



ABC Maestro

PRIRUČNIK

Aktivnosti za učenje pisanja,
kucanja i čitanja

O PROGRAMU ABC MAESTRO

ABC Maestro je pedagoško-rehabilitacijski program za učenje pisanja, kucanja i čitanja koji se savršeno podudara s Clevy tastaturom. Sastoji se od aktivnosti učenja slova, reči i brojeva. Aktivnosti prate tradicionalne metode opismenjavanja, ali nude inovativniji i sveobuhvatniji pristup učenju kroz učenje korišćenja tastature.

Prednosti **ABC Maestra** sastoje se u vizealno prilagođenim slikama koje su jasne i pregledne, mogućnošću povezivanja odslušanog glasa sa napisanim slovom, reči ili brojevnim simbolom odnosno povezivanja zvuka i slike te podsticanja veštine slušne pažnje i razumevanja govora.

Korisnici tokom početnih etapa svih igara imaju podršku u učenju u obliku oznaka na

virtuelnoj tastaturi ili napisanog predloška traženog slova u krugu za pisanje slova, odnosno dato im je tačno uputstvo o tome gde se nalazi tipka koju treba pritisnuti i u kom trenutku. **ABC Maestro** program nudi individualna podešavanja koja je moguće potpuno prilagoditi za svakog korisnika, zavisno od potreba. Zadaci gradiraju od lakših prema težim, a nakon svakog odgovora osigurana je primerena povratna informacija.

Napredak učenja slova na tastaturi vidljiv je i u mogućnosti da u tom procesu sudeluju i korisnici sa smetnjama u psihomotornom razvoju jer ne zahteva usvajanje određenih grafomotoričkih veština, a pozitivna strana su i veća motivacija i pažnja korisnika.

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

Pronađi slovo na tastaturi

A



UPUTSTVO ZA INSTALACIJU PROGRAMA ABC MAESTRO

U nastavku je prikazan celokupan proces upotrebe programa ABC Maestro. Na početku su prikazani koraci za preuzimanje programa sa interneta i njegovu instalaciju.

Nakon uputstva za preuzimanje i instalaciju programa ABC Maestro prikazan je proces korišćenja programa i njegove mogućnosti.

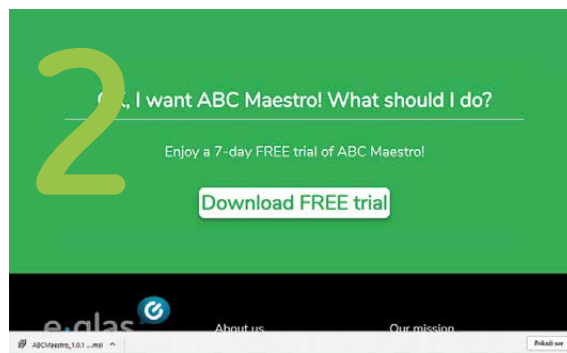
1. Pristupite stranici www.abc-maestro.com i kliknite na zeleno dugme “Try it for FREE” kao što je prikazano na donjoj slici.

2. Nakon klika na dugme “Try it for FREE” potrebno je kliknuti na belo dugme “Download FREE trial” (označeno na prvoj donjoj slici), nakon čega će se sa interneta početi preuzimati instalaciona datoteka za ABC Maestro (označeno na drugoj donjoj slici). Nakon što se proces preuzimanja instalacione datoteke završi, kliknite na označeno polje u donjem levom uglu (označeno na drugoj donjoj slici).*

*Ovo pravilo važi ako koristite program

Google Chrome. Ako koristite bilo koji drugi internet pretraživač, morate pronaći instalacionu datoteku ABC Maestra na mestu gdje se čuva sve što preuzimate sa interneta (najčešće unutar foldera “Downloads” ili “Preuzimanja”).

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





Maestro

Learn to type
and read and have fun

Matches perfectly with **Clevy** keyboard.

Try it for FREE

What is ABC Maestro?



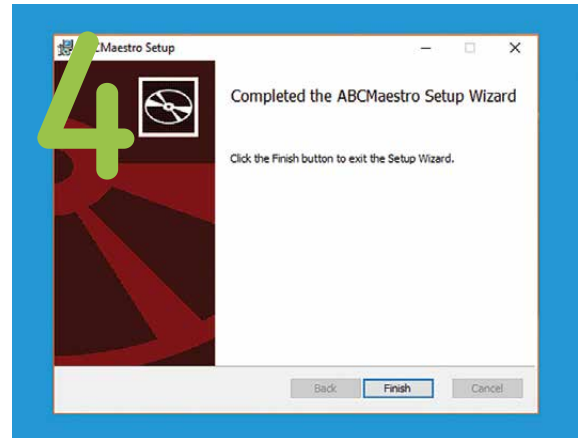
ABC Maestro is unique educational
habilitation software for learning how to



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



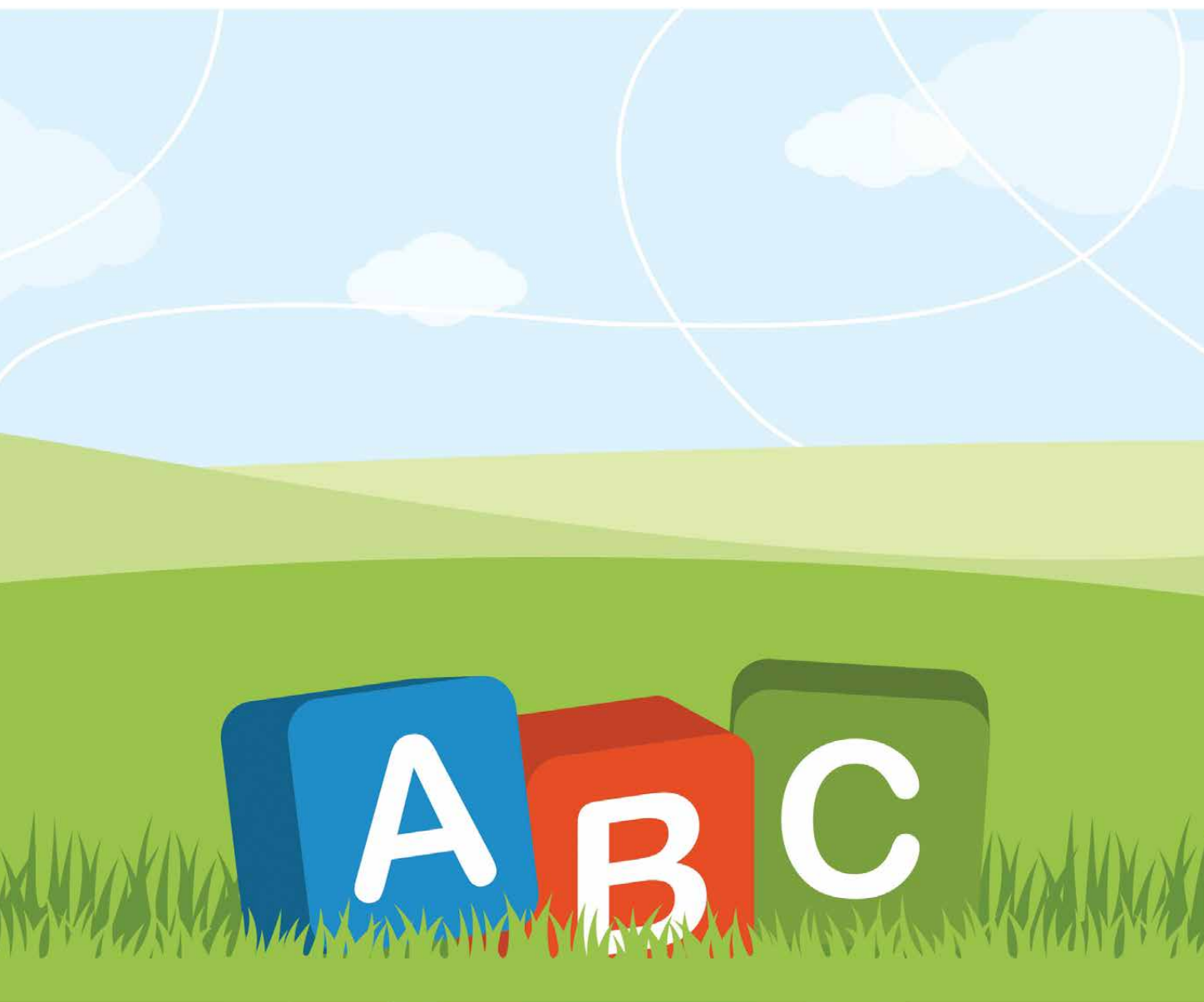
It is perfectly compatible with Clevy
keyboard!



