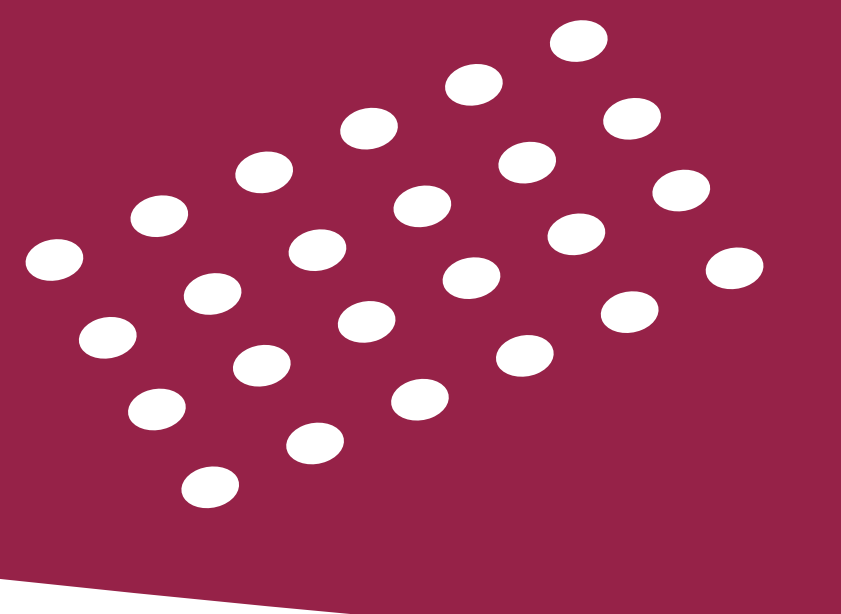




PINKAMP

Le ragazze contano!



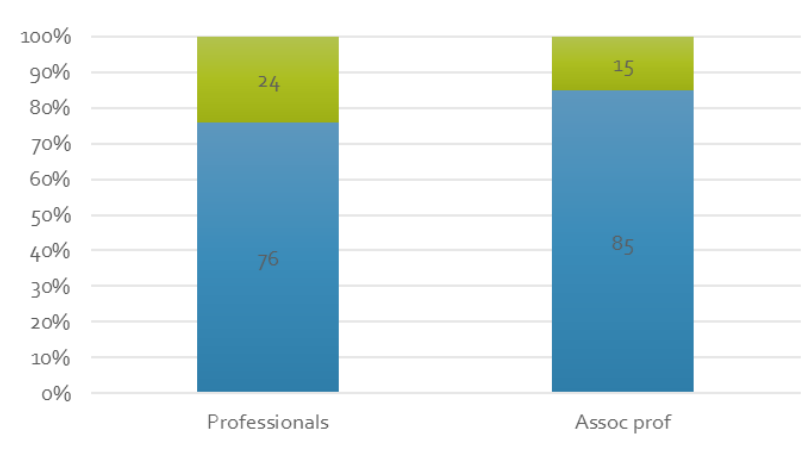
PINKAMP: campo estivo per studentesse di terzo e quarto superiore

