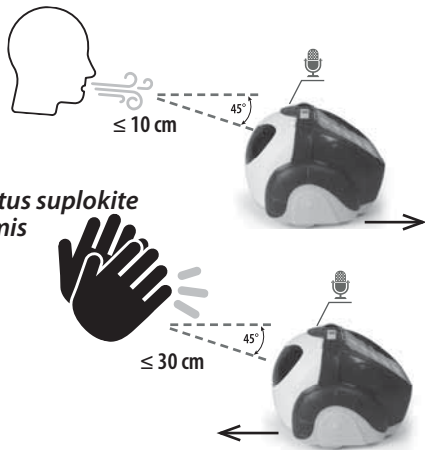


Žaidimo režimas

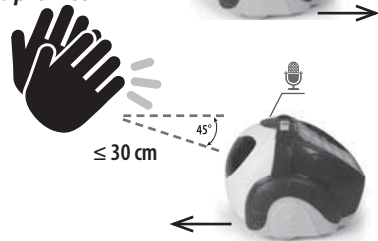
Šiuo režimu veikiantis robotas Bubble skleis smagius garsus ir laisvai judės. Kartais jis kelioms sekundėms sustos, o jo akys lėtai žybsės. Kai tai vyksta, galima su robotu bendrauti ir stebėti jo reakciją į garsus!



Papūskite



Du kartus suplokite rankomis



Dėmesio!

• Skleisdamas garsus ir judėdamas robotas nereaguoja į pūtimą, plojimus ir prietaiso nurodymus. Palaukite, kol jis sustos ir nutils. Rekomenduojame žaisti gana tyliaame kambaryje. • Tinkama roboto reakcija žaidžiant per programėlę (● režimas) ir reaguojant į pūtimą ir plojimą (● ● režimas) daugiausia priklauso nuo kambario akustinių sąlygų. • Žaislas judės savarankiškai ir reaguodamas į naudotojo veiksmus. Elkitės atsargiai, neišmeskite roboto iš rankų! Kitaip jis gali sugesti. • Jei žaislas kelias sekundes nenaudojamas, automatiškai įjungiamas energijos taupymo režimas. Norėdami žaislą aktyvinti, tiesiog paspauskite mygtuką. • Jei norite žaislą išjungti, nustatykite jungiklį į padėtį **OFF** (išjungta). • Nesukite ratukų mechanizmo naudodami jėgą.

ŽAIDIMŲ/ŽAISLŲ SU KEIČIAMAIS ELEMENTAIS NAUDOJIMO INSTRUKCIJA

DĖMESIO! • Žaislo dalių surinkimą turi atlikti suaugęs asmuo. • Elementai dedami atsižvelgiant į jų polius + ir -, nurodytus ant paties elemento. • Išsikrovę elementai turi būti pašalinti. • Venkite trumpojo jungimo tarp maitinimo gnybtų. • Draudžiama liesti jungtis elementų lizde, nes tai gali sukelti trumpąjį jungimą. • Prieš kraunant įkraunamuosius elementus, juos reikia išimti iš lizdo, elementai turi būti kraunami prižiūrint suaugusiam asmeniui. • Nekraunami elementai neturi būti įkraunami. • Negalima maišyti tarpusavyje skirtingų rūšių elementų bei naujų ir naudotų elementų.

KITI PATARIMAI: • Praryti elementai gali sukelti pavojų, todėl laikykite juos vaikams nepasiekiamoje vietoje. • Jeigu žaidimas nenaudojamas ilgą laiką, išimkite iš jo elementus. • Nebandykite ardyti elementų. • Nemeskite elementų į ugnį.

