

STATUSRAPPORT OM DRØMMEFANGER CAMPEN D. 29.2-1.3 2020

ET SAMARBEJDE MELLEM DIGIPIPI OG MICROSOFT





EN ENKELT PIGE KAN MÅSKE IKKE ÆNDRE VERDENEN, MEN HVAD MED 60?

Sidste weekend i februar 2020 mødtes 62 piger i alderen 10 til 12 år og 20 kvinder for sammen at tage hul på en ny måde at anskue teknologi på. Med iværksætterånd, fællesskab og teknologisk forbedring af verden i fokus, blev ikke mindre end 16 drømme indfanget.

Campen blev til i et samarbejde mellem foreningen DigiPippi og Microsoft i Danmark, som et led i den fælles strategi om at få flere piger interesserede i teknologi - på deres præmisser.

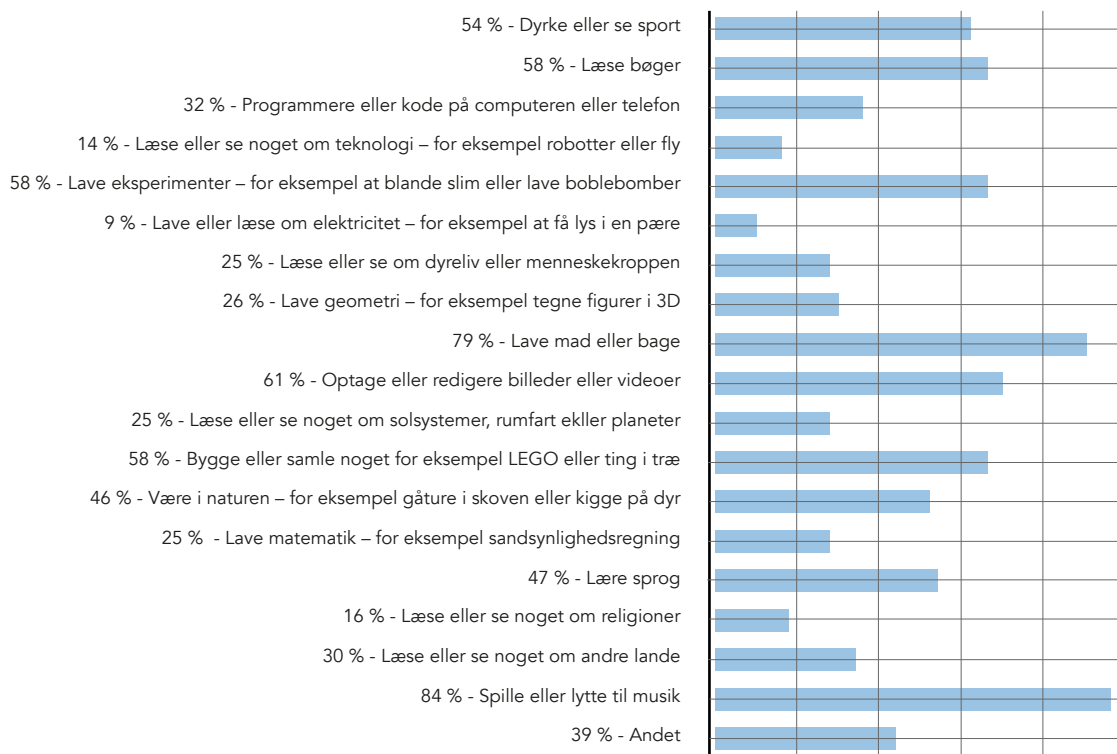
Før og efter campen blev pigerne bedt om at udfylde spørgeskemaer, for på den måde at måle om det lykkedes at flytte på pigernes selvforståelse på det teknologiske område. Denne rapport skitserer de fund vi gjorde som følge af spørgeskemaerne.

Spørgsmålene er skabt på basis af DigiPippis erfaring de forgangne 4 år, samt spørgsmål trukket frem i DEA og Microsoft rapporten *Hvordan får vi STEM ind på Lystavlen hos Børn og Unge?* fra 2019.