ABC Maestro program dolazi u paketu s **prigodnim sistemom praćenja i nagrađivanja** za svaki detetov pokušaj i uspeh tako da će terapeut, učitelj ili roditelj moći uz pomoć prikladnih nalepnica pratiti detetov napredak i razvoj veština čitanja, pisanja i korišćenja tastature. Sve što trebate da učinite nakon uspešno savladanog zadatka jeste da zalepите

odgovarajuću sličicu. Ukoliko zadatak nije savladan, ali primetite da se dete trudi, možete mu zalepiti smajli u predviđenu kućicu. Trofej ćete zalijepiti nakon što je dete uspešno savladalo sve zadatke. Nakon toga možete mu dodeliti **uverenje** o uspešnom završetku celokupnog ABC Maestro programa.





UPUTSTVO ZA KORIŠĆENJE PROGRAMA ABC MAESTRO

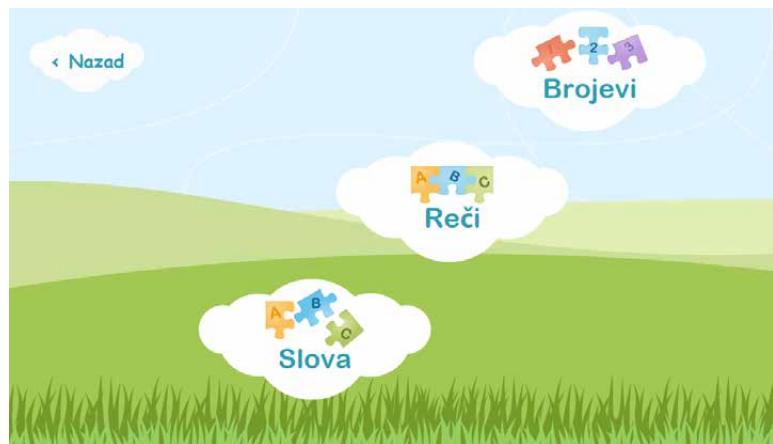
Izgled početne stranice, nakon što pokrenete ABC Maestro, prikazan je u nastavku.

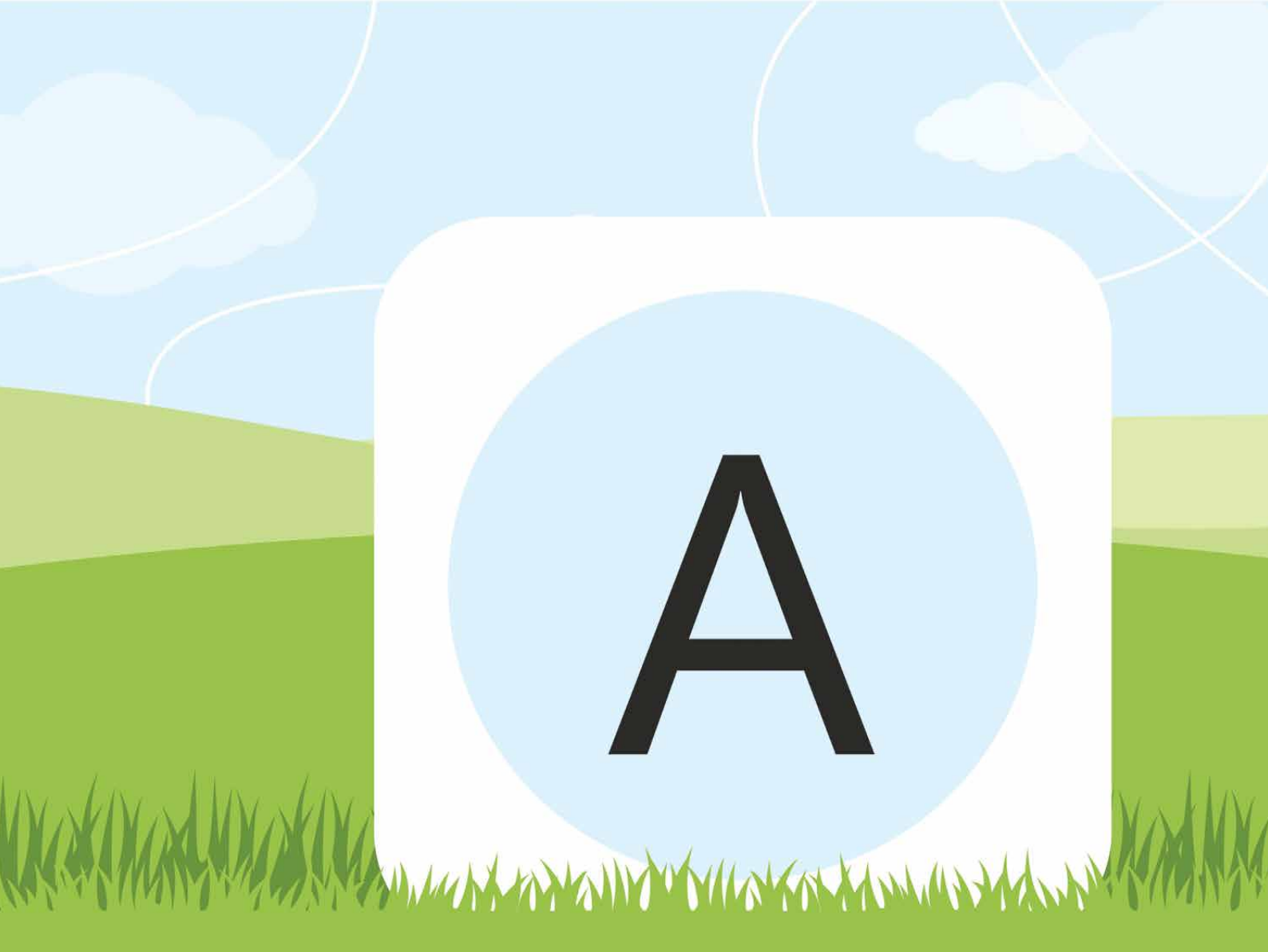
Klikom na oblačić **“Registracija”** pristupate stranici na kojoj možete upisati kôd za aktivaciju pune verzije programa ABC Maestro.

Klikom na oblačić **“Podešavanja”** možete promeniti jezik i glas ABC Maestra.

Klikom na **“Pokreni”** ulazite na stranicu prikazanu na sledećoj slici, gde možete odabrati **igre za učenje slova** (oblačić **“Slova”**), **igre za učenje i pisanje reči** (oblačić **“Reči”**) ili **igre za učenje brojeva** (oblačić **“Brojevi”**).

NAPOMENA: Izlazak iz igre ili grupe igara odvija se pomoću klika na oblačić **“Nazad”**.





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. Azbučno ili 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 rečima. 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** **štampanih slova**.



