

Lad pigerne komme til koderne

DIGITALT: digipippi er et nyt onlinefællesskab med virkelige rollemodeller, der skal få flere piger mellem 7-13 år til at nørde med kreative digitale projekter

Af Marianne Due

DIGITALE PIGER: Piger mangler seje rollemodeller, når det gælder en fremtid inden for teknologi, men det vil Eva Fog gøre noget ved. Så hun har skabt den digitale legekammerat DigiPippi, der skal inspirere piger mellem syv og 13 år til at lege med koder og digital teknik. Eva Fog er uddannet

Rudolf Steiner-pædagog. Hun underviser børn og voksne i, hvordan man arbejder digitalt og med robotter. Og så er hun ekspert i teknologi, multimedier og gadgets. Eller bare nörd. En hunkønsnörd, og den definition vender vi tilbage til.

For nu er Eva Fog gået på jagt efter andre kvindelige rollemodeller, der skal være med til at få piger til at forme digitale fremtidsdrømme.

- DigiPippi er mig men også alle de andre piger og kvinder, jeg har mødt indenfor teknologi og den digitale verden, som aldrig rigtig er blevet set eller hørt. I gamle dage var det at arbejde med data et kvindejob. Kvinderne var gode til at finde løsninger og forstå processerne men datasystemer, og det var faktisk kvinder, der var med til at sende NASA ud i rummet, fordi de stod bag alle koderne, men den historie kender vi ikke, for siden 80erne har alt det med data, computere og koder været en drengeting, siger Eva



Fog, der nu vil sætte fokus på, hvordan pigers interesse for it, teknik, kodning og di-

gitale projekter kan stimuleres.

- Piger er vant til, at mænd

som udgangspunkt kan alt det tekniske, men de ved bare ikke, at kvinder også kan, og når drengene dominerer læring, så foregår tingene i et andet tempo og på en anden måde. Pigerne bliver ikke set. Vi skal have fat i pigerne i de år, hvor de udvikler deres selvforståelse, og vi skal sikre, at pigerne ikke bliver afvist eller møder modstand på det forkerte tidspunkt, for så dropper de ud, forklarer Eva Fog.

Vilde drenge og sociale piger

Når hun har en flok drenge og piger samlet til et digitalt værksted, så kan drengene ikke få det vildt nok. De er ikke så strukturerede men kaster sig bare ud i et projekt, der skal foregå her og nu, mens pigerne kan bruge

timer, dage og uger på at reflektere, bygge op og skabe karakterer. De skal skubbes mere ud af den ramme, siger Eva Fog, der vil have pigerne til at forstå, hvordan de kan lege med både det tøse og det tekniske univers. Pigerne skal hjælpes i gang med at programmere, men de skal kastes ud i projekter, som de kan identificere sig med og som er en del af pigernes sociale omgangsform, hvor man spejler sig eller kaster sin kærlighed efter idoler, prinsesser og popstjerner.

- Jeg arbejder med at skabe digital kreativitet gennem alle mulige tilgange: computere, tablets, video og lyd, og jeg har set piger, der ikke vidste, at man kunne lege med robotter, men fandt ud af det og levede sig ind i det.

DigiPippi

■ DigiPippi lanceres den 1. september.

■ Det nye onlinefællesskab består foreløbig af en hjemmeside, digipippi.dk, en Facebookside, en Twitterprofil (@DigiPippi) og en YouTube-kanal.

■ DigiPippi er for alle, der er interesseret i at få flere

DigiPippi vil give piger mellem 7-13 år et onlinefællesskab.

piger til at interessere sig for teknologi. Og for alle, der har en datter, som de vil udfordre.

■ DigiPippi er også en forening, hvor medlemmerne skal være med til at teste gadget og som vil arrangere træf og møder et par gange om året.

■ Følg DigiPippi på Facebook: <https://www.facebook.com/DigiPippi>





Eva Fog står bag DigiPippi, der vil stimulere pigers interesse for it, teknik, kodning og digitale projekter.

Foto: Allan Nørregaard

En anden pige, fandt ud af, at hun kunne lave sine egne tegnefilm, fortæller Eva Fog.

