

**ABC Maestro** je unikátní vzdělávací a rehabilitační software sloužící k zvládnutí psaní, psaní na klávesnici a čtení, který vznikl jako produkt kooperace E-Glasu, speciálních pedagogů a řady terapeutů.

e·glas

Je perfektně doprovázen **klávesnicí Clevy** a je určen pro děti s vývojovými poruchami, které se učí číst, psát a psát na klávesnici. Představuje výborné řešení pro **děti s problémy s pozorností a koncentrací, či problémy s jemnou motorikou, oční koordinací nebo vizuálním vnímáním. Taktéž je velmi užitečným pro děti se sníženou kognitivní schopností, dyslexií, dysgrafií a často kombinací několika těchto potíží.** ABC Maestro je vhodný k užívání taktéž pro děti bez vývojových poruch, a to zejména pro rychlejší učení se psát na klávesnici a číst.

Pro více informací nás prosím kontaktujte na **info@eglas.hr** nebo na telefonu **+385 51 670 379**.



# ABC Maestro



## 1. Průzkumník

V této aktivitě může dítě volně zvolit klávesu na klávesnici. Důraz je položen na zábavu a hraní. Je to skvělý úvod do počátečního seznamování se s fonémami a písmeny, a dobrý základ pro budoucí užívání klávesnice. Tento úkol podporuje bezděčné učení a každému dítěti dopřává pocit úspěchu – což je další motivující faktor.

## 2. Vyber Klávesu

Tato hra přináší přímou interakci s dítětem. Funguje na principu modelového učení (dítě sleduje učitele, aby zjistilo, kterou klávesu má stisknout). Volba písmen a fonémů se řídí funkčním přístupem, což znamená, do jaké míry jsou dítěti známy a jak často se s nimi setkává (např. první písmeno jeho jména)

## 3. Abeceda

Zvládnutí abecedního pořadí. Toto je jeden z předpokladů úspěšného zvládnutí čtení a psaní.

## 4. Náhodně

V této hře se písmena zobrazují náhodně. Aktivita Vám umožňuje sledovat, jaké dělá dítě v učení pokroky – kolik znalostí získalo pomocí předchozích her a do jaké míry jsou tyto znalosti použitelné a funkční.

## 5. Najdi Klávesu

U této aktivity se pozornost přesouvá z fonému na grafému, což je výborný úvod do her se slovy. Učíme se poslouchat a vyslovovat fonémy, vidět a psát písmena. Kromě psaní, psaní na klávesnici a základů čtení, také procvičujeme vizuální vnímání, hledání, vizuální pozornost, koncentraci a spojování.



## 1. Vyber a Napiš

Funkční přístup – stejně jako ve hře "Vyber Klávesu". Syntéza slov – tvoření slov pomocí získaných fonémů.

## 2. Napiš Abecedu

Abecední přístup v osvojování si psaní slov.

## 3. Chybějící písmenko

Izolování foném pro zvýšení povědomí o fonetických strukturách. Cílem je sledovat pozici fonémů ve slovech (ne pouze počáteční pozici) a označovat je písmeny.

## 4. Dvě chybějící písmenka

Tato aktivita, velmi podobně jako ta předchozí, pomáhá rozvíjet důležité předpoklady pro čtení a psaní.

## 5. Psaní slov

Podobná předchozím aktivitám, ale tentokrát pouze s podporou virtuální klávesnice.

## 6. Vyřeš hádanku

Počáteční hádanka obrázku a učení hrou. Hádanka poskytuje další motivaci a více soustředěnou pozornost. Počáteční foném každého objektu na obrázku je izolován a následně je vnímána jeho odlišná pozice v hádaném slově.

## 1. Řada 1-9

S pomocí zvukové reprodukce se uživatel učí pozice číslic na klávesnici, pojem množství, číselné symboly pro množství a slova vyjadřující číslice, a to v předepsaném pořadí členů této číselné řady. Hra používá jednoduché obrázky, černé tečky na bílém pozadí, stejně jako na hracích kostkách. Tato aktivita stimuluje vizuální seskupování.

## 2. Náhodně

Tato aktivita je podobná aktivitě "Náhodně" s písmeny. Uživatel musí aplikovat svoji doposud získanou znalost o správné pozici kláves na klávesnici anebo znalost o číslicích a množství v náhodném pořadí číslic, a to bez pomoci mechanického počítání bez porozumění.

## 3. Vyber Číslici

Aktivita podobná aktivitě s písmeny "Vyber Klávesu". Dítě přímo komunikuje s rodičem či učitelem, což umožňuje přímé sledování jeho pokroků.