Istraživač

Igra "Istraživač" je uvodna aktivnost programa ABC Maestro koja korisniku nudi **slobodno istraživanje** i upoznavanje tastature te se pritiskom na bilo koju tipku dobija povratna informacija u obliku grafe-ma i fonema pritisnute tipke i popratna sličica i zvuk. Nema postavljenog zadatka što još

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

Idealna igra za korisnike sa smetnjama jer **osigurava uspešnost**, a time dodatno podstiče motivaciju i interes.



Odaberi tipku

Igra "Odaberi tipku" nudi **direktnu interakciju** učitelja, terapeuta ili roditelja sa korisnikom ili detetom. Osim podrške na virtuelnoj tastaturi u obliku označene tražene tipke, korisnik ovde dobija **još jedan oblik podrške** – posmatra šta će učitelj, terapeut ili roditelj pritisnuti i odabrati na virtuelnoj tastaturi i **uči po modelu**.

Najbitnija odlika ove igre za korisnike sa smetnjama je **moгуćnost individualizacije redosleda učenja glasova i slova** tako da se glasovi i slova mogu birati po **funkcionalnom pristupu** (npr. ako se korisnik zove Marko, počecemo učenje sa slovom "M" jer je to slovo korisniku možda od ranije poznato ili blisko).



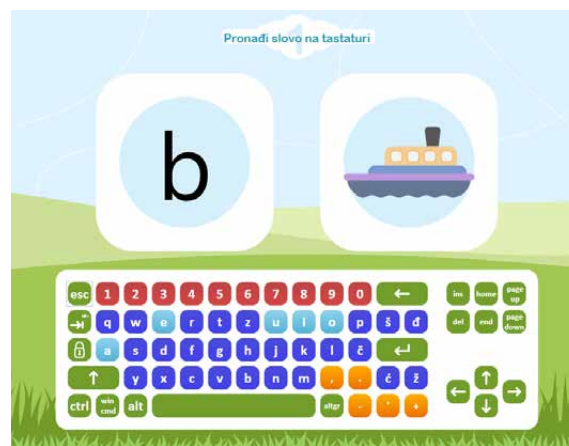
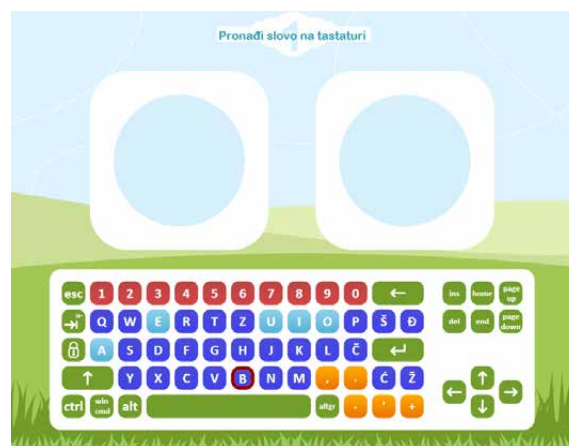
Primeri igre "Odaberi tipku":

1. Učitelj, terapeut ili roditelj uz pomoć miša označava slovo "B" te govori korisniku koji vežba učenje slova da treba pritisnuti slovo "B" na fizičkoj tastaturi. Korisnik koji vežba na tastaturi pritiska slovo "B".

Na računar se reprodukuje zvuk "B kao brod" pa se u isto vreme na ekranu prikazuju slovo B i slika broda.

2. Učitelj, terapeut ili roditelj uz pomoć miša označava slovo "O" te govori korisniku koji vežba učenje slova da treba pritisnuti slovo "O" na fizičkoj tastaturi. Korisnik koji vežba na tastaturi pritiska slovo "P" (umesto slova "O"). Na računalu se ne reprodukuje zvuk niti se ne pojavljuje slovo. Učitelj, terapeut ili roditelj ukazuje korisniku koji vežba učenje slova da je pogrešio. Korisnik koji vežba učenje slova na tastaturi pritiska slovo "O".

Na računar se reprodukuje zvuk "O kao olovka" pa se u isto vreme na ekranu prikazuju slovo "O" i slika olovke.

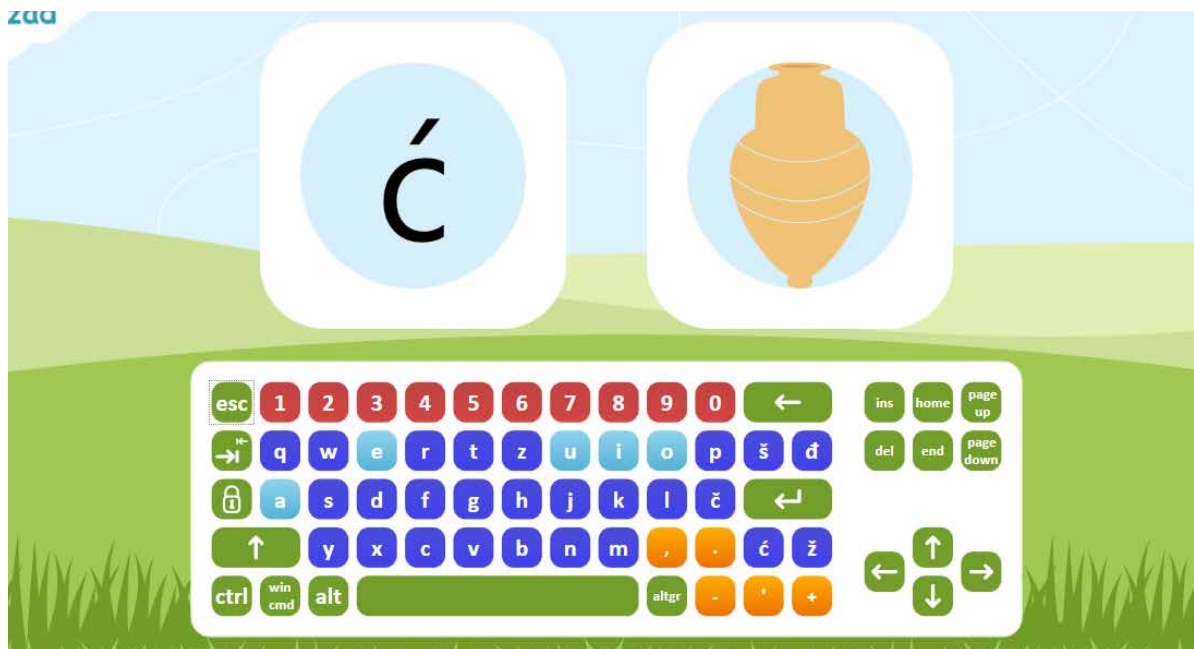


Abecedno ili azbučno

U igri “Abecedno” ili “Azbučno” slova za vežbanje se sama pojavljuju i označavaju na virtuelnoj tastaturi prema abecednom ili azbučnom redosledu, što znači da će korisnik koja vežba nakon što ispravno pritisne prvo slovo “A” na fizičkoj tastaturi morati

pritisnuti slovo “B”, nakon čega sledi slovo “C” ili “V”, itd.

Najveća prednost ove igre je **učenje abecednog ili azbučnog reda**, koji je jedan od preduslova uspešnog čitanja i pisanja, uz podršku na virtuelnoj tastaturi.

