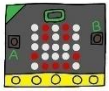


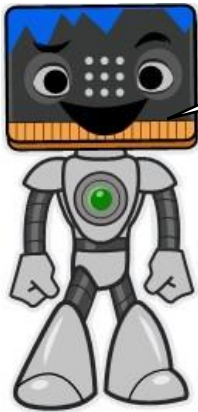
Opdracht 1

Niveau 1



Naamplaatje

Maak een naamplaatje waarop je voor- en achternaam verschijnt.

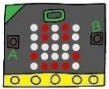


Vereisten:

Materiaal:

Opdracht 2

Niveau 1



Smiley Faces

Laat drie verschillende lachende (of droevige) gezichtjes tevoorschijn komen als je op knop A, B of A+B drukt.



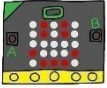
Vereisten:

Materiaal:



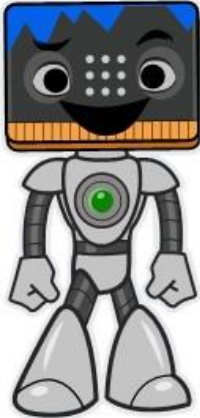
Opdracht 3

Niveau 1



Diertjes

Ontwerp zelf een diertje (eerst op een ruitjesblad) programmeer dit en laat je klasgenoten raden.



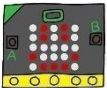
Vereisten:



Materiaal:

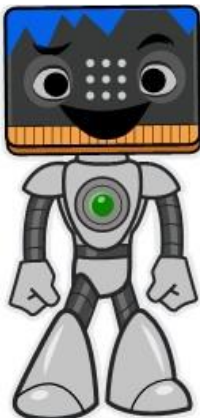
Opdracht 4

Niveau 2



Lichtmeting

Meet met je micro:bit de lichtsterkte op verschillende plaatsen in het lokaal.



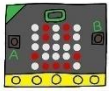
Vereisten:



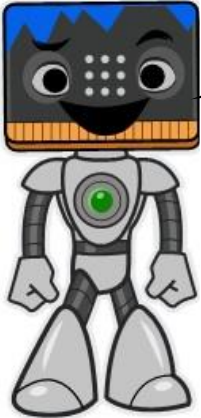
Materiaal:

Opdracht 5

Niveau 2



dobbelsteen



Maak een dobbelsteen die werkt door te schudden met de micro:bit

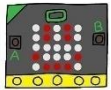
Vereisten:



Materiaal:

Opdracht 6

Niveau 2



Thermometer



Programmeer de micro:bit zodat je de temperatuur kan meten.

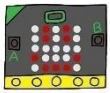
Vereisten:



Materiaal:

Opdracht 7

Niveau 3



Niveaumeter



Maak een toestelletje met je micro:bit om te kijken of iets horizontaal staat.

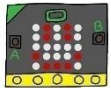
Vereisten:



Materiaal:

Opdracht 8

Niveau 3



Temperatuurzender



Maak een realisatie waarbij je de temperatuur kan meten en draadloos verzenden naar een ontvanger.

Vereisten:

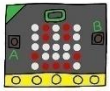


Materiaal:



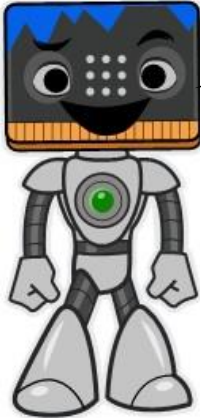
Opdracht 9

Niveau 4



Tijdregistratie

Maak een opstelling om een automatische tijdsopneming te doen zoals bij een wedstrijd.

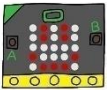


Vereisten:

Materiaal:

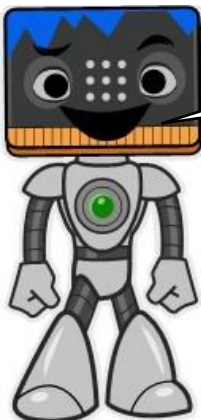
Opdracht 10

Niveau 4



Vochtmetr

Meet de vochtigheid van de grond bij (kamer)planten.

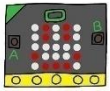


Vereisten:

Materiaal:

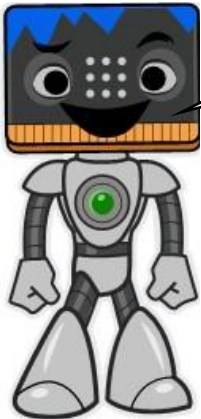
Opdracht 11

Niveau 4



Bewateringssysteem

Maak een systeem om platjes automatisch water te geven bij droogte.

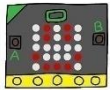


Vereisten:

Materiaal:

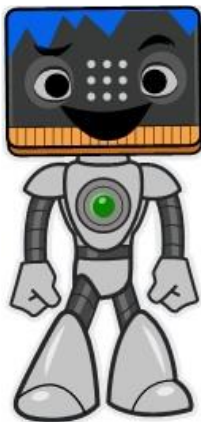
Opdracht 12

Niveau 4



Data (temp) logging

Meet de temperatuur en stuur deze door, daarna moeten de gegevens zichtbaar zijn in een grafiek.



Vereisten:

Materiaal: