle letters van het

woord “Appel” typen en elke letter wordt gemarkeerd op het virtuele toetsenbord op het scherm (zoals de letter “A” op het virtuele toetsenbord in de bovenstaande afbeelding). Nadat de toets “A” op het fysieke toetsenbord is ingedrukt, wordt de klank van de letter “A” afgespeeld en nadat de leerling alle letters van het woord appel heeft ingevoerd, wordt het woord “Appel” uitgesproken. Het programma brengt u vervolgens terug naar het vorige menu, waar u het hetzelfde woord opnieuw, of een ander woord kunt kiezen om te oefenen.

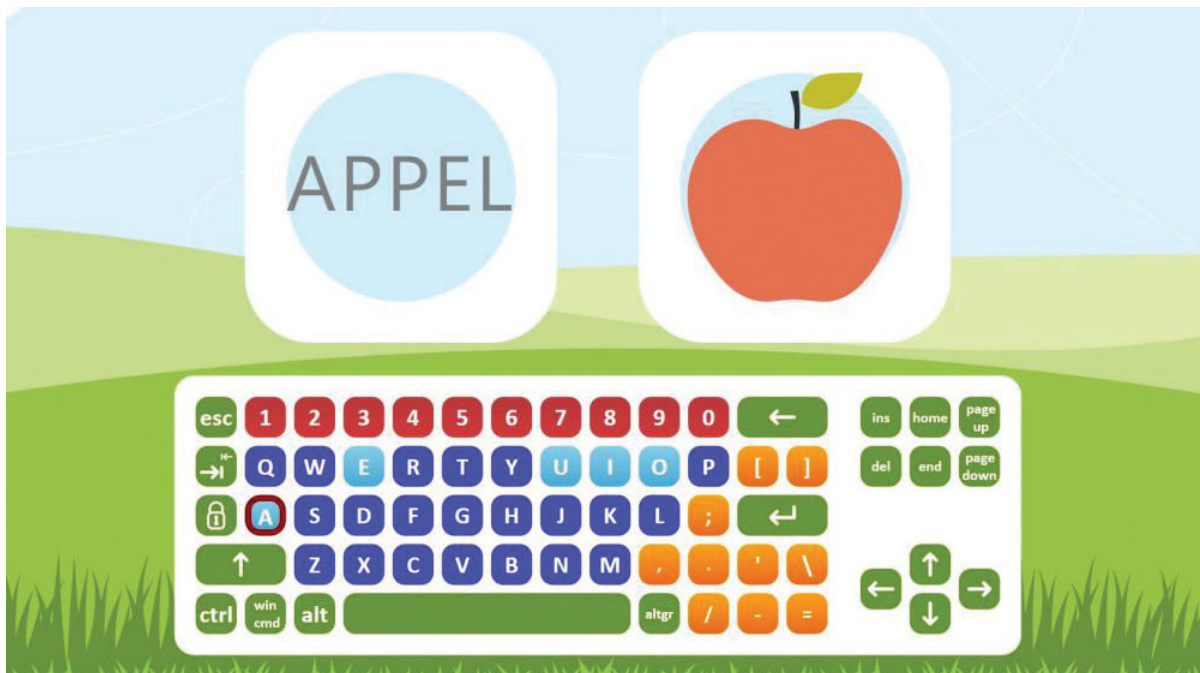


Typ in volgorde

Bij deze oefening verschijnen de woorden automatisch en worden de letters op het virtuele toetsenbord gemarkeerd in alfabetische volgorde. Dit betekent dat de leerling, nadat hij alle letters van het woord “Appel” op het fysieke toetsenbord correct

heeft getypt, alle letters van het woord “Banaan” moet intoetsen, gevolgd door het woord “Clown”, enzovoorts.

Het doel van deze oefening is de alfabetische aanpak bij het typen van woorden.

