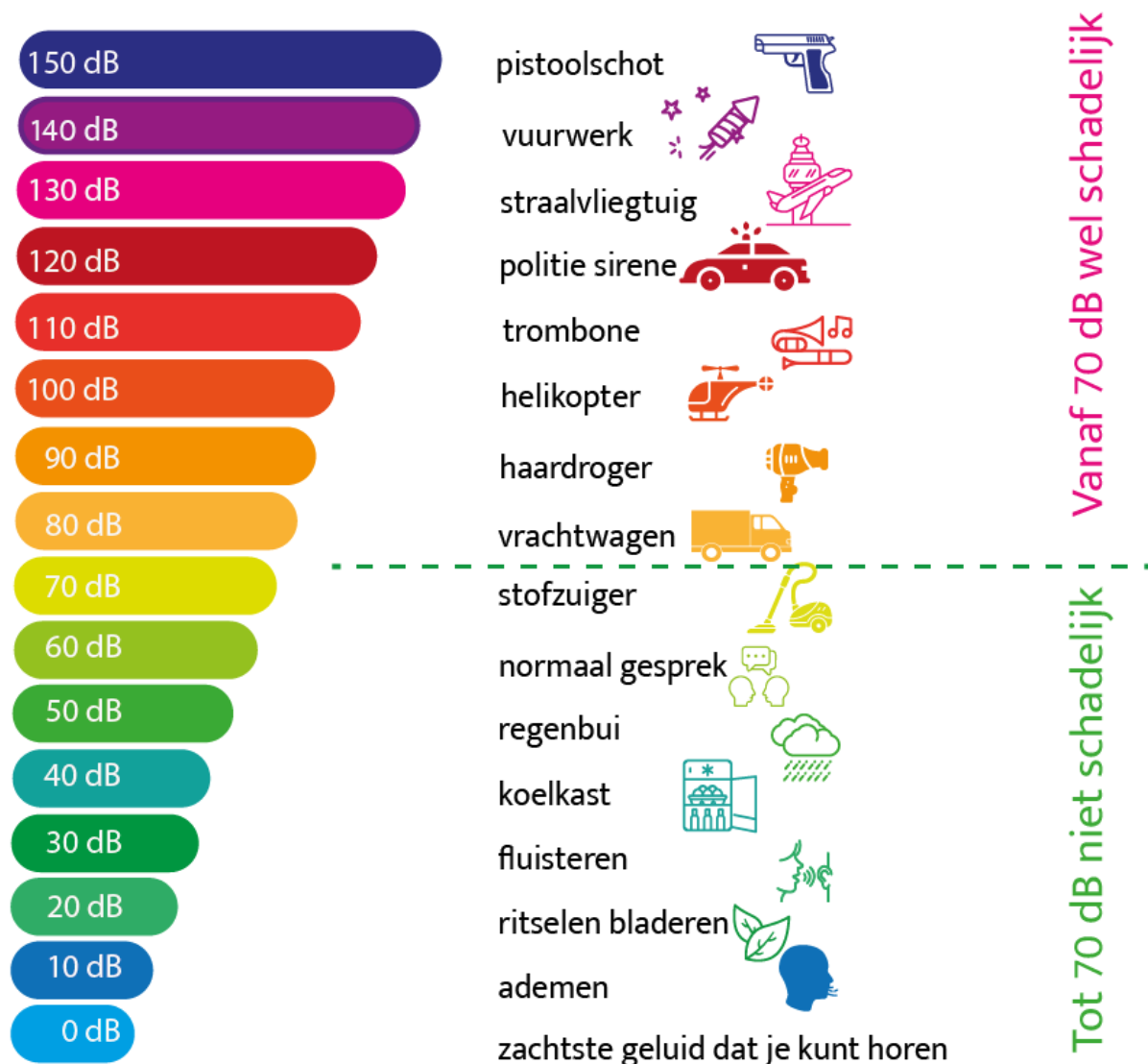


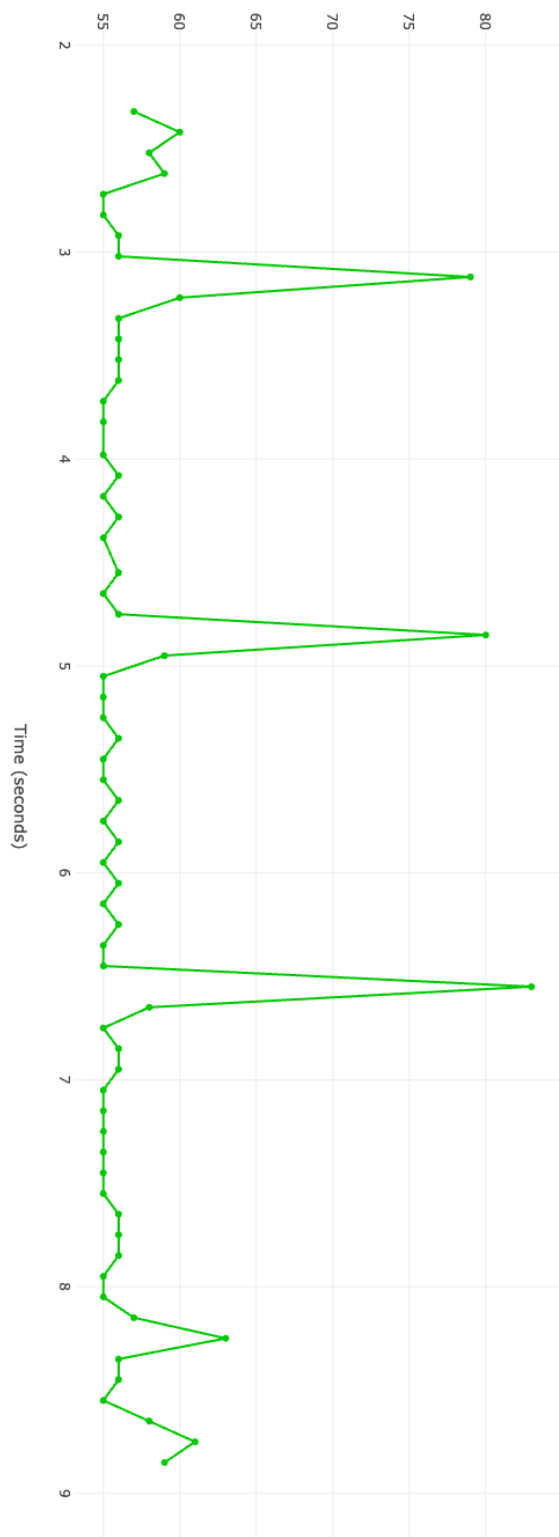
Programmeeropdracht les C6

Decibelschaal



Geluidsgrafiek

(Draai je blad zodat je de grafiek goed kunt zien)



Code van de geluidsmeter

bij opstarten

set columns "PlanetX geluidssensor" 

wanneer knop A  wordt ingedrukt

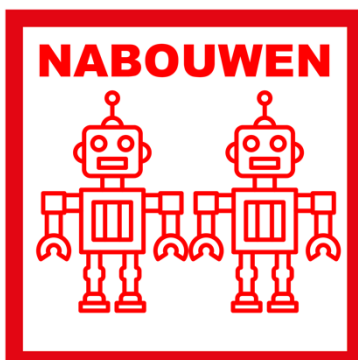
delete log 

elk 100  ms

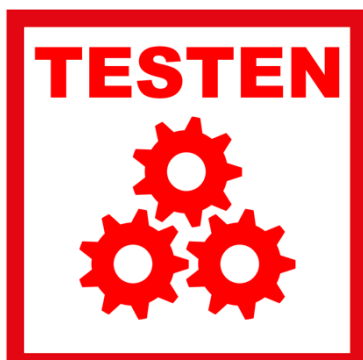
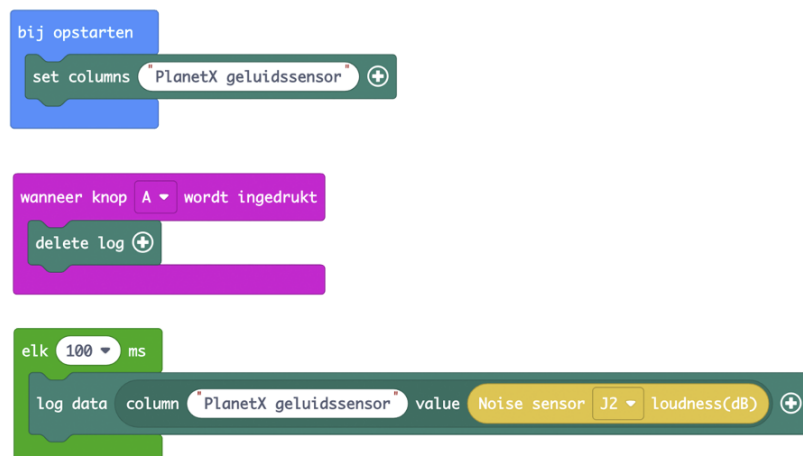
log data column "PlanetX geluidssensor" value Noise sensor J2  loudness(dB) 

- Ga naar de website tinyurl.com/toetkindC
- Klik in het menu op Opdrachten les C6
- Klik op het witte pijltje

Opdracht les C6



Bouw de onderstaande code na in Makecode



Download de code op de microbit en doe de microbi in het Nezha-blok. Zoek in de school een plek op in overleg met je juf of meester waar je het geluid gaat meten.

