**«Интерактивная игрушка-робот** **Ozobot Evo»**

 *Быкова Оксана Леонидовна,*

*воспитатель МДОУ «Детский сад № 3 «Солнышко»*

Робот Ozobot представлен в двух версиях: Bit и Evo. Робот имеет крошечную форму полусферы с диаметром 3 сантиметра, он буквально умещается на ладони. Модель Ozobot Evo считается более продвинутой и интерактивной. В нем есть звуковое сопровождение и возможность синхронизации по Bluetooth. Ozobot Evo - умный робот, который, играя, учит ребенка основам программирования. Робот использует три способа программирования, а также взаимодействует с бумагой и маркерами.

В комплекте есть игровые задания, 4 цветных маркера (зелёный, синий, красный, чёрный), зарядный кабель USB. Одного заряда хватает на 60 минут игры.

Для ознакомления с роботом предлагаю посмотреть небольшое ВИДЕО.

Итак, робот общается с помощью световых и звуковых сигналов. Оптические датчики и датчики приближения объекта позволяют роботу ориентироваться в пространстве игры как на бумаге, так и на другой ровной поверхности.Включаем - загорается подсветка.

Теперь давайте посмотрим, как управлять роботом. Ozobot Evo может следовать за вашим пальцем, отслеживая его с помощью датчика движения. Робота можно использовать в игре LEGO, он умеет обходить разные препятствия. (Уважаемые коллеги, кто из вас хочет выполнить это не трудное задание, прошу вас подойти)

Evo следует по нарисованным линиям, которые должны быть толщиной примерно 5 мм. Линии необходимо рисовать по определенному примеру. С помощью черного маркера попробуем нарисовать прямую, с поворотом и волнистую линии.

Линии можно рисовать любым цветом (используя красный, зелёный, синий маркеры), Ozobot различает эти цвета и меняет сигнал диода в зависимости от того, по линии какого цвета он в данный момент движется. Предлагаю вам попробовать нарисовать цветные линии и посмотреть, как будет вести себя робот.

Второе назначение маркеров — создание цветовых кодов для робота. Ozobot запрограммирован на определенные действия: повороты и зигзаги, чтобы их вызвать, необходимо дать ему сигнал. С помощью кодов можно изменять скорость и направление. Используя маркеры, бумагу и Ozo-коды, давайте создадим свои собственные игровые поля и лабиринты. (Пригласить желающих). Например, код «Красный - Зеленый – Красный – Зеленый» заставит робота вращаться, «Синий - Зеленый – Красный» означает ускориться.

В следующем игровом задании надо помочь роботу добраться до финиша, используя цветовые коды. Каждому коду присвоена цифра. Красный 1, зеленый 2, синий 3, черный 4. На карточке над каждым пустым окошком стоит цифра. Задача ребенка соотнести цвет и цифру, после чего проверить с помощью робота правильность выполнения. Хочу отметить, что дети подготовительной группы легко справляются с такими заданиями.

А ещёробота можно подключить к смартфону или планшету. Для этого нужно установить приложение для Ozobot Evo. Планшет превращается в панель управления роботом через Bluetooth на расстоянии до 1 метра.

В приложении Ozobot Evo можно управлять роботом и программировать его, а также общаться с другими владельцами такого же робота. С другими участниками можно играть и устраивать виртуальные соревнования, которые обучают основам программирования.

Роботу можно отправлять сообщения, в ответ он присылает «ододзи» – эмодзи, которые выражают эмоции и мысли робота. Ододзи, световые сигналы и движения можно перепрограммировать по своему усмотрению с помощью редактора OzoBlockly. К сожалению данное приложение на английском языке и требует перевода. Поэтому этот вид игры мы только начали осваивать.

Для того, чтобы робота переключить на другую функцию робота надо спрятать в ладошках. Загорелся зеленый свет - Evo готов к новому трюку. Поочередно заслоняем датчики, а робот будет проигрывать разные мелодии.

И мне, и детям робот Ozobot Evo показался забавным, а впечатления от игры остались положительными. Сложные задачи с ним, программирования, кодирования оказались дошкольникам по плечу.