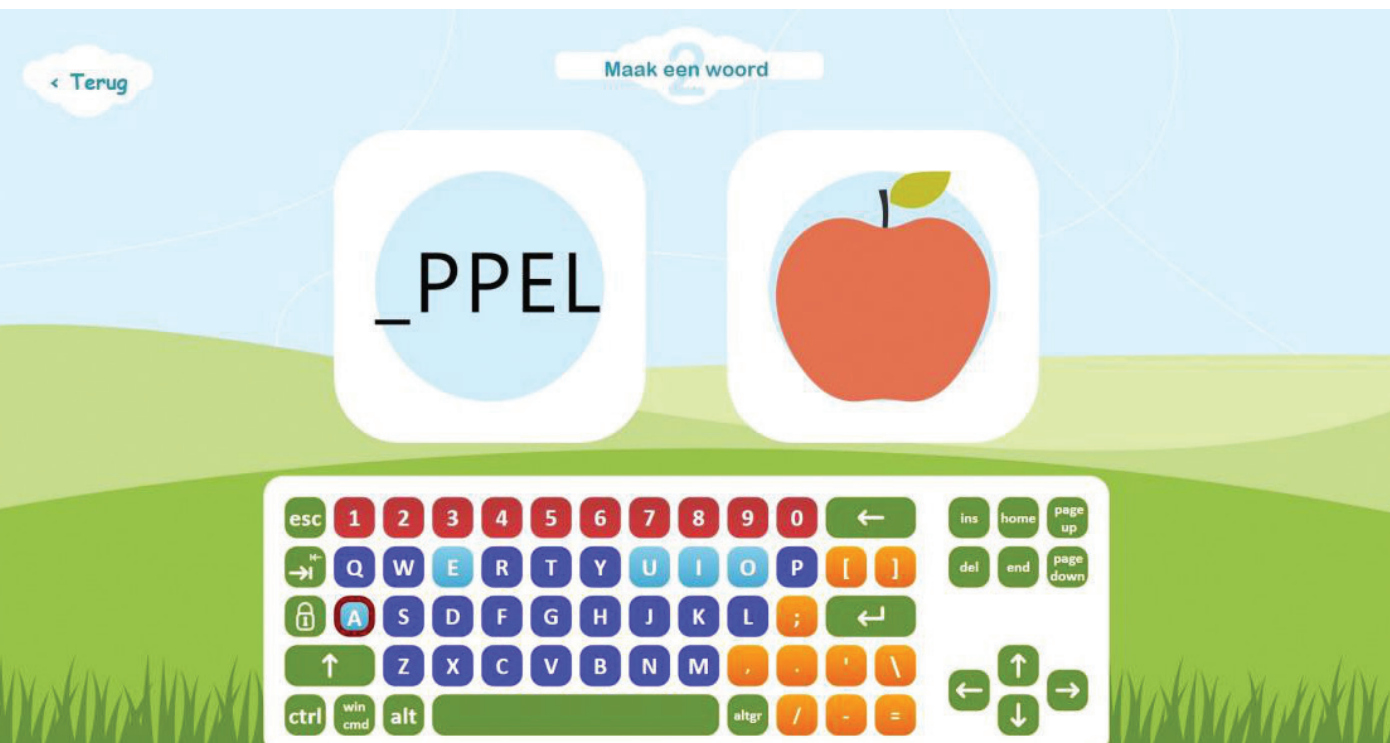


Één letter mist

Bij de oefening “Één letter mist” moet de speler woorden voltooien waarbij één letter ontbreekt. Voor het woord “Appel” geeft de linker cirkel bijvoorbeeld “_ppel” weer, waarbij de letter “A” gemarkeerd wordt op het virtuele toetsenbord (zie onderstaande afbeelding).

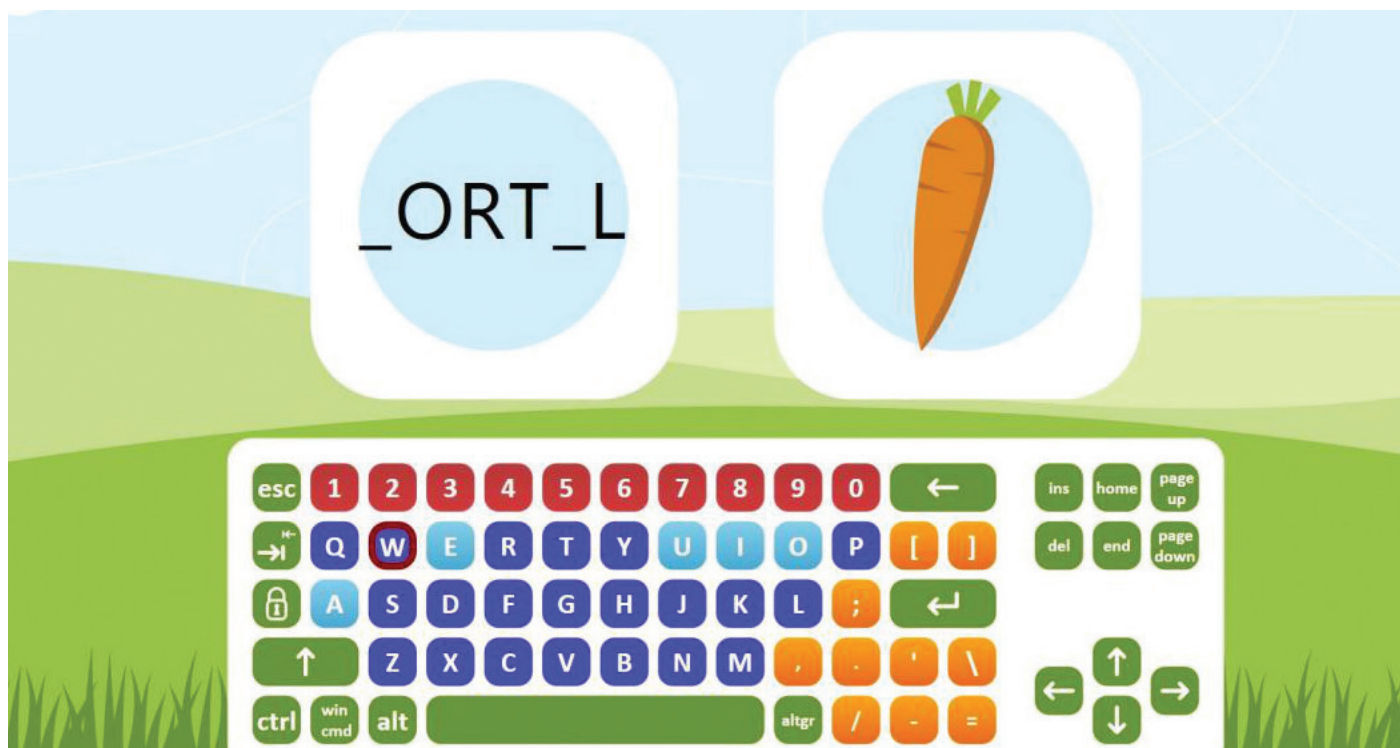
De taak is voltooid wanneer de leerling op

de letter “A” gedrukt heeft. Deze oefening ondersteunt de fonetische woordstructuur met de focus op één foneem en hun positie binnen het woord (dus niet alleen als beginpositie) en ze te markeren per letter. Er wordt ondersteuning geboden door middel van markeringen op het virtuele toetsenbord en visuele ondersteuning van het beeld van het object in het rechter vlak op het scherm.



Twee letters missen

Bij de oefening “**Twee letters missen**” moet de leerling woorden voltooien waarbij twee letters ontbreken. Verder werkt deze oefening precies hetzelfde als de vorige.



Typkampioen

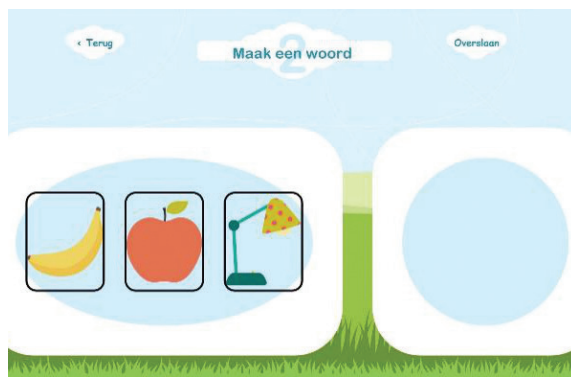
De oefening “**Typkampioen**” lijkt veel op de voorgaande oefeningen. Het verschil is dat nu de afbeelding eerst wordt weergegeven. Wanneer de leerling de letters correct begint te typen, verschijnen deze in de linker cirkel

en wordt het woord geleidelijk zichtbaar. Ondersteuning wordt geboden door middel van markeringen van letters op het virtuele toetsenbord.



