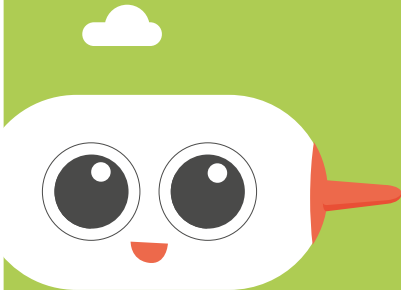


matatalab **EDU**

# Activity Box

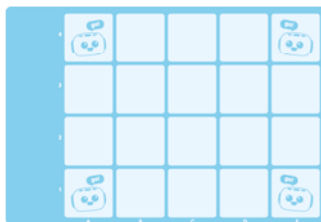
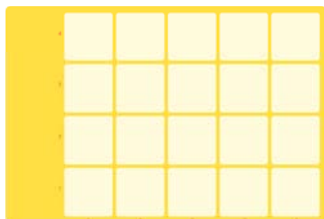
for Tale-Bot Pro

## Uživatelská příručka





- 1 oboustranná prázdná mapa



- Brožura se samolepkami:  
10 témat a set funkčních samolepek  
(celkem 98 samolepek)



- 32 příkazových karet



- 3 převleky z papíru



- Samolepky k výzvam  
a stručná příručka k jejich použití



## 02 Použití interaktivních map

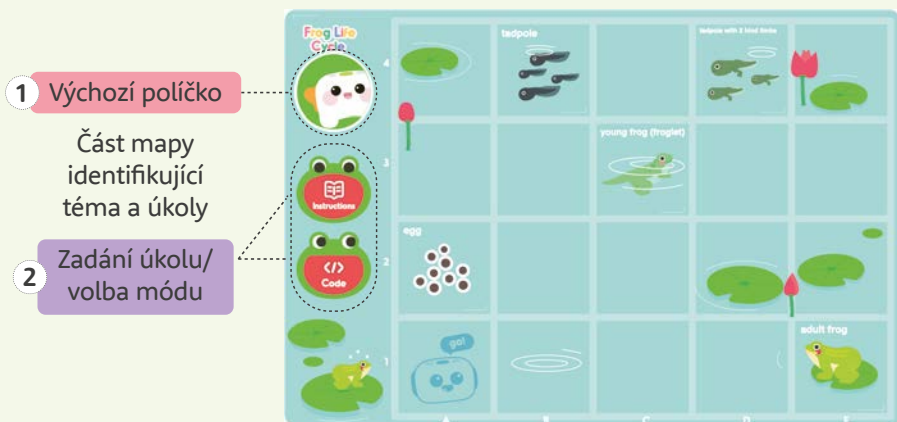
Tale-Bot Pro dokáže rozpoznat konkrétní interaktivní mapu nebo samolepku pomocí OID senzoru ve spodní části robota a zajistit tak interakci a zpětnou vazbu mezi robotem a mapou/samolepkou.

Funkce interaktivních map:

- Mezioborová výuka – interaktivní mapy zobrazují témata, která jsou v souladu s kognitivním vývojem dětí ve věku 3–5 let.
- Výuka základů programování – jak programovat krok za krokem.
- Odhalení a korekce častých chyb a špatných návyků hned v začátcích.

### Jak spustit mód interaktivní mapy?

1. Prohlédněte si na levé straně mapy obrázky identifikující téma a úkoly vybrané interaktivní mapy.
2. Položte robota na výchozí políčko v levém horním rohu, aby se aktivoval mód interaktivní mapy.
3. Položte robota na jednu z možností pod výchozím políčkem. Ty identifikují herní úkol, nebo umožňují výběr módu (instrukce/programování).
4. Následujte hlasové pokyny a začněte s programováním.



### Jak vypnout mód interaktivní mapy?

Pro vypnutí módu interaktivní mapy stačí jednoduše vypnout robota.

Tlačítko  
vypnutí/zapnutí



## Tvarová příšera

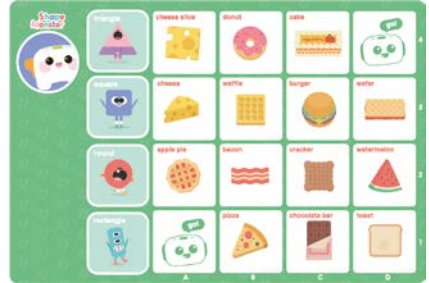
### Matematika

Tale-Bot pozná mapu, spustí odpovídající mód a stručně popíše její téma.