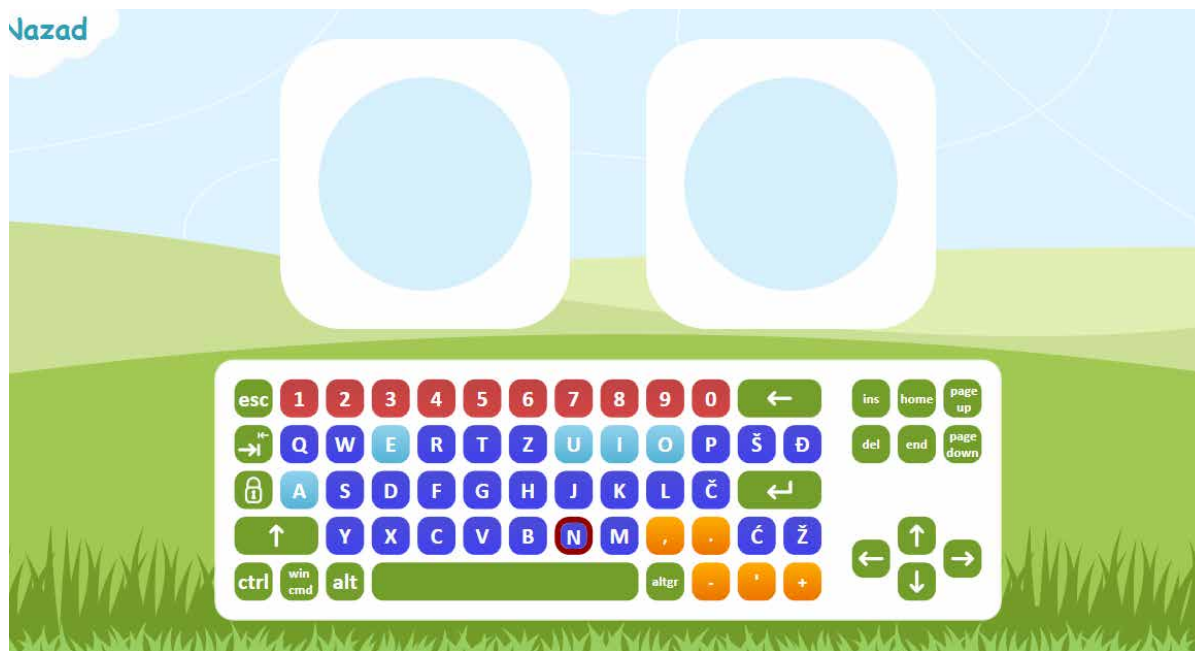


Nasumično

Igra "Nasumično" vrlo je slična prethodnoj igri "Abecedno". Jedina razlika je u tome što igra "Nasumično" ne postavlja slova prema abecednom redosledu već odabira slova nasumično. Ova igra predstavlja **viši stepen aktivnosti** pomoću koje se može prove-

riti koliko je korisnik usvojio kroz prethodne aktivnosti i koliko može primeniti znanje.

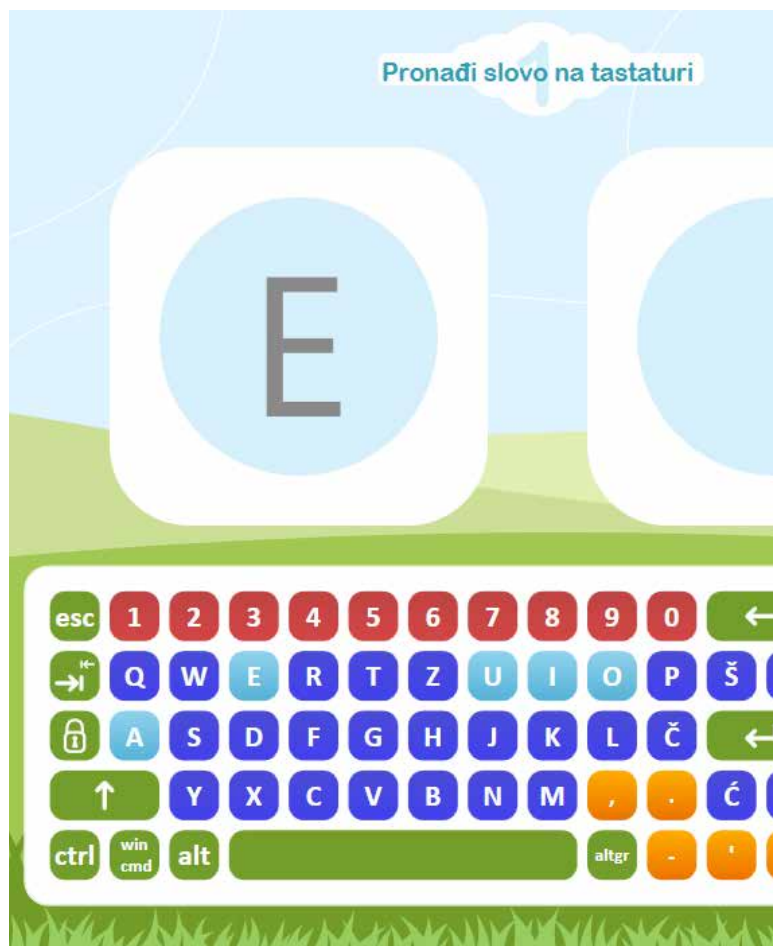
SLIKA: Na ekranu je na tastaturi označeno slovo "N", što znači da korisnik mora na fizičkoj tastaturi pritisnuti slovo "N".



Pronađi tipku

U igri “Pronađi tipku” na ekranu se unutar levog kruga nalazi slovo sive boje koje korisnik mora pritisnuti na fizičkoj tastaturi. Za razliku od ostalih igara, gde je slovo prikazano na virtuelnoj tastaturi, u ovoj igri je ono prikazano unutar kruga, kako korisnik koji vežba ne bi mogao znati položaj slova na tastaturi. Podstiče se **shvatanje odnosa glasa i slova** – predočava se da glasove čujemo i izgovaramo, a slova vidimo i pišemo što je **najbitnija predveština za uspešno čitanje i pisanje**. Savršen uvod za igre rečima i idealno za vežbanje **vizuelnih veština i uparivanje**.

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





IGRE ZA UČENJE REČI

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

Igre unutar igara za učenje i pisanje riječi:

1. Odaberi i kucaj
2. Kucaj abecedno ili azbučno
3. Nedostaje slovo
4. Nedostaju dva slova
5. Majstor kucanja
6. Reši zagonetku

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

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



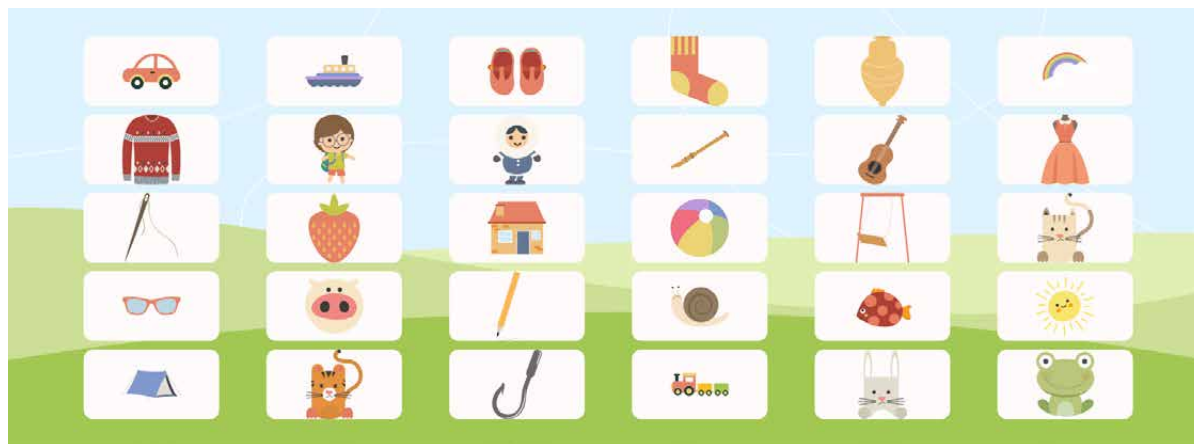
Odaberi i kucaj

Odabirom igre “Odaberi i kucaj” ulazite u meni u kom možete odabrati reč koju će korisnik ukucati. U ovom slučaju kliknućemo na reč auto (vidljivo na donjoj slici).