- Der skal sættes fokus på pigernes behov. De skal have lov til at bruge timer på teknik og fejle i sikre miljøer. DigiPippi vil give pigerne det trykkes sted, hvor de kan tale med andre, der også synes, det er sjovt at samle robotter, lave hjemmesider, programmere eller tegne på computer. DigiPippi skal blandt andet handle om at være online i et interessefællesskab, så det at være teknisk nørd ikke er et fyord og forbundet med at være en asocial mand med fedtet hår og briller. Sådan ser den kvindelige nørd ikke sig selv. Det er vigtigt at vise, at en nørd kan være alle mulige slags mennesker, siger

Eva Fog, der derfor søger efter rollemodeller, der vil være med til at bakke op om DigiPippi-fællesskabet.

18 rollemodeller

Foreløbig har 18 meldt sig. Det er kvinder, der arbejder med it-koder, laver hjemmesider eller apps fra bunden. Der er også en digital musiker, og kvinder, som arbejder med søgemaskineoptimering, digital kommunikation og meget mere.

- De skal være rollemodeller ved at fortælle deres historier og vise, hvad kan man blive, når man er voksen. Fortælle om, hvad de laver og hvordan de er kommet dertil. De stiller også op til chat, hvor man kan stille spørgsmål og får svar. Desuden vil DigiPippi også være vært for træf, hvor pi-

gerne kan møde hinanden og rollemodellerne i den fysiske virkelighed, fortæller Eva Fog.

- DigiPippi er en måde at gøre pigerne digitalt fortrolige med den verden, de lever i. Nogle gange møder jeg piger, der ikke engang kan betjene deres egne mobiltelefoner. Jo flere, der kan det her, desto flere vil også søge mod denne type jobs som voksne, så der vil komme generationer af de kvinder, som der allerede nu er efterspørgsel efter, men vi skal fange deres interesse for det her, før det der med drenge og alt det andet, der opstår i teenageårene, så pigerne som teenagere ved, at man både kan have en kæreste og programmere apps.

- Vi skal vise de her piger, at køn bare et spørgsmål om, hvad du fik med dig, da du blev født. At du kan gøre, hvad du vil, og at det digitale er en af mulighederne. siger Eva Fog.



Activision Blizzard fik vinger på takket været et omsætningsplus på 12 procent.

World of Activision

Af: Joe Kniesek

Activision Blizzard (Nasdaq: ATVI), som står bag online-rollespilsuccesen World of Warcraft samt spil-

lene Destiny, Call of Duty, Skylanders og mange flere, kunne se frem til et omsætningsplus på 12 procent i forhold til sidste år. Til trods for, at World of Warcraft tab-

te over 1,5 millioner abonnenter siden sidste kvartal, fremstår spillet med over 5,6 millioner betalende kunder stadigvæk som nummer ét inden for genren.

Ny platform lejer både ud

DEL DIN BÅD: Hvis du er vild med at sejle men ikke lige selv har en båd, så har iværksætterne Jakob Bojesen og Mik Thobo-Carlsen søsat en ny platform, hvor bådejere kan sætte deres båd til leje for en dag eller længere perioder. Den nye platform hedder Boatflex.com, og forbilledet er tjenesten Airbnb, hvor private kan leje eller udleje deres hjem som ferieboliger.

- Både for flere milliarder ligger stille i de danske hav-

ne, og det er spild af ressourcer, som vi vil gøre op med ved at bringe deleøkonomien til bådfolket, siger Mik Thobo-Carlsen.

Grundideen bag boatflex.com er, at bådejere kan leje deres både ud i kortere eller længere perioder. Bådejerne kan selv lægge både ud til leje i perioder, hvor de ikke er i brug. Alle både er fuldt forsikrede under udlejningen. Man betaler en lille provision af udlejningsindtægten til Boatflex.com, men

derudover er det gratis. Og det giver flere danskere mulighed for at opleve bådlivet, uden at skulle binde sig til en fast udgift. Samtidig giver det bådejere økonomisk hjælp i form af lejeindtægter.

Udbuddet er både og skibe til leje er koncentreret i Norge og Danmark, men det er også muligt at få vand under kølen i Middelhavet, Caribien og Brasilien.



Værktøjet »Scratch« hjælper eleverne på vej til at forstå principperne bag programmeringsprogene.

Børn lærer at programmere

Folkeskoleelever skal fra i år have programmering på skemaet.

Ifølge de Fælles Mål kan undervisningen indgå som del af fysik-kemittimen. Der

findes en del lettilgængelige programmer, som ikke kræver efteruddannelse af læreren.

Derudover er der dannet et verdensomspændende initi-

ativ under navnet »Hour of Code« - programmeringens time, der tilbyder lærerne undervisningsmaterialer i den mest elementære programmering.