



Ozobot

Ozobot è un mini-robot (grande come una pallina da ping pong) dotato di:

- **Sensori ottici** che leggono i colori e i tracciati su carta o su schermo.
- **LED multicolore** che cambiano colore a seconda del comando.
- **Motori** che permettono al robot di muoversi lungo percorsi.
- Una **batteria ricaricabile** tramite USB.

Esistono due modelli principali:

1. **Ozobot Bit** – programmabile con codici colore o con il linguaggio a blocchi **OzoBlockly**.
2. **Ozobot Evo** – più avanzato, con connessione Bluetooth, suoni e sensori aggiuntivi.

Ozobot può essere programmato in due modi:

1. **Offline (su carta)** – Gli alunni disegnano percorsi con pennarelli nero, rosso, verde e blu.
 - Le **combinazioni di colori** (ad esempio blu–nero–rosso) sono **codici** che il robot interpreta come comandi (es. “vai più veloce”, “gira a destra”, “fai una danza”).
2. **Online (su schermo)** – Tramite la piattaforma **OzoBlockly**, i bambini costruiscono programmi a blocchi tipo **Scratch**, che poi vengono caricati sul robot tramite un flash di luce.

Dove posso reperire il materiale?

A Pontenure il materiale è custodito negli armadi dell’Atelier “Mattia Cattivelli”

Link utili

[Conosciamo OzoBot: tre mini lezioni](#)

[In viaggio con OZOBOT - Riconessioni](#)

[Piste da stampare per Ozobot - Riconessioni](#)

Insegnante di riferimento: Loredana Aloe

Competenze



Aree DigCompEdu

Competenze logico-matematiche e spaziali

Comunicazione e collaborazione

Artistico-creative

Risoluzione di problemi



Aree Stem

Pensiero critico

Comunicazione

Collaborazione

Creatività

Documentazione di esperienze già svolte

[Ozobot nella didattica della scuola primaria](#)

Foto