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

Sada korisnik treba ukucati slova koja čine

reč “AUTO”, stim da je svako slovo naglašeno na virtuelnoj tastaturi na ekranu (primetite naglašeno slovo “A” na gornjoj slici na virtuelnoj tastaturi). Nakon pritisnute tipke “A” na fizičkoj tastaturi reprodukuće se zvuk “A” na računaru, a nakon što korisnik unese sva slova koja čine reč “AUTO” reprodukuće se zvuk reči “AUTO” na računaru te će vas program vratiti na prethodni meni u kom možete ponovno odabrati reč koju želite učiti.



Kucaj abecedno ili azbučno

U igri “Kucaj abecedno” ili “Kucaj azbučno” reči za vežbanje se same pojavljuju i njihova slova se označavaju na virtuelnoj tastaturi prema abecednom ili azbučnom redosledu, što znači da će korisnik koji vežba nakon

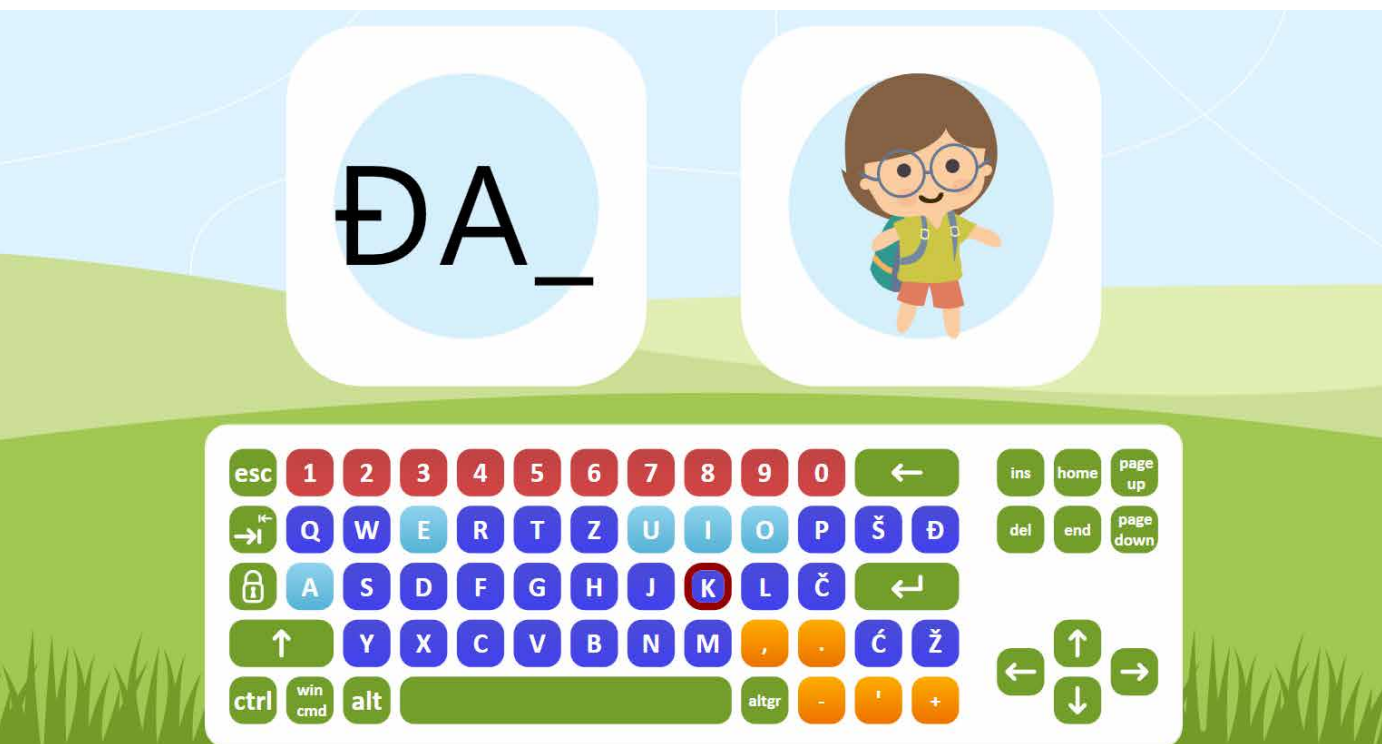
što ispravno pritisne sva slova reči “AUTO” na fizičkoj tastaturi morati pritisnuti slova reči “BROD”, nakon čega sledi reč “CIPELE”, itd. Najveća prednostove igre je **abecedni** ili **azbučni pristup učenja pisanja reči**.



Nedostaje slovo

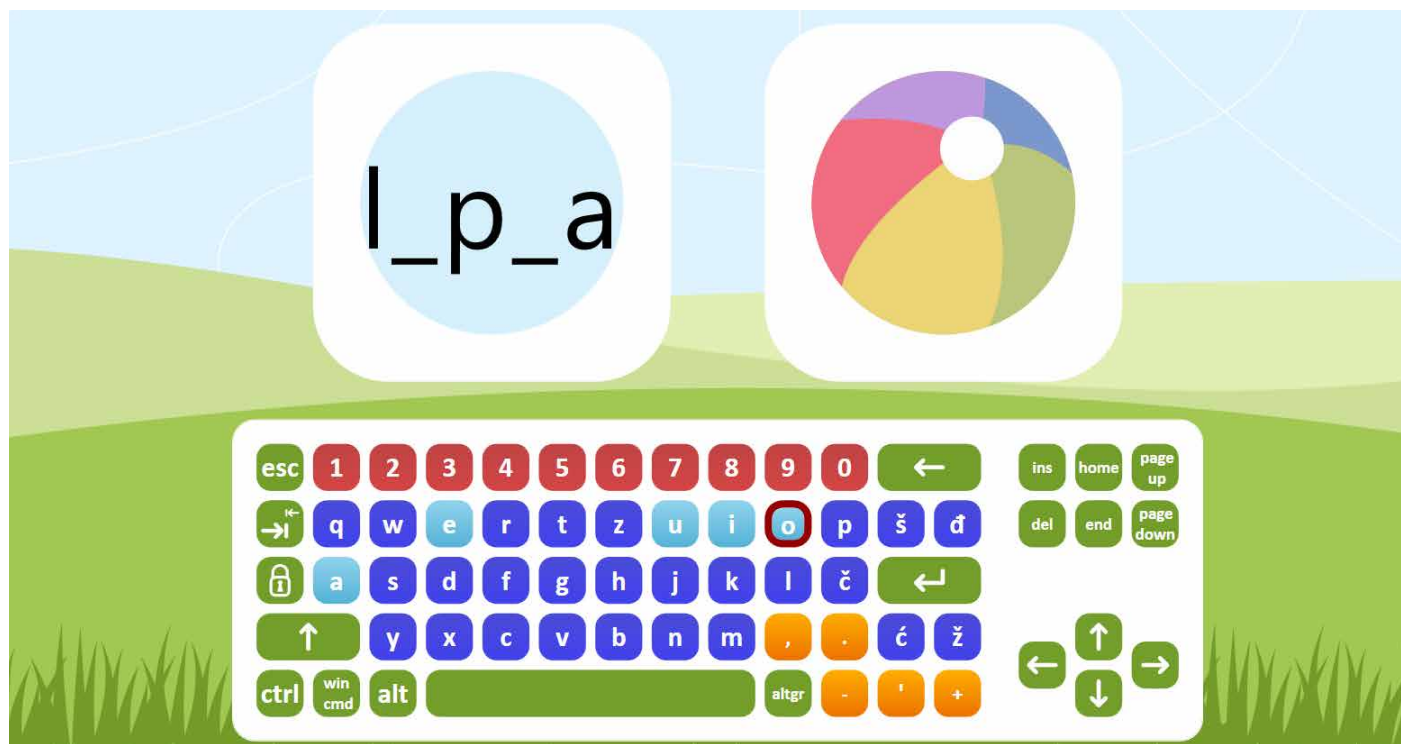
“Nedostaje slovo” je igra u kojoj je potrebno dopuniti zadatu reč jednim slovom koje nedostaje. Tako će, na primer, kod odabira reči “auto” u levom krugu biti prikazano “_uto”, a na virtuelnoj tastaturi naglašeno slovo “A” (prikazano na donjoj slici). Zadatak je ispunjen nakon što korisnik pritisne slovo “A”.