INDLEDENDE SPØRGSMÅL

I DigiPippi arbejder vi ud fra at drivkraften bag pigernes vej mod IT og teknologi er egne interesser. Derfor var det også det første vi bad pigerne tage stilling til før de kom til campen.

Hvad interesserer du dig for?



I kategorien Andet var svarerne hovedsageligt krea-aktiviteter som tegne, sy og teater.



GENNEMGÅENDE SPØRGSMÅL

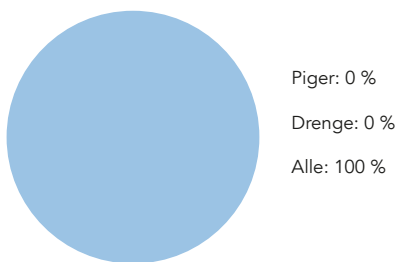
For at måle pigernes udvikling, gav vi dem 4 gennemgående spørgsmål. Alle handlede om pigernes forståelse af IT og Teknologi. Både i samfundet og for dem selv.

Undersøgelser viser, at piger i højere grad score egne evner lavt i STEM fag, og har svært ved at se hvad STEM jobs indebærer.

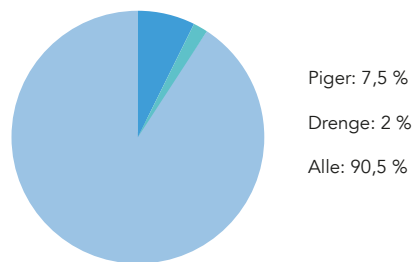
På campen havde vi bl.a. fokus på kvindelige rollemodeller i tech, såvel som eksempler teknologier der på en eller anden måde gør en forskel. Formålet var at synliggøre mulighederne. Derudover gennemgik de et forløb, som gjorde dem i stand til at 'fange deres egne tech drømme'. Med andre ord; opfinde teknologier, som de mente kunne gøre en forskel.

Er IT og teknologi primært noget for piger, drenge eller alle?

FØR CAMPEN

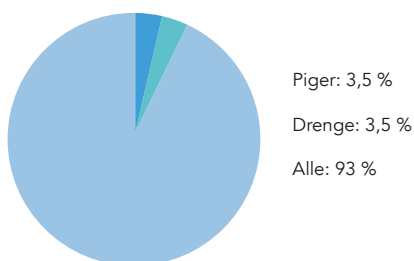


EFTER CAMPEN

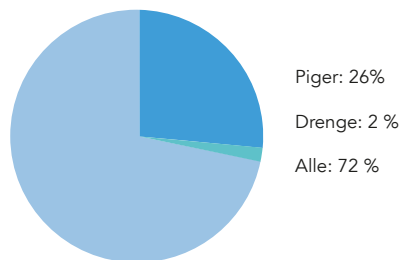


Hvem tror du er bedst til IT og teknologi?

FØR CAMPEN



EFTER CAMPEN



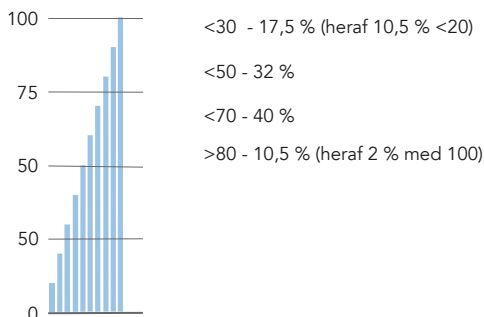
Det er værd at bemærke skiftet mellem før og efter campen.

Før campen svarede pigerne det, som vi forventede at de ville. Alle er lige gode. Alle kan alt. Det er det vi fortæller børn i et demokratisk samfund.