Pokaždé, když je Tale-Bot položen na jednu z možností v levé části mapy, přepne se do odpovídajícího módu a přehraje příslušné instrukce.

Např.: umístíte Tale-Bota na políčko s trojúhelníkovou příšerou, spustí se její mód a pokyn, aby děti položily robota na startovní bod, našly na mapě jídlo tvaru trojúhelníku a naprogramovaly Tale-Bota tak, aby na dané políčko dojel. Když děti dokončí zadání programu, robot se vydá zjistit, jestli je kód správný.

Obtížnost: ★★☆☆☆



Znalosti: Rozpoznávání tvarů   Přirazování tvarů   Charakteristika jídla

Schopnosti: Rozpoznávání tvarů   Pozorování   Řazení a třídění   Porovnávání

## Hudební park

### Hudební výchova

Položte Tale-Bota na políčko s obrázkem reproduktoru a posouvejte s ním nahoru a dolů, čímž budete zvyšovat nebo snižovat hlasitost.

Pokaždé, když Tale-Bota položíte na některý z nástrojů na mapě, začne napodobovat jeho zvuk.

🎵 Houslový klíč   🎷 Basový klíč

Tato škála určuje výškovou vzdálenost od jednoho tónu ke druhému (celé tóny, půltóny atd.).

Příklad: Zahrajte si „Are you sleeping“ se zvuky klavíru.



Poté, co naprogramujete melodii, zmáčkněte tlačítko „spustit“ a poslechněte si písničku znovu!

Obtížnost: ★★☆☆☆



Znalosti: Solmizační slabiky   Houslový a basový klíč   Zvuky nástrojů   Celé tóny a půltóny

Schopnosti: Porovnávání   Pozorování   Koncentrace   Schopnost inovace

## Pilná včelička

### Sekvence a smyčky

Obtížnost: ★★★★★



Tale-Bot pozná mapu, spustí odpovídající mód a stručně popíše její téma.



Mód „Instrukce“: V tomto módu Tale-Bot dá dětem instrukce, aby ho položily na startovní bod. Poté se automaticky rozjede a posbírá všechny kytičky stejné barvy.



Mód „Programování“: V tomto módu Tale-bot dá dětem instrukce, aby ho naprogramovaly tak, aby posbíral kytičky stejné barvy. Pokaždé, když žáci dokončí svůj program, robot jim řekne, jestli je správně. Robot dětem také napoví, aby k dokončení programu použily příkaz „Opakování“.



Znalosti: Smyčky

Schopnosti: Pozorování Rozpoznávání vzorů Soustředění

## Návštěva ZOO

### Vyprávění příběhů

Obtížnost: ★★★★★



Tale-Bot pozná mapu, spustí odpovídající mód a stručně popíše její téma.



Mód „Instrukce“: Tale-Bot dá dětem pokyn, aby ho položili na startovní bod. Poté začne vyprávět příběh o své návštěvě ZOO, zatímco se projíždí po mapě.



Mód „Programování“: V tomto módu Tale-bot dá dětem instrukce, aby ho naprogramovaly tak, aby se znovu prošel po ZOO. Pokaždé, když žáci dokončí svůj program, robot jim řekne, jestli je správně.



Kreativní mód: Děti mohou naprogramovat robota tak, aby navštívil zvířata v ZOO v pořadí, které si samy zvolí. Vytvoří tak svůj vlastní příběh.



Znalosti: Druhy zvířat Vlastnosti zvířat Pozorování Komunikace Schopnost inovace

Schopnosti: Větná skladba a vyjadřovací dovednosti Koncentrace

## Mých pět smyslů

Věda

Tale-Bot pozná mapu, spustí odpovídající mód a stručně popíše její téma.

Robot požádá děti, aby ho položily na jeden z pěti orgánů zobrazených na mapě.

Poté jim dá za úkol, aby ho naprogramovaly tak, aby dojel na obrázek spojený s orgánem a smyslem, který má na starosti.