Događa se šire zapažanje glasovne strukture reči tako da se sad izdvajaju glasovi, uočava se njihova pozicija u rečima (koja više nije samo početna) i označavaju se slovom, a korisnicima sa smetnjama je ova aktivnost olakšana podrškom na virtuelnoj tastaturi i kroz jasnu vizuelnu podršku u obliku slike predmeta u desnom krugu.



Nedostaju dva slova

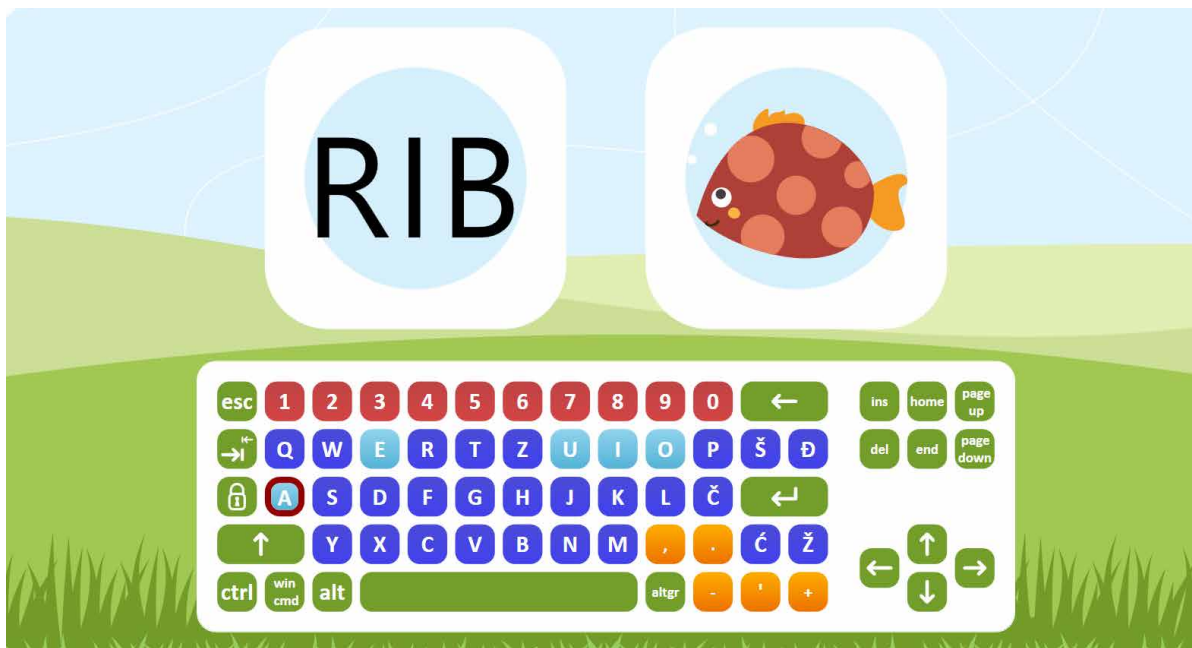
Igra "Nedostaju dva slova" je igra u kojoj je potrebno dopuniti zadatu reč sa dva slova koja nedostaju, dok je sve ostalo identično prethodnoj igri "Nedostaje slovo".→



Majstor kucanja

Igra "Majstor kucanja" je jako slična prethodnim igrama. Razlika je u tome što na početku zadatka nije prikazana reč u levom krugu na ekranu, već samo slika unutar levog kruga. Kada korisnik

krene ispravno kucati slova, postepeno će se otkrivati i reč na levom delu ekrana. Ostaje podrška označenog slova na virtuelnoj tastaturi.



Reši zagonetku

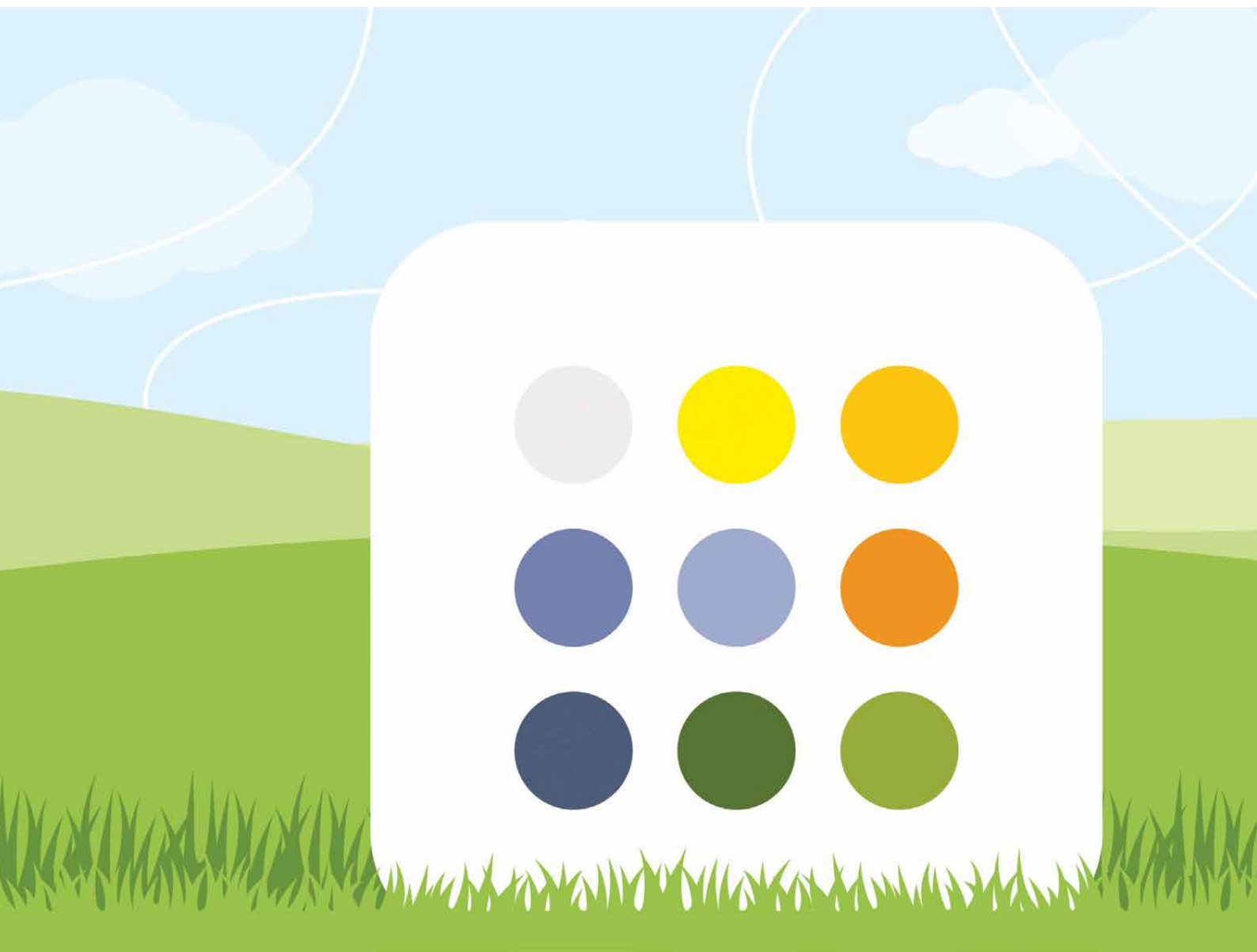
Igra "Reši zagonetku" predstavlja **početni slikovni upit** i naglašava **učenje kroz igru** dodatno motivišući korisnika. U oblačiću sa leve strane pojavljuju se sličice već naučenih reči i od korisnika se traži da izdvoji **početni glas svake reči** kako bi pomoću njih stvorio novu reč.

