



## Workshops on digital skills and coding for young girls

### Σειρά εργαστηρίων ανάπτυξης ψηφιακών δεξιοτήτων και προγραμματισμού για κορίτσια

Το **Corfu Tech Lab (American Space)** διοργανώνει σειρά 10 εργαστηρίων τα οποία απευθύνονται σε κορίτσια με στόχο την ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων και την άμβλυση των φυλετικών ανισοτήτων στο χώρο της τεχνολογίας.

Τα εργαστήρια είναι ημι-ανεξάρτητα, οι συμμετέχουσες μπορούν να εγγραφούν σε ένα ή σε όλα. Ο αριθμός των συμμετεχουσών είναι περιορισμένος, οι εγγραφές γίνονται αποκλειστικά ηλεκτρονικά μέσω ειδικής φόρμας και θα ακολουθηθεί αυστηρή σειρά προτεραιότητας.

Τα εργαστήρια θα διεξάγονται στο **Corfu Tech Lab**, στη **Δημόσια Κεντρική Ιστορική Βιβλιοθήκη Κέρκυρας** από αρχές Δεκεμβρίου, κάθε Τρίτη, και θα έχουν διάρκεια 3,5 ώρες (16:30-20:00).

Υπεύθυνος για την οργάνωση των εργαστηρίων είναι ο εκπαιδευτικός Μάριος Μαγιολαδής.

#### **ΦΟΡΜΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ:**

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdb8HPj7NSfn9x2q0ChPDKitTrR1M8zl\\_As2IOPWkG-2CG5Yg/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdb8HPj7NSfn9x2q0ChPDKitTrR1M8zl_As2IOPWkG-2CG5Yg/viewform?usp=sf_link)

#### **Αναλογικότητα και ψηφιοποίηση - LittleBits (4 Δεκεμβρίου 2018)**

Είστε έτοιμες να μάθετε, να πειραματιστείτε, να υλοποιήσετε τις δικές σας δημιουργίες και να διασκεδάσετε; Μέσα από τα LittleBits θα έχετε τη δυνατότητα να μετατρέψετε κυκλώματα και ηλεκτρονικά σε μία δική σας δημιουργία. Δε χρειάζεται να έχετε καμία γνώση από προγραμματισμό και καλωδιώσεις. Αρκεί να έρθετε με όρεξη και φαντασία. Τα χρώματα και ο μαγνητικός τρόπος που “κολλάνε” μεταξύ τους θα σας ταξιδέψουν σε ένα δημιουργικό παιχνίδι.

#### **Εισαγωγή στη γλώσσα προγραμματισμού Python (11 Δεκεμβρίου 2018)**

Στόχος του εργαστηρίου είναι η εξοικείωση των συμμετεχόντων με τον κόσμο της αυστηρής λογικής του προγραμματισμού μέσα από την εξοικείωσή τους με τη γλώσσα προγραμματισμού python. Παρουσιάζονται με εύληπτο τρόπο οι βασικές αρχές του προγραμματισμού και οι συμμετέχοντες εξοικειώνονται με αυτές μέσα από μικρά κομμάτια κώδικα που καλούνται να αναπτύξουν. Η γλώσσα python είναι ιδανική για το ξεκίνημα στον προγραμματισμό, γιατί είναι πολύ απλή στη σύνταξη, μπορεί να διαβαστεί σχεδόν σαν φυσική γλώσσα και με αυτή μπορούν να κατασκευαστούν κάθε είδους εφαρμογές. Οι συμμετέχουσες είναι καλό να φέρουν το δικό τους λάπτοπ.

#### **Αντικειμενοστραφής προγραμματισμός στη γλώσσα Python (18 Δεκεμβρίου 2018)**

Στο εργαστήριο αυτό επιδιώκουμε την εξοικείωση των συμμετεχόντων με τον αντικειμενοστραφή προγραμματισμό μέσα από την υλοποίησή του με τη γλώσσα προγραμματισμού python. Θα δοθεί έμφαση στα πλεονεκτήματα του αντικειμενοστραφούς προγραμματισμού και θα υλοποιηθούν από τους συμμετέχοντες μικρές εφαρμογές. Οι συμμετέχουσες είναι καλό να φέρουν το δικό τους λάπτοπ.

#### **Arduino I (8 Ιανουαρίου 2019)**

Πολλά από τα καθημερινά αντικείμενα που υπάρχουν γύρω μας έχουν γίνει “έξυπνα”, καθώς αισθάνονται το χώρο γύρω τους και αντιδρούν κατάλληλα. Αξιοποιώντας το μικροελεγκτή Arduino, διάφορους αισθητήρες και ενεργοποιητές και χρησιμοποιώντας την πιο απλή γλώσσα οπτικού προγραμματισμού Scratch, θα έχετε τη δυνατότητα να μεταμορφώσετε ένα καθημερινό αντικείμενο.

