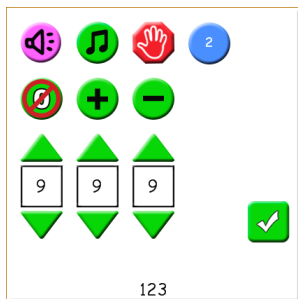


Manual de Utilização



ANDITEC - Tecnologias de Reabilitação, Lda.
Alameda Roentgen, 9C – 1600-757 Lisboa
Tel: 21711 01 70; Fax: 21711 01 79
info@anditec.pt ; [http: //www.anditec.pt](http://www.anditec.pt)

Definições especiais para cada actividade



Nesta janela poderá definir os seguintes parâmetros:

1. Efeitos sonoros ligados/desligados.
2. Música ligada/desligada.
3. Sair.
4. Velocidade.
5. Utilização do número 0.
6. Utilização de adição, subtração, ou ambas.
7. Escolha do valor mínimo e máximo do primeiro número.
8. Escolha do valor mínimo e máximo do segundo número.
9. Escolha do valor mínimo e máximo do resultado.
10. Clique no botão verde para guardar as alterações e sair.

O nome do utilizador aparece na janela.

1 2 3

Este programa foi desenhado para estudar os números de 1 a 20. Tem 10 actividades para praticar e reforçar as noções e conceitos da utilização dos números até 20. Poderá praticar as operações de adição e subtração com a ajuda de muitas animações, música e surpresas! Este programa adequa-se ao ensino da matemática no ensino pré-escolar. As definições do programa podem ser alteradas para cada aluno. O programa é acessível por rato, teclado, ou manípulo (um ou dois).

Instalação

1. Ponha o CD na unidade de CD's.
2. Clique no menu "Iniciar" e em "Executar...".
3. Clique em "Procurar" e seleccione a unidade de CD's.
4. Clique no ficheiro "Setup.exe" e em "Abrir".
5. Clique "OK".
6. Escolha o idioma correcto no menu.
7. Siga as instruções do programa de instalação.
8. Recomece o computador quando a instalação tiver terminado.
9. Clique no ícone do programa 123 para o início.

É necessário que o CD se encontre na unidade para que o programa funcione.

Requisitos do Sistema

PC Pentium 233 Mhz

256 MB RAM

Windows/98/2000/Me/XP/Vista

Espaço livre em disco: 45 MB

Placa de som, unidade de CD's

Resolução do ecrã: 800x600 ou superior

Unidades de Acesso

Poderá utilizar como unidade de acesso o rato, ecrã táctil, teclado, um ou dois manípulos, ou um teclado de conceitos.

Utilizando o Teclado

Utilizando as teclas numéricas, <Espaço>, e <Enter>

Prima <Espaço> para se mover dentro das opções.
Prima <Enter> para escolher os números ou activar a opção.
Prima <Enter> para fazer a selecção quando está a utilizar um manípulo.

Teclas Definidas

F1	Definições
Espaço	Próxima escolha
Enter	Seleccionar
Esc	Sair
Page Down	Nova actividade
Seta Esquerda	Mover Ursinho esquerda
Seta Direita	Mover Ursinho direita

Menu



Este é o menu principal do 1 2 3.
Tem as seguintes hipóteses:

Botão vermelho	Fecha o programa e volta ao Windows.
Botão azul	Acesso às definições para alterações.

As actividades são representadas por animação e por um ícone representado por uma mão.
Para seleccionar a actividade desejada clique na imagem correspondente.

7. Velocidade de varrimento.
 8. Botões do 1 2 3.
 9. Acerca do 1 2 3.
 10. Utilizar o 0 ou não.
 11. Utilizar só adição, só subtracção, ou ambas.
 12. Escolha o valor mínimo e máximo do primeiro número.
 13. Escolha o valor mínimo e máximo do segundo número.
 14. Escolha o valor mínimo e máximo do resultado.
 15. Voltar aos valores por defeito.
 16. Escolha a velocidade geral.
 17. Cada imagem representa uma actividade e as suas definições.
- Para fazer alterações clique numa imagem.

Utilizador

Ajuste o programa para cada utilizador. Todas as definições são automaticamente guardadas ao sair do programa. Pode guardar diferentes definições para diferentes utilizadores.

Clique no botão para criar um novo utilizador ou para iniciar o programa com as definições de um determinado utilizador.

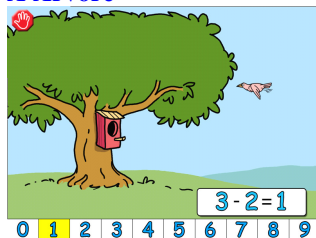
1. Crie um novo utilizador. Clique no ícone e introduza o nome. As opções feitas no programa são automaticamente guardadas no perfil do utilizador criado.
2. Utilize as setas para percorrer os utilizadores criados.
3. Clique no ícone vermelho para apagar um utilizador.
4. Clique no ícone verde para guardar as alterações e sair.

