

Particularități de vârstă: 8+

Descrierea tehnică: Ozobot este mic și compact, având dimensiuni care îi permit să se deplaseze cu ușurință pe suprafețe de dimensiuni mici, cum ar fi hârtia sau tablele de desen. Aceasta îl face portabil și ușor de utilizat în diverse medii. Unul dintre aspectele distinctive ale Ozobot este capacitatea sa de a urmări și interpreta culorile. Are senzori de culoare încorporați care îi permit să detecteze și să reacționeze la culorile și modelele desenate pe suprafața sa de lucru.

Ozobot poate fi programat folosind un limbaj vizual simplu, care utilizează combinații de culori și simboluri specifice. Utilizatorii pot desena trasee și pot atribui acțiuni robotului prin intermediul acestor coduri de culoare, oferind o modalitate intuitivă și accesibilă de a învăța programarea.

Ozobot poate interacționa cu mediul său și cu alți roboți Ozobot prin intermediul unor moduri de joc și activități colaborative. Acest lucru încurajează implicarea socială și cooperarea în timp ce se învață programarea. Ozobot este proiectat pentru a promova învățarea STEM prin intermediul programării și a experimentelor practice. Acesta ajută la dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor, gândirea logică și abilitățile tehnice necesare pentru a naviga în lumea tehnologică din ce în ce mai complexă.

Există **2 tipuri** de Ozoboți:



Ozobot Evo



Ozobot Bit

Diferența între aceste două versiuni constă în posibilitățile acestora și dotarea tehnică. Ozobot evo este o versiune mai nouă și poate fi utilizat și în clasele gimnaziale și liceale.

Cum poate fi controlat un Ozobot?

Una dintre cele mai populare metode de control al unui Ozobot este prin programarea sa cu coduri de culoare. Utilizatorii pot desena trasee și pot atribui acțiuni robotului folosind combinații de culori și simboluri specifice. Ozobot-ul detectează aceste culori și simboluri și interpretează instrucțiunile corespunzătoare. Multe versiuni de Ozobot sunt compatibile cu aplicații software care oferă o interfață grafică pentru programare și controlul robotului. Utilizatorii pot utiliza aceste aplicații pentru a crea și edita programe, precum și pentru a controla mișcările și comportamentul robotului.

Exemplu unei sarcini didactice: Așezați Ozobot pe nava spațială. Ajutați nava să parcurgă ruta colorând codurile, pentru a vizita toate cele opt planete în ordine lor de la soare. Evitați găurile negre. Amintiți-vă, unele dintre coduri nu trebuie să facă nimic și pot fi colorate cu negru. Pentru a încheia călătoria, utilizați codul de finalizare a jocului.