Nakon što korisnik ukuca početne glasove svih ponuđenih sličica, u desnom oblačiću pojavljuje se sličica onog što novonastala reč predstavlja te se čuje glasovna reprodukcija nove reči.

Ova aktivnost krovna je aktivnost igara za učenje reči. Obogaćuje se **fond reči**, izdvaja se **početni glas svakog predmeta**, uočava se njegova **drugačija pozicija u novoj reči** i **označava se slovom** kako bi se stvorila nova reč, ali **bez podrške na virtuelnoj tastaturi** što ovu aktivnost čini **najzahtevnijom** aktivnošću igara za učenje reči.

NAPOMENA: U desnom gornjem uglu nalazi se oblačić "**Preskoči**" pomoću kog korisnik može preskočiti trenutnu zagonetku i preći na sledeću.





IGRE ZA UČENJE BROJEVA

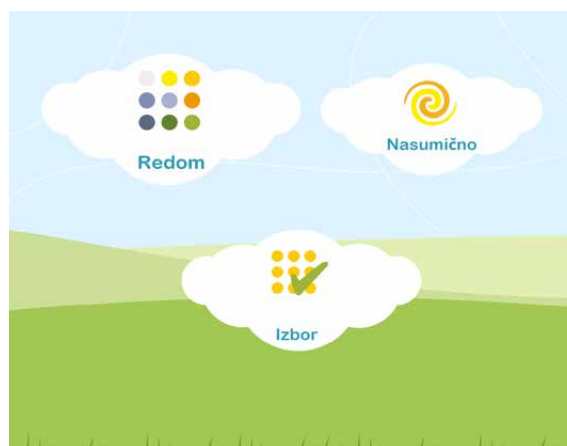
Klikom na oblačić **“Brojevi”** ulazite na stranicu gde možete odabrati jednu od tri igre za učenje brojeva koje su vidljive na donjoj slici.

Igre unutar igara za učenje brojeva:

1. Redom 1–9
2. Nasumično
3. Odaberi broj

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

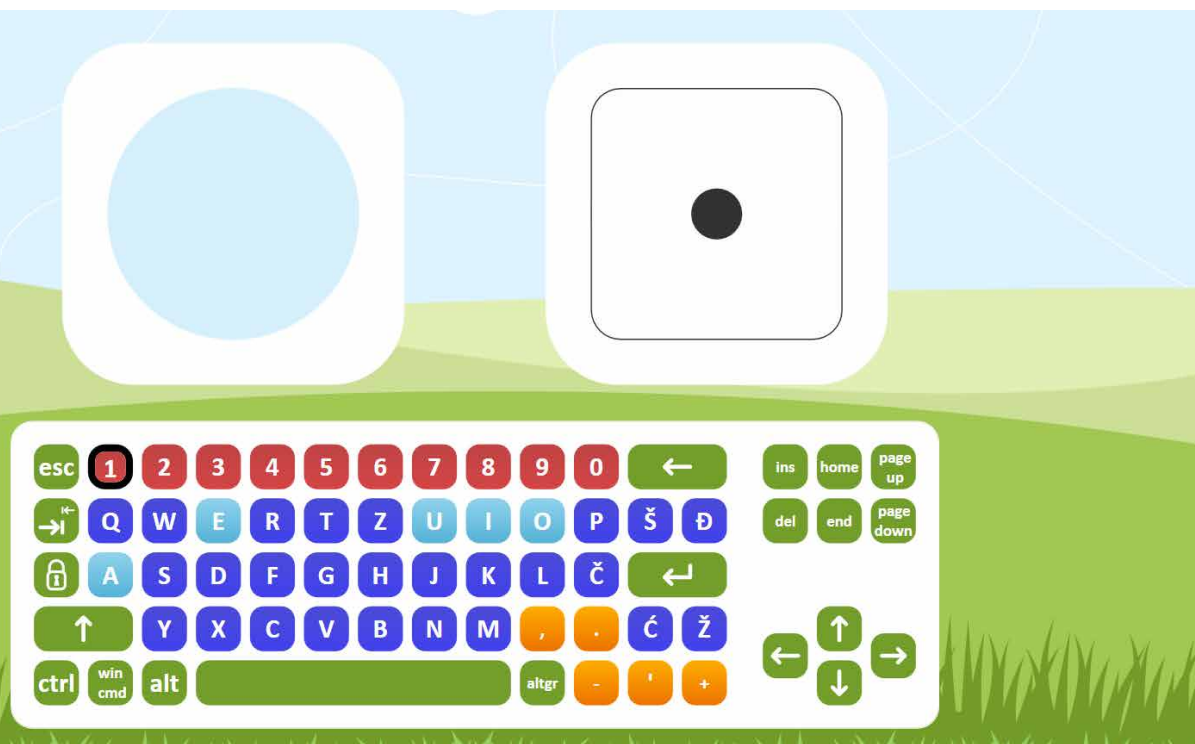
NAPOMENA: Svaka od igara nudi opciju **“Broji uz pomoć”** u kojoj korisnik ima podršku u vidu označene tipke na virtuelnoj tastaturi i opciju **“Broji sam!”** u kojoj korisnik samostalno, bez podrške na virtuelnoj tastaturi, pronalazi traženu tipku na fizičkoj tastaturi. **“Broji uz pomoć”** je početni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