Resultados

Os resultados serão guardados até que os apague.

Botão azul: Guardar os resultados.
Botão amarelo: Limpar os resultados.

A Árvore



Pode praticar adição e/ou subtracção. O resultado mais elevado é 9. Nas definições especiais pode definir o limite numérico. Ao ser escolhido o resultado correcto, fica no ecrã o número correspondente de objectos.

Definições



Este é menu das definições do 1 2 3. Aqui pode modificar as definições gerais. Para alterar as definições prima F1.

Existem as seguintes alternativas:

1. Sair e voltar ao menu principal.
2. Utilizadores. Aqui pode escolher, apagar, ou adicionar utilizadores. O perfil de utilizador guarda todas as definições desse utilizador para um mais rápido acesso.
3. Resultados. Aqui pode ver e/ou imprimir os resultados obtidos nas actividades.
4. Música ligada/desligada.
5. Efeitos sonoros ligados/desligados.
6. Um ou dois manípulos.

Actividades

O Gato e o Rato



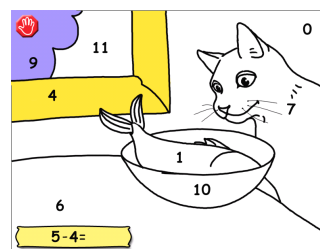
Pode praticar adição e/ou subtracção. O resultado mais elevado é 9. Nas definições especiais pode definir o limite numérico. O gato apresenta um cartaz com a conta a efectuar. O utilizador tem três tentativas, ao fim da terceira o gato come o rato.

O Ursinho



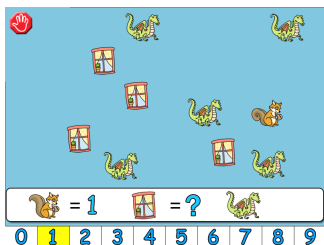
Pode praticar adição e/ou subtracção. O resultado mais elevado é 20. Nas definições especiais pode definir o limite numérico. O utilizador tem que escolher a cama que tem o resultado certo para a conta apresentada.

Conta e Pinta



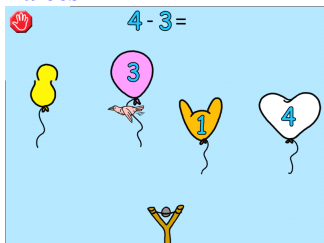
Pode praticar adição e/ou subtracção. O resultado mais elevado é 20. Nas definições especiais pode definir o limite numérico. Quando o utilizador assinala a área com o resultado certo, essa área é pintada com a cor respectiva até o desenho estar completo e haver uma animação.

Conta Diferentes Objectos



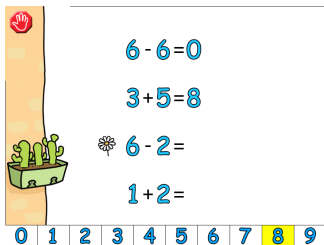
Terá que contar os objectos iguais. Quando é introduzido o valor correcto há uma animação.

Balões



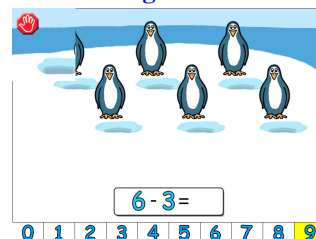
Pode praticar adição e/ou subtracção. O resultado mais elevado é 9. Nas definições especiais pode definir o limite numérico. O utilizador tem que deslocar a fisga no ecrã de modo a acertar no balão que tem o resultado certo.

Números Animados



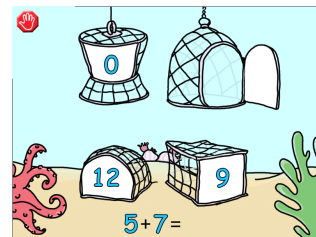
Pode praticar adição e/ou subtracção. O resultado mais elevado é 9. Nas definições especiais pode definir o limite numérico. As respostas correctas são acompanhadas de animação.

Focas e Pinguins



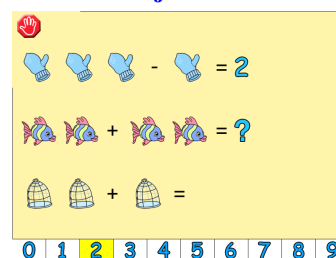
Pode praticar adição e/ou subtracção. O resultado mais elevado é 9. Ao escolher o resultado certo, as focas ou os pinguins saltam para fora/dentro de água, de modo a ficar o número certo à vista.

Fundo do Mar



Pode praticar adição e/ou subtracção. O resultado mais elevado é 20. Nas definições especiais pode definir o limite numérico. Ao assinalar a gaiola com o resultado correcto, abre-se a porta e é libertado o animal que se encontra no seu interior.

Conta os Objectos



Pode praticar adição e/ou subtracção com figuras. O número máximo de objectos é de 5. Quando é introduzido o valor correcto há uma animação.