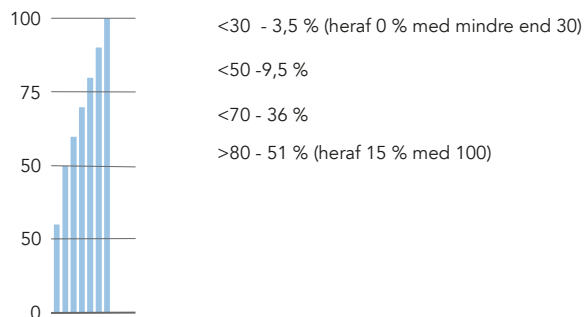
At en del af pigerne efter campen er blevet bevidste nok til at sætte køn på, viser at de har sat sig ud over det, og nu reflekterer.

På en skala fra 0 til 100, hvor god synes du selv du er til IT og Teknologi?

FØR CAMPEN



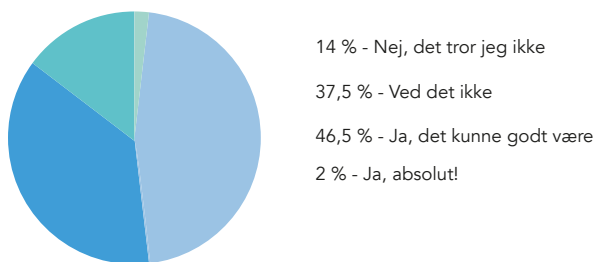
EFTER CAMPEN



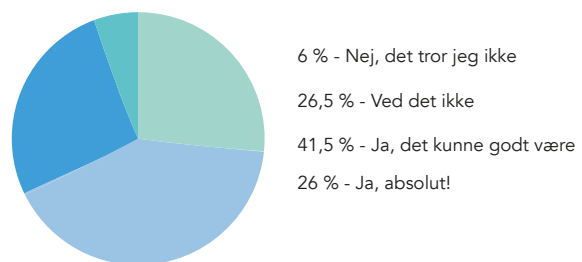
Hvor næsten 50 % af pigerne anså sig selv for middel eller under før campen, rykkede 37 % sig til over middel. Fra at knapt 10 % af pigerne placerede sig i toppen, endte vi med 51 %. Et ryk på 41 %. Det var muligt at følge rykket fra dag 1 til dag 2, hvor selvtilliden voksede for hver time.

Kunne du selv forestille dig at arbejde med IT og Teknologi når du bliver voksen?

FØR CAMPEN



EFTER CAMPEN



Før campen var der ligeligt fordelt mellem pigerne, der var positivt stemt overfor en fremtid i IT og Teknologi, og dem der ikke var. Efter campen var der en klar overvægt i de positive svar, og stigningen med 24 % som helt sikkert kunne forestille sig at arbejde med IT og teknologi er et stort lyspunkt.

Vi opdagede i løbet af campen, at pigerne i høj grad manglede sproget til at udtrykke deres drømme, tanker og forventninger i det teknologiske felt. Ved at se bort fra almen jargon, frigav vi også pigerne som ikke længere følte sig forkerte pga. det.



Bag om Drømmefanger Campen

Som navnet på campen fortæller, var udgangspunktet at fange drømme. Drømme om hvordan vi kan gøre verden til et bedre, sjovere eller måske mere interessant sted at være, ved hjælp af teknologi og det digitale. På 2 dage ledte vi pigerne gennem en proces fra inspiration til en delvist eller helt færdig ide.

Campen havde 3 succeskriterier:

- 1) At få pigerne til at perspektivere over teknologi og dens brug i livet
- 2) At se sig selv som medskabere og som en med indflydelse over fremtiden
- 3) At kunne forklare et drømmeprodukt i en præsentation, så andre forstår idéen

Samtidig havde vi faste rammer for hvad vi IKKE ville lægge vægt på:

- 1) At fysisk skabe produkter. Vi arbejder med drømme og koncepter på tankestadiet
- 2) At bruge eller lære pigerne konkrete teknologier eller værktøjer indenfor skabelsen

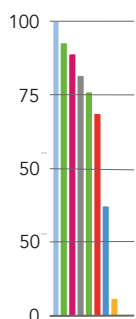
Pigerne blev præsenteret for korte oplæg om teknologi og kvinder i historien, en nem model til produktanalyse og 4 eksempler på virkelighedsnære teknologi, der gør en forskel. Efter at have øvet sig i produktanalyse på en af de nævnte eksempler, blev i alt 16 grupper sat i gang med at drømme egne produkter frem indenfor kategorierne Sundhed, Dyr, Miljø og Fritid. Hver med mindst en deltagende rollemodel som sparringspartner og hjælper.

