



Manual de usuario



Un robot interactivo de codificación e programación
diseñado especialmente para EYFS e KS1



HOPE
EDUCATION

Inspire · Create · Educate

Características:

- 5 LEDs de cor
- Reprodutor de MP3 integrado
- Motor controlado dixitalmente
- Memoria de programa de ata 250 pasos
- Luces e sons programables
- Son personalizados poden cargarse por USB
- Compatible con Scratch 2.0 en PC

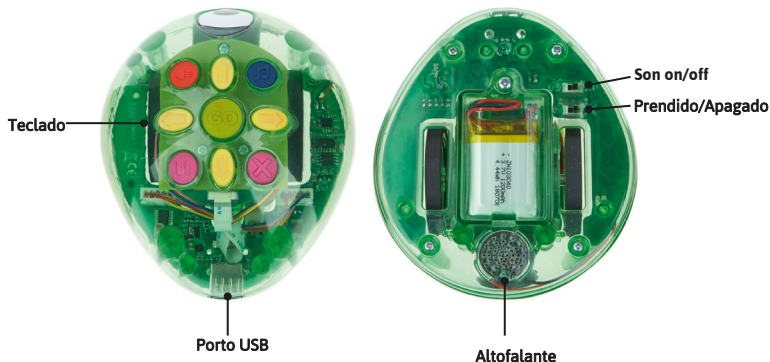


Introdución:

E.a.R.L é un novo robot de chan, cheo de novas funcións que fan que a aprendizaxe sexa divertida. Con luces e sons (incluída a opción de gravar a súa propia voz ou sons), aos alumnos encantaralle crear e depurar programas sinxelos. Ademais, o seu corpo transparente permite que os alumnos vexan exactamente como traballa.

Empezando:

Antes de usar E.a.R.L por primeira vez, cárgueo completamente conectando E.a.R.L a un porto ou cargador USB, utilizando o cable proporcionado (consulte a sección de carga a continuación:)



Cargando:

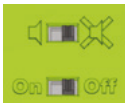
Usando o cable USB proporcionado, conecte E.a.R.L a calquera porto ou cargador USB. O ollo de E.a.R.L iluminarase de cor vermella para amosar que se está cargando. Cando o E.a.R.L estea completamente cargado, o ollo iluminarase de cor verde. O robot cargarase completamente en menos de 3 horas.

Cargue sempre por completo E.a.R.L antes de almacenalo durante longos períodos.

Cambiando a batería:

No caso improbable de que a batería estea defectuosa, pódese acceder á mesma retirando a tapa usando un desaparafusador. A batería pódese desconectar de E.a.R.L e colocar un reposto exacto. Coloca de novo a tapa da batería e fíxaa co parafuso.

Encendido:



Hai dous interruptores deslizantes situados xunto á tapa da batería. O primeiro interruptor é para o son e o segundo para o prendido. Normalmente, ámbolos dous interruptores estarán na posición "on" cando estean en uso, pero se se usan varios E.a.R.L ao mesmo tempo, o son pódese desactivar movendo o interruptor á posición "altofalante apagado".

Cando E.a.R.L está prendido, os LED prenderanse durante 3 segundos para indicar a carga restante da batería e E.a.R.L reproducirá un son.

60 – 100% Verde

30 – 60% Ámbar

10 – 30% Vermello

Se a carga da batería de E.a.R.L é inferior ao 10 %, o ollo cambiará a vermello para indicar que é necesaria a recarga.

Modo de Suspensión:

Se non se preme ningún botón durante 5 minutos, E.a.R.L pasará a un modo de suspensión de enerxía moi baixa para conservar a batería. Premer calquera botón espertará a E.a.R.L. Calquera paso programado mantense cando E.a.R.L esperta do modo de suspensión.



Programando E.a.R.L.:

Cando E.a.R.L se prende por primeira vez, a memoria do programa estará baleira.

Cando E.a.R.L se prende despois, lembrará a última secuencia que se introduciu. Recomendamos que se preme o botón de borrado "X" sempre que E.a.R.L estea activado para borrar a memoria do programa.