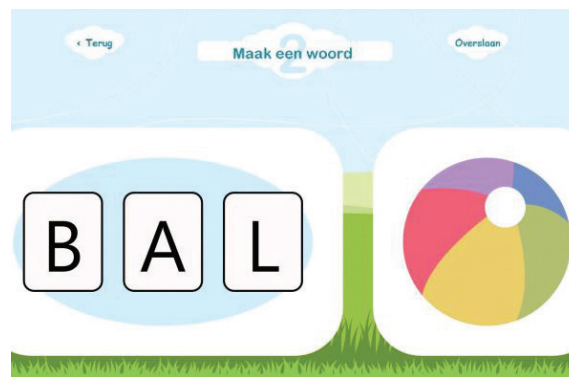
Raadsel

Bij de oefening “Raadsel” ligt de focus vooral op oefeningen die de leerling een grotere uitdaging bieden en daarmee extra zouden kunnen motiveren. De rechter cirkel boven het toetsenbord geeft afbeeldingen weer van de reeds geleerde woorden, waarop de leerling vervolgens de eerste letter van elke afbeelding moet intypen om een nieuw woord samen te stellen. Voor iedere letter laat de software illustraties zien. Nadat de leerling alle eerste letters van alle weergegeven afbeeldingen heeft ingetoetst, geeft de rechterwolk de afbeelding weer van het nieuw gemaakte woord en wordt het getypte woord door de software uitgesproken.



Raadsel is de oefening waar uiteindelijk naar toegewerkt moet worden. Deze oefening verbreedt de woordenschat, waarbij de eerste letter voor elk object wordt geïsoleerd en de verschillende posities binnen een nieuw woord worden aangeleerd. Aangegeven wordt een letter om een nieuw woord te bouwen, zonder ondersteuning op het virtuele toetsenbord, wat deze oefening het moeilijkste onderdeel maakt van de hele reeks aan oefeningen.

OPMERKING: In de rechterbovenhoek is er een “Overslaan” -wolk die de leerling in staat stelt om het huidige raadsel over te slaan en naar het volgende woord te gaan.





Oefeningen om getallen te leren

Klik op de wolk “**Getallen**” om naar een pagina te gaan waar u één van de drie cijferleeroefeningen kunt kiezen, zoals te zien is in de onderstaande afbeelding.

Dit zijn de oefeningen om cijfers te leren:

1. 1-9 leren
2. Willekeurige getallen
3. Kies een getal

In elk van de cijferleeroefeningen moet de leerling het gekozen cijfer typen op het fysieke toetsenbord. We brengen een overzicht van de spelregels en functies.

*OPMERKING: elk van de oefeningen biedt een “**Help me tellen**” -optie, waarbij de leerling wordt ondersteund door de gemarkeerde toets op het virtuele toetsenbord en de optie “**Tel het Zelf**”, waarbij de leerling de vereiste toets op het fysieke toetsenbord zelf moet vinden, zonder hulp van het virtuele toetsenbord. “**Help me tellen**” is het beginniveau waarbij de nadruk ligt op het leren van de positie van de toets op het toetsenbord. Bij “**Tel het Zelf**” is de leerling meer zelfstandig bezig.*



1 – 9 leren

De leerling leert de posities van getallen op het toetsenbord kennen, de waarde van een getal en numerieke symbolen en woorden voor het aanduiden van getallen, dit alles met auditieve ondersteuning. Alle oefeningen voor het leren van getallen gebruiken eenvoudige afbeeldingen met zwarte stippen, vergelijkbaar met een dobbelsteen. Door deze dobbelstenen zullen de leerlingen de

hoeveelheid van een getal visueel beter kunnen herkennen, in plaats van alles één voor één te tellen. Deze benadering van het leren van getallen is zeer geschikt voor slechtziende kinderen, die tegelijkertijd pre-Braille-vaardigheden kunnen oefenen.