ELEMENTŲ ATLIKŲ ŠALINIMO INSTRUKCIJA

Ženklas reiškia, kad išsikrovę elementai turi būti tvarkomi vadovaujantis galiojančiais teisės aktais, reglamentuojančiais aplinkos apsaugą. Gyvsidabrio (Hg), kadmio (Cd) ir (arba) švino (Pb) cheminiai simboliai, pateikti po perbraukto konteinerio ženklų, reiškia, kad elemento sudėtyje yra didelis pažymėtos medžiagos kiekis. Šios medžiagos yra labai kenksmingos aplinkai ir žmogaus sveikatai. Tinkamas elementų atliekų tvarkymas suteikia galimybę izoliuoti ir saugiau pašalinti kenksmingas medžiagas bei užtikrina vertingų žaliavų antrinį panaudojimą, padeda sumažinti neigiamą poveikį žmogui ir aplinkai. Su buitinėmis atliekomis arba į aplinką išmesti elementai stipriai didina vandens užteršimo riziką. Remiantis Europos direktyvos 2013/56/EB nuostatomis, draudžiama šalinti elementus ir baterijas kartu su komunalinėmis atliekomis. Vartotojai privalo rūšiuoti atliekas, tokiu būdu suteikdami galimybę tinkamai jas tvarkyti ir užtikrinti antrinį panaudojimą.

KAIP TVARKOMI ELEMENTAI: prieš išmesdami elementus, užtikrinkite jų visišką išsikrovimą – įjunkite įrenginį, kol elementai visiškai išsikraus. Prieš išmesdami elementus, pašalinkite juos iš įrenginio. Tvarkydami elementų atliekas, vadovaukitės galiojančiais teisės aktais. Išmeskite juos į specialiai tam skirtus konteinerius arba perduokite įgaliotam atliekų surinkimo centrui arba prekybos taškui, kuriame įsigijote gaminį. Gražinimas nemokamas! Už netinkamą atliekų tvarkymą taikomos sankcijos.

RŪŠIUOJAMŲ ELEKTRINIŲ IR ELEKTRONINIŲ ĮRENGINIŲ ATLIKŲ ŠALINIMO INSTRUKCIJA

SVARBU! Perbraukto konteinerio ženklas reiškia, kad visos tokie ženklų pažymėtos (arba tokiu ženklų pažymėtos žaidimo instrukcijoje) gaminio dalys, pasibaigus jų gyvavimo ciklui, turi būti tvarkomos kaip rūšiuojamos atliekos, visose Europos Sąjungos šalyse (direktyva 2012/19/EB) ir kitose šalyse, kuriose taikoma rūšiuojamų atliekų surinkimo sistema. Draudžiama šalinti šias dalis kaip nerūšiuotas komunalines atliekas.

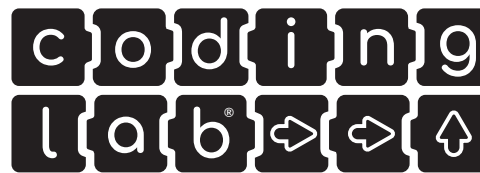
KAIP TVARKOMOS ELEKTRINIŲ IR ELEKTRONINIŲ ĮRENGINIŲ ATLIEKOS: privaloma atskirai surinkti tik ženklų pažymėtas (arba dokumentacijoje atitinkamai pažymėtas) dalis ir pristatyti jas į specializuotus surinkimo centrus arba, jei numatyta, grąžinti gaminį, kurio norima atskratyti, savo parėvežimui perkant analogišką gaminį arba nemokamai, jeigu išorinis dalies dydis neviršija 25 cm.

Gaminio naudotojai atlieka labai svarbų vaidmenį, skatindami tinkamą panaudotų elektrinių ir elektroninių įrenginių atliekų tvarkymą. Be to, labai svarbu, kad kiekvienas vartotojas suvoktų savo vaidmenį ir visuomet šalintų elektrinių / elektroninių įrenginių atliekas vadovaudamasis galiojančių teisės aktų reikalavimais ir tokiu būdu užtikrinamas jų tinkamą valdymą, surinkimą, tvarkymą ir (arba) antrinį panaudojimą.

