Projectfiche

Theremin

Doelgroep

De aanpak verschilt licht per doelgroep.

Tijdsbesteding

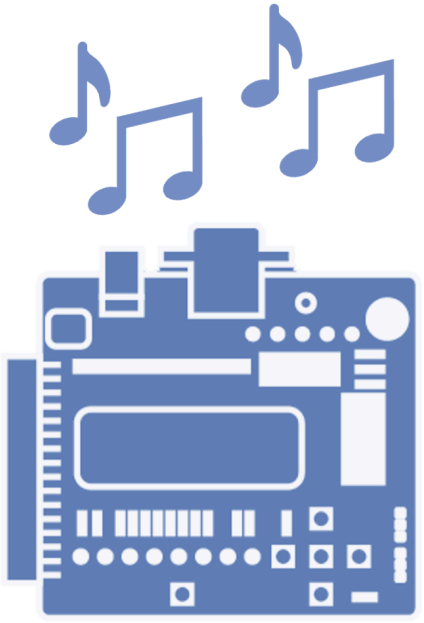
1-6 lesuren

Overkoepelend thema: AI/Robotics

Keywords: biomimicry, Computationeel denken, creativiteit, Dwenguino, fysica, Muziek, physical computing, Programmeren, simulator, Techniek, wiskunde

Centrale uitdaging

Bouw en programmeer een muziekinstrument dat je kan bespelen zonder het aan te raken.



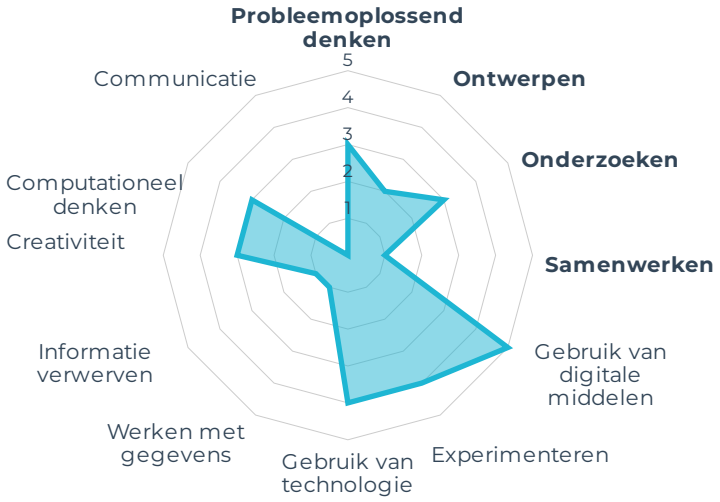
Korte samenvatting

In dit project leren leerlingen wat een theremin is en hoe je een microcontrollerplatform, de Dwenguino, kan inzetten om zelf een theremin te maken. De leerlingen leren de theremin kennen als elektronisch muziekinstrument dat je kan bespelen zonder het aan te raken.

Projectfiche

Theremin

Projectkenmerken

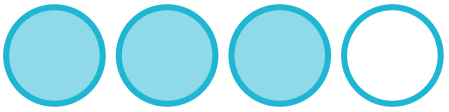




Dit project is gebaseerd op een project dat ontwikkeld werd met:

dwengo

Afwerkingsgraad



Creative Commons licentie:
Naamsvermelding, Niet-commercieel, GelijkDelen

Het bijhorend materiaal is beschikbaar via de projectdocumenten. Bezoek ook de website voor extra materiaal, updates en een eventuele iSTEM-nocturne opname.

Projectstructuur