**Inserir un programa
de efecto de luz**



Xirar á dereita 90°



**Inserir un programa
de efecto de son**



Xirar á esquerda 90°



**Borrar o programa
enteiro**



Moverse cara adiante 15cm



**Inserir un paso do
programa de pausa**



Moverse cara atrás 15cm



Executar o programa

E.a.R.L pode lembrar ata 250 comandos, o que permite aos alumnos explorar secuencias e programas cada vez máis complexos a medida que avanza a súa aprendizaxe.

Cada comando "para adiante" e "para atrás" fará que E.a.R.L se mova un paso de 15 cm. Os botóns de xiro á esquerda e á dereita farán que E.a.R.L xire 90° no lugar. O botón de pausa insire unha breve pausa no programa. Cando se preme o botón "GO" E.a.R.L executará cada comando da secuencia en orde. Hai unha pequena pausa e son ao final de cada paso. Para deter o programa en calquera momento, só tes que premer o botón "X". Premer de novo o botón "X" borrará a memoria. As teclas de efectos de luz e son pódense utilizar para ampliar as oportunidades de aprendizaxe e darlle pistas aos alumnos sobre o progreso da E.a.R.L a través dunha secuencia.

Cargando sons:

Cando conectes E.a.R.L a un PC ou Mac, E.a.R.L aparecerá coma un dispositivo de almacenamento igual que un lapis de memoria). No cartafol "ZH" atoparás un son MP3 para cada un dos sons predeterminados do sistema. Se E.a.R.L non aparece como un dispositivo de almacenamen, manteña premido o botón "GO" ata que os LEDs de E.a.R.L parpadeen en verde. O robot está agora en modo MSD.



Podes personalizar estes sons substituíndo os ficheiros existentes polos teus propios MP3; só cambia o nome dos teus ficheiros para que coincidan cos existentes. Asegúrate de facer unha copia de seguridade para poder volver aos sons orixinais se o desexas. Tamén pode engadir un son para cada un dos botóns do teclado. O son reproducirase cada vez que se preme o botón durante a programación e cando se chegue a ese paso do programa cando se preme o botón "GO". Basta cambiar o nome do MP3 para que coincida co seguinte formato:



Podes gravar algúns dos nenos dicindo os comandos e cargar os ficheiros a E.a.R.L para que poidan escoitar os seus propios comandos cando E.a.R.L estea en acción!

Programando E.a.R.L usando Scratch

Scratch é un proxecto de Lifelong Kindergarten Group no MIT Media Lab. Ofrécese gratuitamente. Para usar Scratch, só tes que seguir estes sinxelos pasos:

1. Descarga o editor offline gratuito de Scratch 2.0 dende <https://scratch.mit.edu/download/scratch2> ao PC ou Rede cos que estás usando o E.a.R.L.
2. Sigue as instrucións e instala Scratch 2.0.
3. Escolla o E.a.R.L Scratch Helper e gárdao no PC ou na rede coa que vai usar E.a.R.L.

UK: www.hope-education.co.uk/earl-has-landed

International: www.findel-international.com/earl-has-landed

4. Prenda E.a.R.L e, a continuación, conécteo a un porto USB do seu PC, utilizando o cable USB proporcionado. Manteña premido o botón "GO" durante 5 segundos. Os LEDs parpadearán en azul, o teu ordenador detectará E.a.R.L e cargarase automaticamente o controlador necesario. Ten en conta que pode ser necesario reiniciar o teu PC.



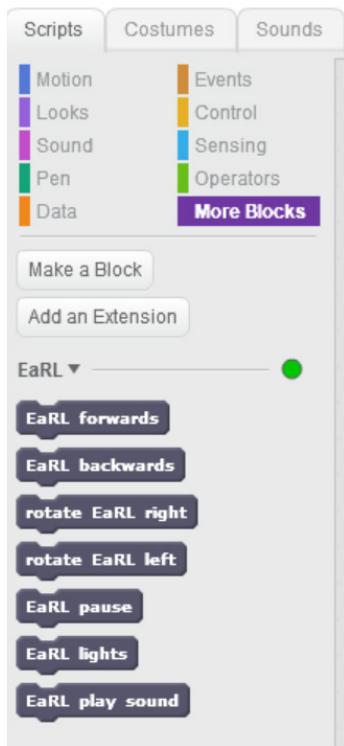
Start Scratch



Todo o software necesario está instalado no ordenador. Prende o E.a.R.L e conéctate a un porto USB do teu ordenador. Mantén premido o botón "GO" durante 5 segundos ata que os LED de E.a.R.L parpadeen en azul, indicando que E.a.R.L está agora en modo Scratch..