#### **Arduino II (15 Ιανουαρίου 2019)**

Φανταστείτε όχι μόνο να έχετε μετατρέψει ένα καθημερινό αντικείμενο σε ένα “έξυπνο” αντικείμενο που αισθάνεται και ανταποκρίνεται στο περιβάλλον, αλλά να μπορείτε τόσο εσείς όσο και άλλα αντικείμενα να επικοινωνούν μαζί του. Θα γνωρίσετε το Διαδίκτυο των Πραγμάτων (Internet of Things) και, αξιοποιώντας το Arduino και τις τεχνολογίες IoT, θα έχετε τη δυνατότητα να συνδέσετε το “καθημερινό” σας αντικείμενο με το Διαδίκτυο και να αρχίσετε τη μεταξύ σας επικοινωνία.

#### **Urban Games (22 Ιανουαρίου 2019)**

Ο “χώρος” όπου μπορούμε να παίξουμε ένα παιχνίδι μπορεί να είναι ένα τραπέζι, ένα γήπεδο, ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, το κινητό μας τηλέφωνο, κ.ά.. Στόχος μας είναι να ενώσουμε το δημόσιο χώρο, όπως το περιβάλλον μιας πόλης, με το παιχνίδι, συνδυάζοντας δύο έννοιες παραδοσιακά αποκλειστικά διαφορετικές. Σχεδιάζοντας ένα διάχυτο παιχνίδι πόλης, θα μετατρέψουμε το αστικό περιβάλλον σε ένα παιγνιώδες και μαθησιακό περιβάλλον που υποστηρίζει την ανάπτυξη κοινωνικών και ομαδικών δεξιοτήτων.

### **Smart Cities (29 Ιανουαρίου 2019)**

Η πόλη μας μάς έχει ανάγκη και χρειάζεται τις ιδέες, τις προτάσεις και τις λύσεις μας για να γίνει “έξυπνη”. Τι σημαίνει “έξυπνη”; Να αισθάνεται, να καταλαβαίνει και να ανταποκρίνεται στις ανάγκες και τις επιθυμίες μας. Στόχος σας είναι να εργαστείτε ομαδικά και να σχεδιάσετε εφαρμογές που θα έκαναν την πόλη μας καλύτερη, ομορφότερη, πιο συμμετοχική και πιο ανοιχτή για όλους. Εμείς θα σας δώσουμε τα εργαλεία για να το πετύχετε.

### **Safety on Internet (5 Φεβρουαρίου 2019)**

Συμβουλές και πρακτικές για μια ασφαλή πλοήγηση στο διαδίκτυο. Διάφοροι κίνδυνοι, μέτρα προστασίας και πρακτικές ειδικά για γυναίκες που αφορούν cyberbullying και phishing. Στο εργαστήριο θα γίνει εικονική αναπαράσταση εγκατάστασης κακόβουλου λογισμικού και θα διδαχθούν πρακτικοί τρόποι αντιμετώπισης. Το συγκεκριμένο σεμινάριο γίνεται στα πλαίσια της Παγκόσμιας Μέρας Ασφαλούς Ίντερνετ.

### **Ρομποτική και προγραμματισμός για Lego Mindstorms EV3 (12 Φεβρουαρίου 2019)**

Το εργαστήριο είναι εισαγωγικό στην εκπαιδευτική ρομποτική. Περιλαμβάνει κατασκευή και προγραμματισμό Lego Mindstorms EV3. Θα γίνει χρήση αισθητήρων, αναλυτική παρουσίαση του λογισμικού της Lego Mindstorms και θα παρουσιαστούν διδακτικά σενάρια.

### **Gender gap in IT (19 Φεβρουαρίου 2019)**

Η σειρά των εργαστηρίων ολοκληρώνεται με μια σύνοψη της εμπειρίας που αποκομίσαμε από τα εργαστήρια. Θα σας παρουσιάσουμε την κατάσταση στον εργασιακό τομέα, την ανισότητα των φύλων, τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι νέες γυναίκες στο χώρο της πληροφορικής και θα ακολουθήσει συζήτηση.

#### **Meet the instructors**

Τα εργαστήρια θα υλοποιηθούν με τη συνεργασία έμπειρων εκπαιδευτικών.