Znalosti: Pět smyslů Plánování trasy

Schopnosti: Logické spojení Rozdílné myšlení Kreativita

Obtížnost: ★★☆☆☆



## Moje město

Vyprávění příběhů

Děti mohou naprogramovat Tale-Bota tak, aby navštívil různá místa ve městě v pořadí, které mu samy určí.

Mohou tak vymýšlet, vyprávět a přehrávat různé příběhy.

Znalosti: Infrastruktura města

Místa ve městě a jejich funkce

Schopnosti: Větná skladba a vyjadřovací dovednosti Kreativita

Obtížnost: ★★☆☆☆



## Veselé počty

### Matematika

Tale-Bot pozná mapu, spustí odpovídající mód a stručně popíše její téma.



Vyberte na levé straně mapy jedno z políček s číslem a splňte úkol, který vám Tale-Bot zadá.

**Znalosti:** Počítání objektů

**Schopnosti:** Pozorování

Abstraktní myšlení   Logické myšlení

Obtížnost: ★★☆☆☆



## Ovoce a zelenina

### Věda

Tale-Bot pozná mapu, spustí odpovídající mód a stručně popíše její téma.



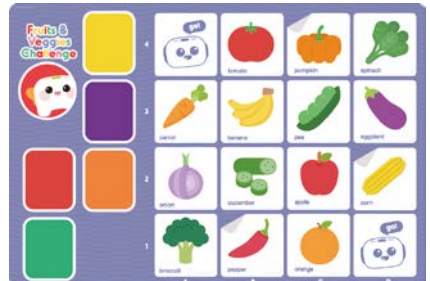
Vyberte na levé straně mapy jedno z políček s barvou a splňte úkol, který vám Tale-Bot zadá.

**Znalosti:** Poznávání barev

Vlastnosti ovoce a zeleniny

**Schopnosti:** Rozpoznávání vzorů   Pozorování   Třídění   Porovnávání


Obtížnost: ★★☆☆☆





## Životní cyklus žáby

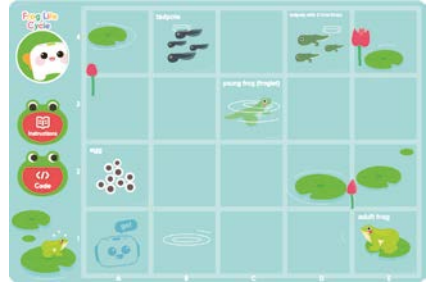
Věda

Obtížnost: ★★★★★

 Tale-Bot pozná mapu, spustí odpovídající mód a stručně popíše její téma.

 Mód „Instrukce“: V tomto módu Tale-Bot dá dětem instrukce, aby ho položily na startovní bod. Poté se automaticky rozjede a provede je celým životním cyklem žáby.

 Mód „Programování“: V tomto módu Tale-bot dá dětem instrukce, aby ho naprogramovaly tak, aby prošel životním cyklem žáby ve správném pořadí. Pokaždé, když žáci dokončí svůj program, robot jim řekne, jestli je správně.




Znalosti: Životní cyklus žáby Vývoj zvířat a jejich proměny


Schopnosti: Pozorování Průzkum Analytické myšlení Soustředění


## Životní cyklus slunečnice

Věda

Obtížnost: ★★★★★

 Tale-Bot pozná mapu, spustí odpovídající mód a stručně popíše její téma.

 Mód „Instrukce“: V tomto módu Tale-Bot dá dětem instrukce, aby ho položily na startovní bod. Poté se automaticky rozjede a provede je celým životním cyklem slunečnice.

 Mód „Programování“: V tomto módu Tale-bot dá dětem instrukce, aby ho naprogramovaly tak, aby prošel životním cyklem slunečnice ve správném pořadí. Pokaždé, když žáci dokončí svůj program, robot jim řekne, jestli je správně.

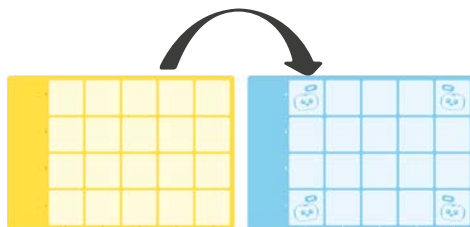


Znalosti: Životní cyklus slunečnice Vývoj rostlin a jejich proměny

Schopnosti: Pozorování Průzkum Analytické myšlení Soustředění

### 03 Použití prázdných map

Prázdné mapy umožňují vytvořit vlastní zajímavé programovací scénáře, protože na ně lze umístit předměty, nalepit interaktivní samolepky a další.