Fai dobre clic na icona de E.a.R.L Scratch Helper para lanzalo. Comproba que hai unha marca debaixo da imaxe de E.a.R.L para amosar que está conectada. Se a marca non está presente, comprobe a conexión USB.

Fai clic en "Iniciar Scratch" e o E.a.R.L Scratch Helper lanzará Scratch por ti. Só tes que facer clic en "Máis bloques" e atoparás os bloques personalizados necesarios para controlar E.a.R.L. Podes usar estes bloques para construír o teu programa.



Debes usar un "Evento" para iniciar o teu programa. Cando remates de crealo, simplemente activa o evento que elixiches. Neste exemplo, fai clic na bandeira verde para enviar o código a E.a.R.L. E.a.R.L. emitirá un son para confirmar a transferencia do programa. Agora podes desconectar E.a.R.L. do teu PC e premear "GO" para executar o programa.

Ten en conta que os motores están desactivados cando E.a.R.L. está conectado a un ordenador.



Para obter máis ideas, descarga os recursos de aprendizaxe gratuítos e as guías de iniciación en: UK: www.hope-education.co.uk/earl-has-landed
International: www.findel-international.com/earl-has-landed

Información importante:

ADVERTENCIA Risco de asfixia: as pezas pequenas non son aptas para menores de 3 anos.

AVISO Risco de estrangulamento: o cable USB só debe ser usado por un adulto.

ConsERVE estas instrucións para futuras referencias.

Non se deben recargar as baterías non recargables.

As baterías recargables só se deben cargar baixo a supervisión dun adulto.

Non se deben cortocircuitar os bornes de alimentación.

Examine regularmente se hai danos no cable, enchufe, carcasa e outras pezas. No caso de producirse algún dano, o xoguete e o cargador non deben utilizarse ata que se repare o dano. As pilas só deben ser substituídas por un adulto.

Non permita que E.a.R.L entre en contacto con auga ou outros líquidos.

En caso de descarga estática, o teu E.a.R.L pode funcionar mal. Neste caso, apágueo e volve prendelo para restablecelo.

Coidado e mantemento:

Se é necesario, limpe E.a.R.L suavemente cun pano limpo e húmido. Non use disolventes ou abrasivos.

Especificacións:

Battery type	Batería de litio recargable de 3.7v
Capacidade da batería	1.2AH
Tempo de carga	3 horas (típico)
Vida útil da batería	8 horas en uso normal
Precisión de Xiro	90° ± 1°
Adiante/atrás	15cm ± 0.5mm
Memoria do programa	250 pasos
Memoria de son	300 s
Formato de son	MP3
Luces	RGB LEDs

Información da Garantía

E.a.R.L ten garantía por un período dun ano desde a data de entrega ao cliente. Esta garantía non se aplica aos defectos derivados da acción dun usuario, como un mal uso, cableado inadecuado, operacións fóra das súas especificacións, mantemento ou reparación inadecuados ou modificación non autorizada.

A nosa responsabilidade límitase á reparación ou substitución do produto. Calquera fallo durante o período de garantía debe ser remitido ao noso equipo de atención ao cliente.



Eliminación de residuos de equipos eléctricos e electrónicos (WEEE)

Non tirar este produto cos lixos domésticos. Para un tratamento, recuperación e reciclaxe axeitados, leve este produto a un punto de recollida adecuado. Se non está seguro de onde está, pónase en contacto coa súa autoridade local. Ao desfacerse correctamente deste produto, proporcionará unha axuda positiva ao medio ambiente.



ADVERTENCIA

Non axeitado para nenos
menores de 3 anos
Pezas pequenas-Risco de asfixia



Feito no Reino Unido por
Findel Education, Gregory Street, Hyde, Cheshire, SK14 4RH, UK



Inspire · Create · Educate