



Fysikk1 elever på Rosenkilde vgs,

Simula, gjennom Simulaskolen, ønsker med dette å bestille et oppdrag utført av dere med følgende problemstilling:

«Kan programmering brukes til å forstå faget fysikk bedre?»

Informasjon om oppdraget:

Programmering kan benyttes som verktøy for læring i fysikk. Simula ønsker å finne ut mer om hvordan programmering kan brukes i faget fysikk på en måte som gir mer læring og bedre forståelse.

Simula jobber blant annet med innføring av programmering i skolen og er derfor interessert i å høre om elevers opplevelser og erfaringer med bruk av programmering. Dette anser vi som svært viktig, da programmering og digitalisering ikke bare er gøy og lærerikt, men er også en sentral del av våre liv og er i mye større grad enn før fremtidens byggeklosser.

Leveranse

- Lag en film som samler arbeidet og erfaringene deres. Denne filmen skal vise hvordan dere har brukt programmering på en måte som gir bedre læring i faget fysikk. Filmen skal vare ca. 5 minutter. Oppsummer i tillegg en konklusjon skriftlig.

Tidsfrist: Arbeidet med resultat skal leveres og presenteres på avtalt tidspunkt i **uke 12 (21. mars)**

Vi håper dere stiller dere positive til oppdraget.

Med vennlig hilsen

Marianne Aasen
Direktør Simulaskolen

For mer informasjon om Simula kan dere lese på baksiden eller besøke simula.no



Om Simula

Simula Research Laboratory AS ble etablert i 2001 og driver med grunnleggende langsiktig forskning innen IKT (Informasjons og Kommunikasjons Teknologi) på et høyt internasjonalt nivå, med hovedmål å skape kunnskap om grunnleggende vitenskapelige utfordringer av verdi for samfunnet. Forskningen er organisert i store og fokuserte prosjekter innenfor fem delområder; kommunikasjonsteknologi, beregningsvitenskap, programvareutvikling, maskinlæring og kryptografi (datasikkerhet).

Det sterke fokuset på grunnleggende forskning i disse områdene er kombinert med en rekke aktiviteter innen utdanning og innovasjon.

Det er datterselskapet Simulaskolen (Simula School of Research and Innovation AS) som står for utdanningsaktivitetene, inkludert programmeringskurs for lærere og andre inspirerende realfags – og teknologi relaterte aktiviteter for elever.