DĖMESIO! Ženklų pažymėtų dalių sudėtyje yra aplinkai bei žmogaus sveikatai kenksmingų medžiagų, be to, jas draudžiama šalinti kaip nerūšiuotas komunalines atliekas arba kartu su buitinėmis atliekomis. Netinkamas atliekų tvarkymas gali pakenkti aplinkai, o pažeidėjas gali būti baudžiamas įstatymuose numatyta tvarka. Draudžiama netinkamai naudoti šias dalis, ypač draudžiama ardyti žaidimo elektrines ir elektronines dalis bei naudoti žaidimą, jei jis pažeistas. Tokie veiksmai gali pakenkti sveikatai.

PASTABA: Pateiktos nuorodos taikomos tik ženklų pažymėtomis (arba dokumentacijoje atitinkamai pažymėtomis) žaidimo dalims . Kitoms žaidimo dalims (kortelėms, priedams ir kt.) bei pakuotei pateiktos nuorodos nėra taikomos ir šios dalys turi būti šalinamos vadovaujantis galiojančių teisės aktų reikalavimais. Šių dalių nereikia pristatyti į elektrinių ir elektroninių įrenginių atliekų surinkimo centrus arba grąžinti perkant naują gaminį. Visais gaminio atliekų tinkamo šalinimo klausimais vartotojai (ne profesionalai) gali kreiptis į viešąsias atliekų tvarkymo įstaigas arba klientų aptarnavimo skyrių: **CLEMENTONI S.p.A.** (tel. +39 071 75811; faks. +39 071 7581234; el. paštas info@clementoni.it).

Registracija Elektrinių ir elektroninių įrenginių gamintojų registre – REGISTRACIJA TĖSIAMA



Ugdytojams

Robotas, žaidžiantis skaitmeniniais vaizdais

Bubble yra žavus robotukas, intuityviai piešiantis ant tinklelio. Su juo žaisdamas vaikas suvoks analoginio ir skaitmeninio vaizdo perteikimo skirtumą.

Ant roboto nugaros yra spalvota kvadrato formos 5x5 langelių klaviatūra su 25 klavišais. Eilutės ir stulpeliai pažymėti raidėmis ir skaitmenimis, kad būtų lengviau rasti kiekvieną klavišą, be to, yra skirtingų spalvų, todėl nesunku juos atskirti vieną nuo kito. Kiekvienas klavišas atitinka vieną tašką nematomame tinklelyje, ant kurio piešiama. Kiekviena klavišų seka sukuriamas atskiras piešinys, o paskui robotas jį atkuria ant įprasto A4 lapo sujungdamas atitinkamus taškus. Kiekvienas klavišas paspaustas skleidžia skirtingą garsą, o visi kartu jie sudaro visus muzikinės dviejų oktavų gamos pustonius. Todėl kiekvienas piešinys susijęs su savita melodija, o kiekviena melodija sukuria piešinį.

Robotas veikia dviem režimais. Jį galima naudoti atskirai kaip mokomąjį žaislą, siūlantį vaikams veiklą, arba kaip mokymo priemonę, kurią naudojant galima piešti

bubble

Piešiantis robotas!



vaizdus ant tinklelio arba pasirenkant trumpiausią kelią, susieti melodiją ir piešinį, spręsti ant pridėtų kortelių nurodytas užduotis ir net diktuoti tekstus skaitmeniniu būdu.

Nors kiekvieną veiklą įmanoma atlikti be papildomų pagalbinių priemonių, robotą galima naudoti ir su specialia išmaniesiems telefonams ir planšetiniams kompiuteriams skirtą programėle, kuri suteikia daugiau naudojimo galimybių – galima piešti pirštu, kurti užduotis ir piešinius. Šitai papildomas pridėtų kortelių funkcijos ir jų didaktinė paskirtis.

Alessandro Bogliolo



Profesorius Alessandro Bogliolo (Alessandro Bogliolo) dirbo šio projekto konsultantu, teikė patarimus, informaciją ir turinį, susijusį su programavimo režimais.

„Roboto konstravimas ir programavimas yra kūrybiška veikla, padedanti ugdyti vaizduotę ir intelektą.“

Alessandro Bogliolo

Prof. Alessandro Bogliolo
- Urbino universiteto (Italija) profesorius, kurio specialybė informacijos tvarkymo sistemos.
- Europos programavimo savaitės koordinacijos ir CodeMOOC autorius.