Vergeet niet op de A-knop te drukken om de meting te starten.

Na 1 minuut haal je de microbit weer uit het Nezhablok en kom je er mee naar de klas.

Grafiek uitlezen van de microbit

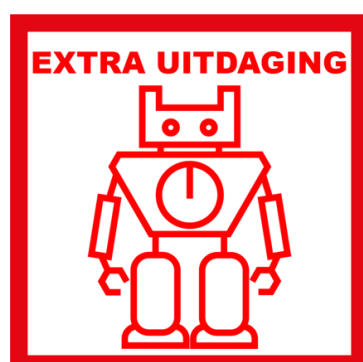
- Ga naar de website tinyurl.com/toetkindC
- Klik in het menu op Opdrachten les C6
- En klik op de het icoontje om de video af te spelen zodat je weet hoe je de grafiek kunt uitlezen.

Grafiek uitlezen van de microbit



Noteer je antwoorden in de tabel hieronder.

Hier hebben we het geluid gemeten:	
Dit was het zachtste geluid:	
Dit was het hardste geluid:	



Zorg ervoor dat de LED-lichtjes van de microbit de hele tijd een vrolijk gezichtje laten zien als het geluidsniveau onder de 80 dB is en een droevig gezichtje als het geluidsniveau boven de 80 dB is.