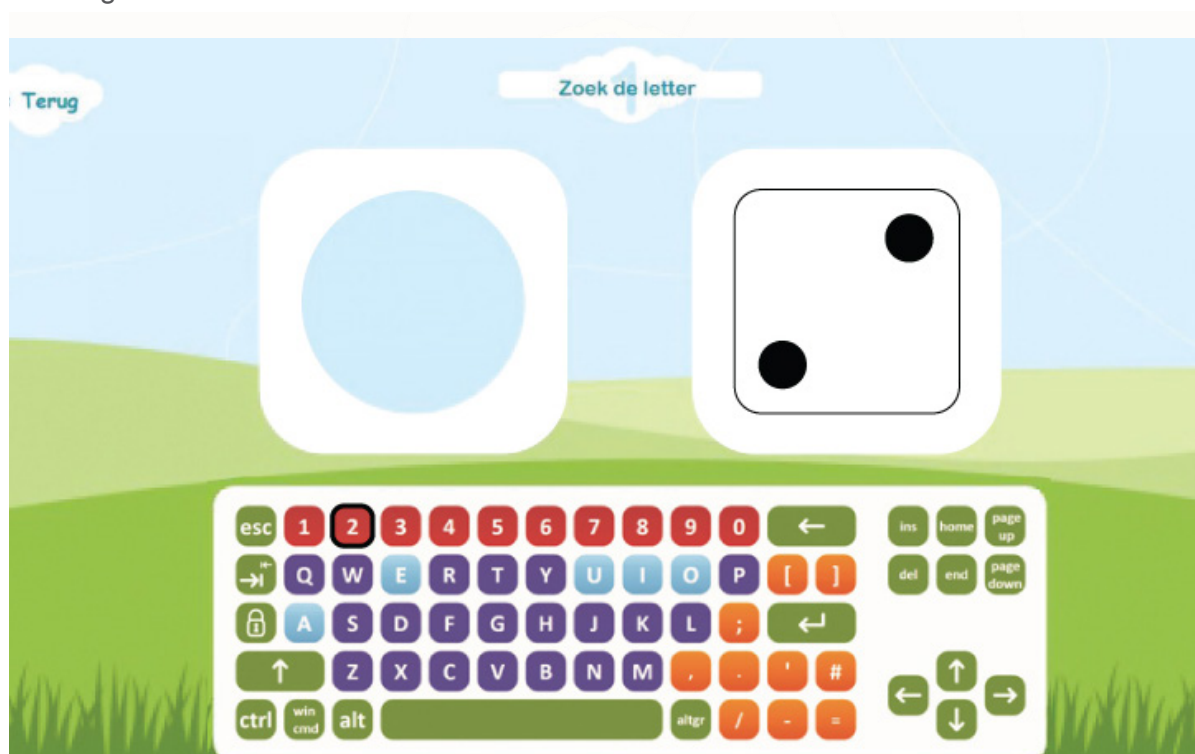
Willekeurige getallen

Deze oefening lijkt op de oefening “Willekeurig” met letters. De leerling moet het getal van de juiste positie van de toetsen op het toetsenbord of de kennis van aantallen en kwantiteit toepassen in de volgorde van willekeurige getallen, zonder hulp van louter opeenvolgend te tellen zonder begrip. Het effect wordt verdubbeld met de optie “Tel het zelf”.



Kies een getal

Deze oefening is vergelijkbaar met de “**Letters kiezen**” oefening. De leerling communiceert direct met de begeleider, waardoor de begeleider de voortgang van de leerling direct kan volgen.



CONTACT

Neem gerust contact met ons op via info@bnc-distribution.nl voor eventuele vragen of problemen. Hier kunt u ook terecht voor eventueel commentaar op ons programma, en ons te vertellen over uw wensen en nieuwe mogelijkheden die u zou willen zien in een van de toekomstige versies ABC Maestro.

Het is onze wens en ons doel om dit programma te blijven ontwikkelen, om het leren en oefenen voor alle leerlingen te vergemakkelijken.

Het ABC Maestro team

CONTENTS

2 WAT IS ABC MAESTRO?

4 INSTALLATIE ABC MAESTRO

7 GEBRUIK ABC MAESTRO

11 LETTEROEFENINGEN

12 Letters ontdekken

13 Kiezen

15 Alfabet

16 Willekeurig

17 Zoek de toets

19 WOORDOEFENINGEN

20 Typ de selectie

21 Typ in volgorde

22 Één letter mist

23 Twee letters missen

24 Typkampioen

25 Raadsel

27 OEFENINGEN OM GETALLEN TE LEREN

28 1-9 leren

29 Willekeurige getallen

30 Kies een getal

31 CONTACT

