



VinciBot – användningsområden i skolan

1. **Programmering och problemlösning**

Eleverna skapar enkla eller mer avancerade program i blockkod eller Python för att styra robotens rörelser, ljus och sensorer.

Programmera roboten att rita exakta geometriska former eller räkna ut avstånd.

2. **Matematik på ett konkret sätt**

Låt eleverna programmera VinciBot att köra olika sträckor, svänga i bestämda vinklar eller följa mönster – perfekt för att träna riktning, avstånd, koordinater och sekvenser.

3. **NO och teknik – robotik i verkligheten**

Utforska sensorer (ljus, ljud, avstånd) för att låta roboten reagera på omgivningen: t.ex. köra när det blir ljust eller stanna inför hinder.

4. **Musik och konst:** Skapa digital musik eller pixelkonst på LED-skärmen.

Bygg ut och anpassa

VinciBot är kompatibel med LEGO®-klossar och Technic-motorer, vilket gör det möjligt att bygga ut roboten till komplexa konstruktioner eller kombinera flera robotar för att lösa större uppgifter. Detta är dock inget som medföljer vid utlån.