Clementoni S.p.A.
Zona Industriale Fontenoce s.n.c.
62019 Recanati (MC) Italy
Tel.: +39 071 75811
www.clementoni.com

Vxxxxx

Clementoni

Perskaitykite ir saugokite pateiktą instrukciją, kad turėtumėte prireikus.

TECHNINIAI DUOMENYS	
Maitinimo elementai	Šarminiai, 3 vnt., 1,5 V AA (rinkinyje nėra)
Judėjimo greitis	Apie 25 mm/s
Sukimosi kairėn / dešinėn kampas	90° ± 5°
Judėjimas pirmyn / atgal (mažiausias atstumas tarp dviejų klaviatūros taškų)	30mm +/- 2mm

Pakuotės turinys

1 robotas Bubble

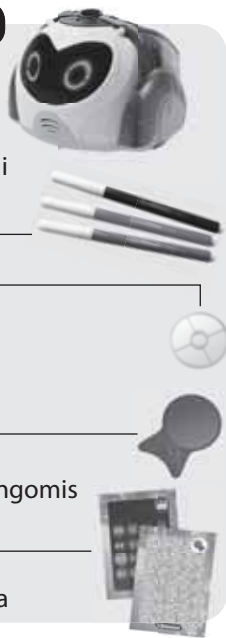
3 nuvalomi flomasteriai Carioca® Joy

1 skaidrus diskas

1 stebuklinga lupa

33 kortelės su paslaptinomis figūromis

1 naudojimo instrukcija



Gaminys

X mygtukas

Mikrofonas

V mygtukas

Klaviatūra

Jungiklis

Maitinimo elementų įdėjimas

Žaislui reikia trijų AA LR6 1,5 V maitinimo elementų (rinkinyje nėra). Būtina naudoti nurodyto tipo maitinimo elementus.

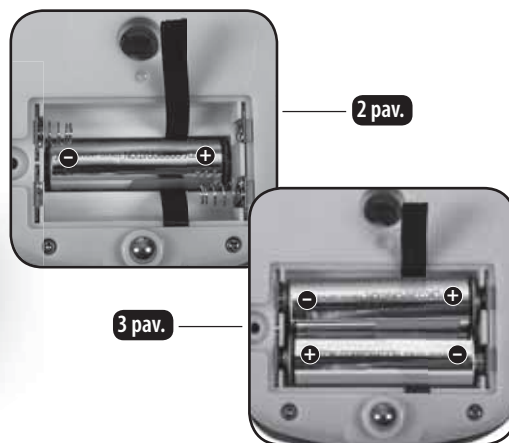
DĖMESIO! Maitinimo elementus turi įdėti suaugusysis.

1. Įsitinkite, kad žaislas išjungtas (jungiklis nustatytas į padėtį OFF (išjungta)).
2. Atsuktuvu atsukite varžtą ir atidarykite maitinimo elementų skyrelį (1 pav.).



3. Išimkite išseikvotus maitinimo elementus.
4. Įdėkite tris AA LR6 maitinimo elementus atsižvelgdami į maitinimo elementų skyrelyje pažymėtus polius, kaip parodyta 2 ir 3 pav.

Po maitinimo elementais pakiškite juostelę, vieną jos galą palikite laisvą, kaip parodyta toliau pateiktuose paveikslėliuose. Tada kitą kartą keičiant maitinimo elementus tereikės patraukti juostelę.



5. Uždarykite maitinimo elementų skyrelį ir įsukite varžtą. Įsitinkite, kad varžtas įsuktas tvirtai. Padėkite žaislą ant plokščio paviršiaus ir įjunkite jį nustatydami jungiklį ties norimu režimu.

Kaip žaisti

Piešimo režimas (•)

Įjungę šį režimą galite piešti spausdami klavišus arba atlikti užduotis naudodami programėlę.