#### **M. ΜΑΓΙΟΛΑΔΙΤΗΣ**

Ο Μάριος Μαγιολαδίτης είναι Μαθηματικός με μεταπτυχιακό στα Θεμέλια της Πληροφορικής και τις Εφαρμογές της. Εργάστηκε για 7 χρόνια ως επιστημονικός συνεργάτης στα Πανεπιστήμια του Duisburg-Essen και του Oldenburg στη Γερμανία. Το 2016 έλαβε ετήσια υποτροφία από το Wikimedia Foundation για να εργαστεί πάνω σε θέμα φυλετικών ανισοτήτων στην τεχνολογία. Έχει δώσει πλήθος διαλέξεων πάνω στο θέμα των φυλετικών ανισοτήτων και έχει οργανώσει διοργανώσει σειρά δράσεων και σεμιναρίων με θέμα την εκπαιδευτική ρομποτική και τον προγραμματισμό.

#### **Σ. ΚΟΝΤΗΣ**

Ο Σπύρος Κόντης είναι διαχειριστής υποδομής IT - Διαχειριστής ασφάλειας IT με εμπειρία μεγαλύτερη των 3 ετών. Υπήρξε καθηγητής πληροφορικής σε Δημόσιο Σχολείο και εξωτερικός συνεργάτης στη δίωξη του ηλεκτρονικού εγκλήματος της Ελληνικής Αστυνομικής Υπηρεσίας. Έχει μεταπτυχιακό δίπλωμα στην «Ασφάλεια πληροφοριών» και στην «Ηλεκτρονική τρομοκρατία» του Πανεπιστημίου του Σιάτλ στην Αμερική. Έχει διεξάγει έρευνα στα ασύρματα δίκτυα στο Τεχνολογικό Ίδρυμα του Δουβλίνου και είναι ειδικός GDPR (DPO). Έχει δώσει διαλέξεις και έχει δημοσιεύσει άρθρα σχετικά με την ασφάλεια πληροφοριών.

#### **Κ. ΣΚΙΑΔΟΠΟΥΛΟΣ**

Ο Κωνσταντίνος Σκιαδόπουλος είναι Φυσικός με μεταπτυχιακό Πληροφορικής από το Τμήμα Πληροφορικής του Ιονίου Πανεπιστημίου. Είναι υποψήφιος διδάκτορας Πληροφορικής. Από το 1993 εργάζεται ως καθηγητής πληροφορικής στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Έχει διοργανώσει μία σειρά σχολικών δράσεων και επιμορφώσεων συμπεριλαμβανομένων σεμιναρίων εκμάθησης Python για αρχάριους.

#### **Ε. ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΥ**

Η Δρ. Ελένη Χριστοπούλου είναι Μηχανικός Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Πληροφορικής και μέλος του Εργαστηριακού Διδακτικού Προσωπικού (Ε.ΔΙ.Π.) του Τμήματος Πληροφορικής του Ιονίου Πανεπιστημίου. Έχει εργαστεί ως μηχανικός έρευνας και ανάπτυξης στο Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (Πάτρα), έχει διδάξει στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο και στο ΑΤΕΙ Ηπείρου, ενώ τα τελευταία τρία χρόνια είναι μέλος του Σ.Ε.Π. στο Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Μέχρι το 2017 ήταν μόνιμη εκπαιδευτικός πληροφορικής και, ως υπεύθυνη του ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. της Δ/σης Β΄θμιας Εκπ/σης Κέρκυρας, είχε διοργανώσει μία σειρά δράσεων, επιμορφώσεων και σεμιναρίων με θέμα τον προγραμματισμό και την εκπαιδευτική ρομποτική.

#### **Δ. ΡΙΓΓΑΣ**

Ο Δρ. Δημήτρης Ρίγγας είναι Μηχανικός Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Πληροφορικής και Διευθυντής του Σχολείου Δεύτερης Ευκαιρίας (ΣΔΕ) Κέρκυρας. Από το 2005 εργάζεται ως μόνιμος εκπαιδευτικός πληροφορικής στη Δ/ση Β΄θμιας Εκπ/σης Κέρκυρας, ενώ παλαιότερα εργαζόταν ως μηχανικός έρευνας και ανάπτυξης στο Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (Πάτρα). Τα τελευταία τρία χρόνια διδάσκει στο Τμήμα Πληροφορικής του Ιονίου Πανεπιστημίου. Στο ΣΔΕ Κέρκυρας έχει διοργανώσει διάφορες δράσεις με θέμα τον προγραμματισμό και την απόκτηση ψηφιακών ικανοτήτων, ενώ έχει συμμετάσχει ως εισηγητής σε μία σειρά επιμορφώσεων και σεμιναρίων.