Redom 1-9

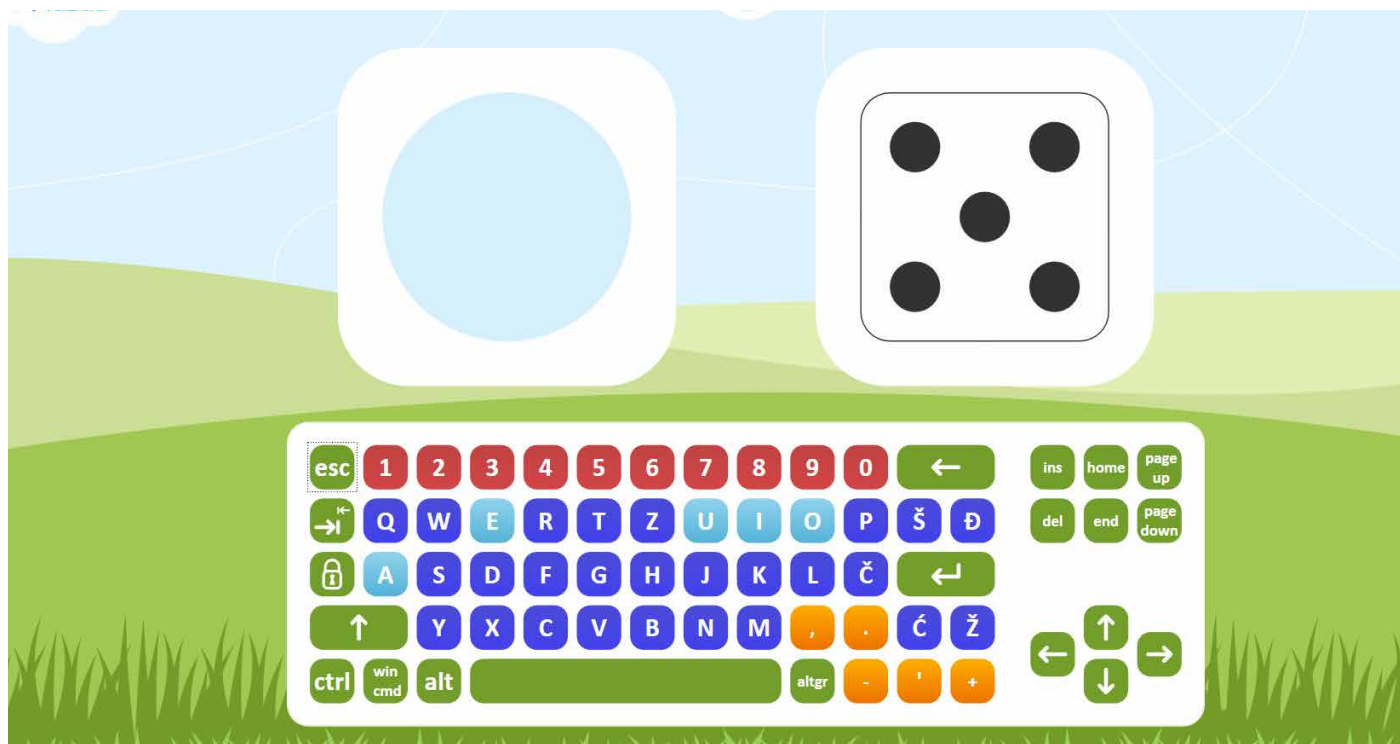
Ova igra razvija **pojam količine od jedan do devet** prateći **pravilo redosleda svih članova niza**. Uči se položaj brojeva na tastaturi, pojam količine, brojevni simboli i kroz glasovnu reprodukciju i brojevne reči. Za potrebe svih igara za učenje brojeva korišćene su jednostavne i pregledne slike koje prikazuju crne tačkice na beloj podlozi, poznate iz

društvenih igara sa kockom. Upoređivanjem sa poznatim i uobičajenim uzorcima kao što su tačkice na kockici korisnici će brže naučiti **vizuelno grupisati brojeve** umesto da ih broje jedan po jedan. Ovakav pristup učenju brojeva odgovara **slabovidnoj deci** koja paralelno mogu vežbati i **veštine za uvod u brajevo pismo**.



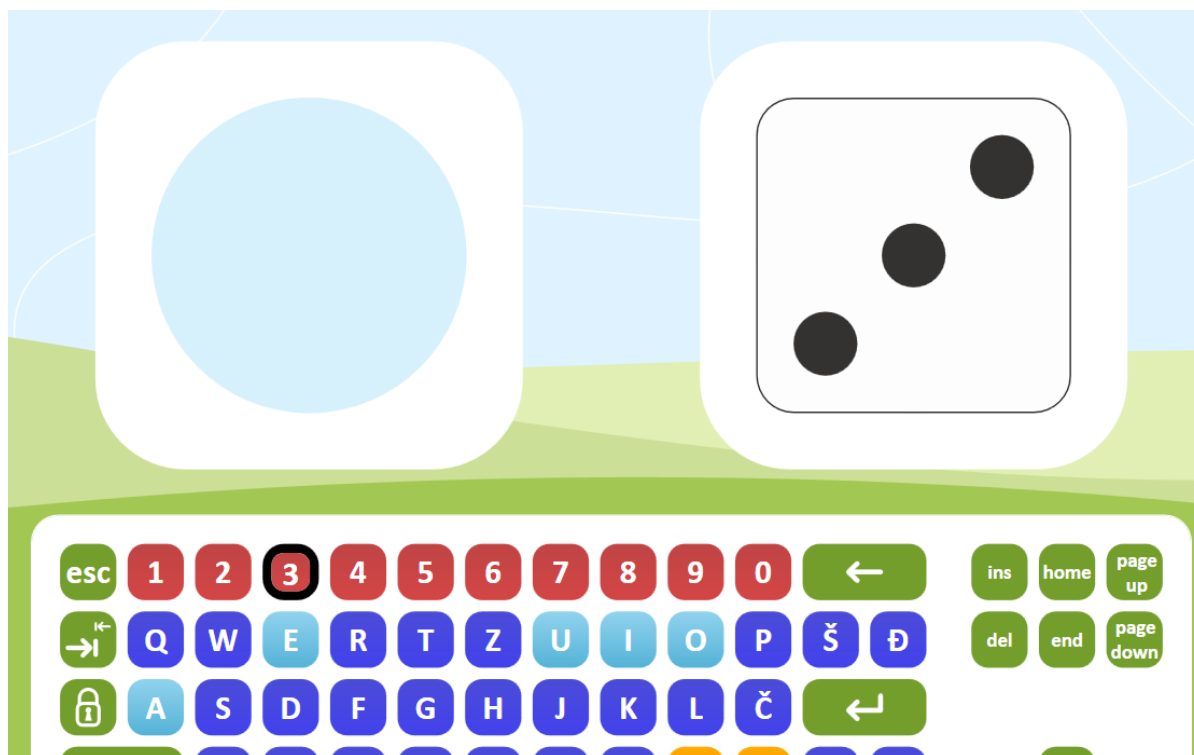
Nasumično

Slično kao i u aktivnosti učenja slova "Nasumično", u ovoj aktivnosti se od korisnika očekuje da u nasumičnom poretku brojeva primeni poznavanje pozicije tipke na fizičkoj tastaturi ili veštine poznavanja pojma količine i broja, bez oslanjanja na mehaničko brojanje bez razumevanja. Ovaj efekat pojačava se odabirom opcije "Broji sam!".



Odaberi broj

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



DODATNE NAPOMENE

Dvoklikom miša na stranicama ABC Maestra mijenjate prikaz sa punog ekrana na oblik ekrana sa prozorom (Window mode).

Ako želite izaći iz programa ABC Maestro: Dvoklik miša na stranica-
ma ABC Maestra + klik na „X“ u
gornjem desnom uglu.

Ako imate bilo kakvih pitanja ili nedoumi-
ca, javite nam se putem e-maila na
office@at-tech.rs nakon čega vas možemo
kontaktirati telefonski kako bi Vam olakšali
korišćenje programa.

Takođe Vas ovim putem pozivamo da putem
istog e-maila prokomentarišete naš program
te nam kažete svoje želje i nove mogućnosti
koje biste voleli da vidite u jednoj od budućih
verzija programa ABC Maestro.

Želja nam je i cilj da radimo na razvoju pro-
grama kako bismo olakšali učenje i igranje
svima.

Tim E-Glasa

SADRŽAJ

2	O PROGRAMU ABC MAESTRO
4	UPUTSTVO ZA INSTALACIJU PROGRAMA ABC MAESTRO
9	UPUTSTVO ZA KORIŠĆENJE PROGRAMA ABC MAESTRO
11	IGRE ZA UČENJE SLOVA
12	Istraživač
13	Odaberi tipku
15	Abecedno ili azbučno
16	Nasumično
17	Pronađi tipku
19	IGRE ZA UČENJE REČI
20	Odaberi i kucaj
21	Kucaj abecedno ili azbučno
22	Nedostaje slovo
23	Nedostaju dva slova
24	Majstor kucanja
25	Reši zagonetku
27	IGRE ZA UČENJE BROJEVA
28	Redom 1-9
29	Nasumično
30	Odaberi broj
31	DODATNE NAPOMENE