Vi havde fra starten gjort opmærksom på, at der ikke fandtes grænser for deres drømmeri. Hvis noget ikke allerede eksisterede, så antog vi at det gjorde, når pigerne skulle bruge det. En entreprenant ånd kræver ofte at skabe noget, som ikke allerede findes, og sætte fantasien løs.

Vigtigheden af rollemodellerne

De kvindelige rollemodellers tilstedeværelse var ikke blot som hjælpere. I DigiPippi og Microsoft arbejdes der med 'If you can see it, you can be it' - at synlige rollemodeller gør en forskel. Derfor var de deltagende kvinder også fordelt over en bred gruppe af fagområder og alder.

Vi spurgte ind til pigernes oplevelse med rollemodellerne under Campen, og svarene viste tydeligt hvad deres deltagelse havde betydet. Pigerne kunne vælge så mange af svarene som de havde lyst til.



92,5 % - De var søde
89 % - De lærte mig noget
81,5 % - De hjalp mig
76 % - De var sjove
68,5 % - De inspirerede mig
37 % - De gav mig selvtillid
5,5 % - De trøstede mig

Vi gav dem også mulighed for at komme med andre svar om rollemodellerne. 22 % af pigerne valgte at give en ekstra kommentar med, og hovedbudskabet var: Rollemodellerne var søde, seje og hjælpsomme.

Et svar stak ud.

De var sjove og sagde aldrig noget dårligt om det vi havde fundet på

Det slog hovedet på sømmet for hvad vi ønskede at pigerne skulle opleve. Tilfredsheden var heldigvis også til at måle i det afsluttende skema, hvor 89 % gav campen en score på 70 ud af 100 mulig. Næsten 60 % gav campen en score på 100, og 11 % gav den mellem 50 og 60 i score.



- Forurening af miljøet
- Fjerner lugt og skrald
- Sorterer skrald og rydder op
- Oversætter til turister der ikke forstår



Hvis 10-12-årige piger kunne bestemme..

I sidste ende svarede 90 % af pigerne at de mente teknologi kunne redde verdenen. 90 % mente at teknologi også er for kreative mennesker, 87 % at det kan redde liv og ligeledes 87 % mente at det kan gøre noget godt for miljøet.

Bevidstheden om miljø og påvirkning viste sig blandt de 16 projekter, som pigerne endte med at drømme sig frem til. En af grupperne konkretiserede det ved at sige, at det var ting der ville gøre Greta Thunberg glad.

Et eksempel er fra gruppen Lilla Kop 2 - et selvvalgt navn, opfundet ved en opvarmingsøvelse. Deres produkt var **Wonder-Cow - Den elektroniske skraldespand**. En sjov og god løsning til at begrænse skrald på gaderne, fjerne lugt, sortere skraldet ned i benene og til sidst fjerne det. Den kan endda oversætte til turister.

Ved hjælp af et basketball net på næsen, opfordres folk til at smide deres skrald efter den. Den har et kamera, som kan se om man smider skrald på jorden, og gør opmærksom på at det sker. En app kan starte skraldesorteringen eksternt.

Det er desværre ikke muligt at fremhæve alle, men alle præsentationerne kan ses på [YouTube.com/digipippi](https://www.youtube.com/digipippi).

Følg med i DigiPippis andre arrangementer og indsatser på [DigiPippi.dk](https://www.digipippi.dk) samt vores sociale medier.

Det er også muligt at tage kontakt på e-mail kontakt@digipippi.dk eller på tlf. 20215121.