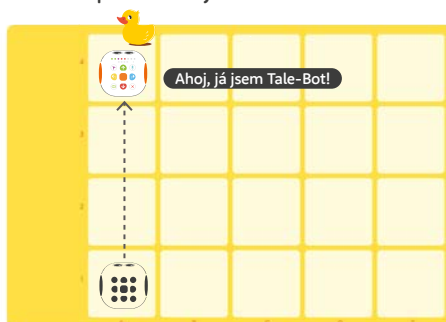


**Příklad:**

1. Položte Tale-Bota a hračku na mapu.
2. Naprogramujte robota tak, aby dojel ke hračce a pozdravil ji.



Nalepte na mapu interaktivní samolepky a pozorujte, co se stane, když přes ně Tale-Bot přejezdí.



### 04 Použití brožury se samolepkami

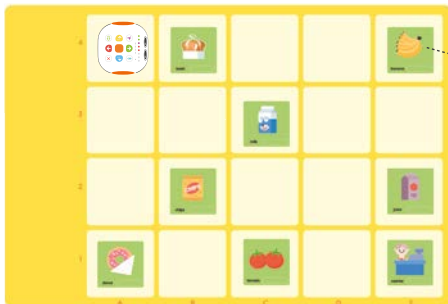
Brožura se samolepkami obsahuje 10 témat a set funkčních samolepek. Mezi témata patří Sluneční soustava, Komunitní pomocníci, Antonyma, Farma, Záchrana princezny, Obchod s potravinami, Honba za pokladem a další. Funkční samolepky obsahují vlajčky, pasti a cílové praporečky.

Funkce interaktivních samolepek:

- Rozšíření tematických programovacích scénářů.
- Aktivity se stávají zábavnější – když Tale-Bot přejezdí přes tyto samolepky automaticky přehraje příslušný zvuk nebo provede danou akci.

### Příklad:

1. Vydejte se s Tale-Botem do supermarketu. Co si chcete koupit jako první?
2. Naprogramujte robota tak, aby dojel ke hračce a pozdravil ji.



Když Tale-Bot Pro přejede přes obrázek banánu, automaticky řekne „banán“

Poznámka: Pokud je Tale-Bot v módu interaktivní mapy, abyste mohli začít používat interaktivní samolepky, stačí ho restartovat.

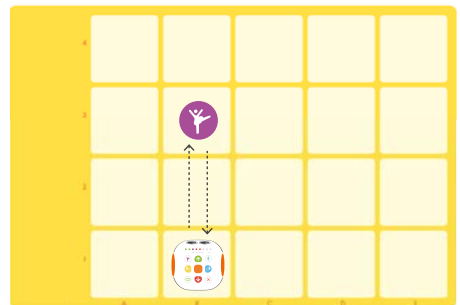
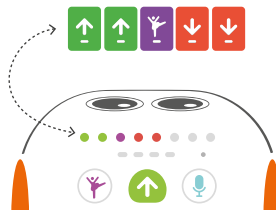
## 05 Použití příkazových karet

Funkce příkazových karet:

- Pomáhají začátečníkům v psaní a porozumění programům.
- Pomáhají studentům lépe pochopit souvislosti mezi programovacími indikátory a příkazovými tlačítky z hlediska barvy.

### Příklad:

Naprogramujte Tale-Bota, aby přijel na jeviště, zatancoval a poté se vrátil zpět na start.



## 06 Doplnující informace

1. Doporučujeme používat Activity Box pro Tale-Bot Pro s kartami aktivit.
2. Pokud jsou k dispozici nové aktualizace pro Activity Box nebo aktualizace softwaru, můžete si je stáhnout v aplikaci.



iOS



Android

Designed by MATATALAB in China  
MATATALAB CO., LTD.

**Exkluzivní distributor:**

MORAVIA Consulting spol. s r.o.  
Olomoucká 83, Brno 627 00, Česká republika  
Telefon: +420 541 422 511 • Email: info@moravia-consulting.com



[moravia.education](https://moravia.education)



[vyuka-vzdelavani.cz](https://vyuka-vzdelavani.cz)