Tinkamas flomasterio įstatymas



1. Uždėkite skaidrų diską ant apatinės angos dalies.



2. Įkiškite flomasterį be kamštelio – rašiklis turi būti nukreiptas žemyn. Stumkite žymeklį iki pat galo, kol rašiklis palies diską.



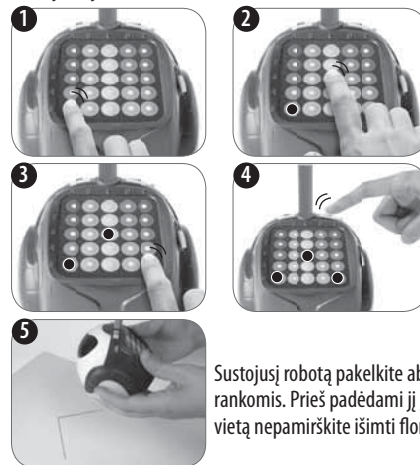
3. Nuimkite diską ir paleiskite robotą.

Dėmesio! • Nepalikite įkišto flomasterio ilgiau, nei reikia, kad ant lapo neliktų spalvotų žymių. • Robotas naudojamas tik su flomasteriais Carioca® Joy. • Rekomenduojame visada pritvirtinti lapą prie stalo lipnia juosta.

Piešimas klaviatūra

Norėdami sukurti piešinį, tiesiog spauskite roboto klaviatūros klavišus. Pirmasis paspaustas taškas bus pradinis. Paspaudus antrą tašką, robotas jau turės reikiamą informaciją, kad nupieštų liniją tarp šių dviejų taškų. Paeiliui rinkdamiesi taškus sukursite piešinį. Surinkę kodą, padėkite robotą ant lapo su įkištu flomasteriu ir paleiskite, paspaudę V mygtuką.

Pavyzdys



Sustojusį robotą pakelkite abiem rankomis. Prieš padėdami jį į kitą vietą nepamirškite išimti flomasterio.

Paspaudę X mygtuką atšauksite įvestą taškų seką (kai robotas stovi vietoje) arba nutrauksite atliekamą judesį (kai robotas juda).

Dėmesio! • Galima įvesti iki 64 kiekvienos sekos judesių. • Jau nupieštą seką galima pakartoti paspaudus V mygtuką. Nepamirškite, kad robotas vienu metu įsimena tik vieną judesių seką, todėl pradėjus naują seką anksčiau įsiminta seka bus pašalinta. • Pirmojo pasirinkto elemento koordinatėmis (raide ir skaitmeniu) nurodoma piešinio vieta lape ir pradžios taškas.

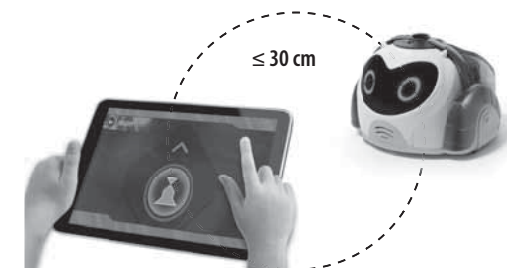
Žaidimas su kortelėmis

Susipažinkite su programavimu žaisdami su kortelėmis. Pradėkite nuo paprasčiausių kortelių su pilku fonu, kur šone mažiausiai burbulų. Įveskite kodą ir leiskite robotui jį nupiešti. Tada naudodami stebuklingą lupą kortelės apatinėje pusėje išvelkite figūrą. Palyginkite ją su piešiniu. Jei vaizdas skiriasi, tai reiškia, kad įvyko programavimo klaida. Bandykite dar kartą.



Žaidimas su programėle

Programų parduotuvėje ieškokite nemokamos programėlės **Bubble robot** – ji suteiks daugiau žaidimo galimybių, valdysite robotą išmaniuoju telefonu ar planšetiniu kompiuteriu.



Tähelepanu! Rakendus suhtleb robotiga seadme kõlareid kasutades. Kontrollige, et seadme helirežiim oleks aktiveeritud ja järgige rakenduses antud juhiseid.