Antinisca Di Marco, Laura Tarantino, Guido Proietti

Perché organizziamo il PINKAMP

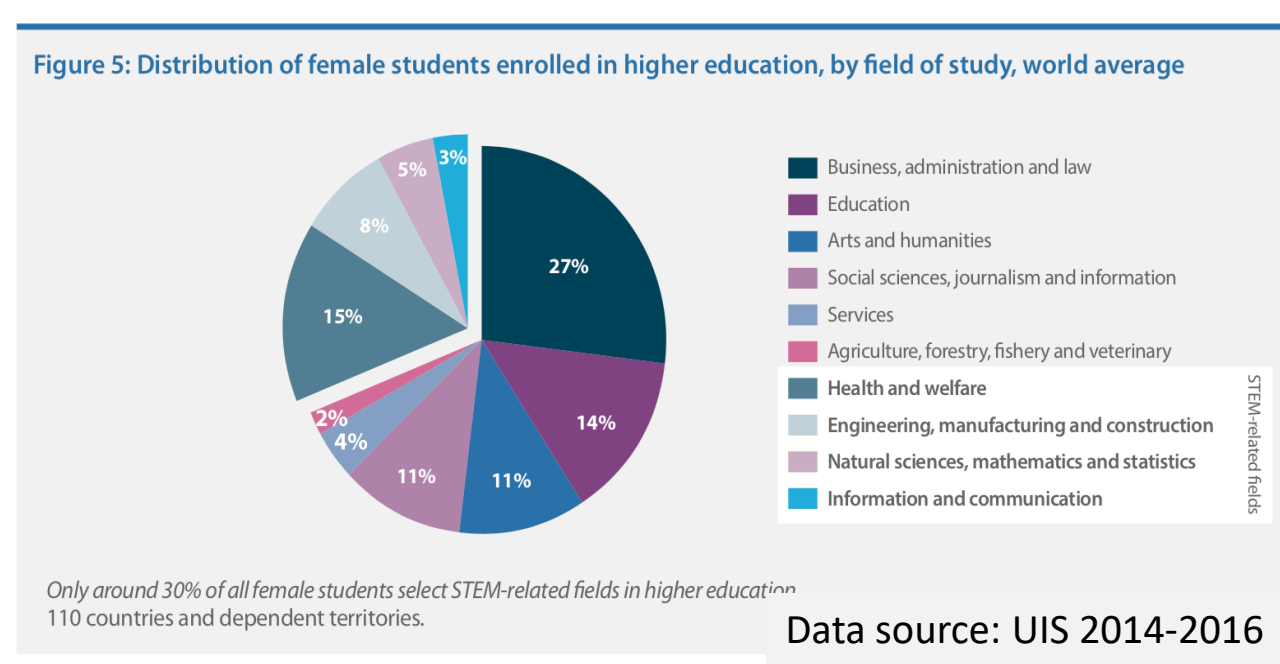
- Scarsa presenza femminile nelle discipline STEM/ICT.
- La tecnologia è pervasiva e la società di oggi, basata sull'ICT, è di fatto "disegnata" da uomini, mentre una tecnologia innovativa migliore richiede il contributo di tutte le componenti della società.
- Più donne devono farsi parte attiva della rivoluzione digitale e culturale in atto, ricoprendo ruoli e posizioni lavorative emergenti che non possono essere occupate solo da uomini.

• Impiego nelle STEM



European Parliament, Encouraging STEM studies for the labour market, 2015

Cos'è il PINKAMP



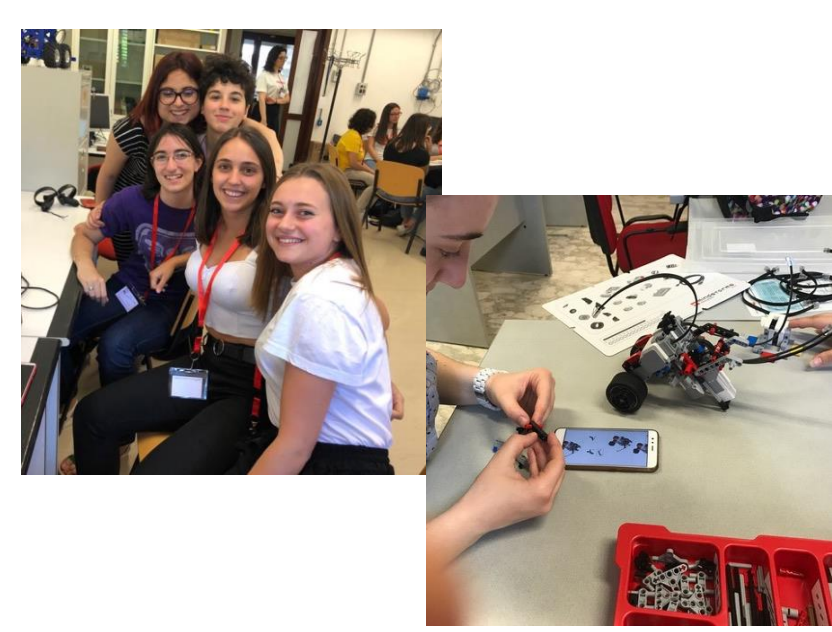
Un'iniziativa del Dipartimento di Ingegneria e Scienze dell'Informazione e Matematica dell'Università degli Studi dell'Aquila per aiutare le ragazze delle scuole superiori che frequentano le classi terza e quarta a:

- sviluppare vocazioni personali, e
 - acquisire un concetto corretto e quanto più completo possibile di ICT/STEM
- per mezzo di un campo estivo intensivo di due settimane su Informatica, Ingegneria dell'Informazione e Matematica

Breve video delle attività del Pinkamp

L'obiettivo principale del PinKamP è avvicinare le ragazze alle discipline inerenti alla società digitale, oltre gli stereotipi di genere, cercando di rimuovere barriere e pregiudizi, (di)mostrando come le donne possano contribuire allo sviluppo e al miglioramento delle tecnologie del futuro, grazie alla loro creatività, sensibilità e attitudine al problem solving.

PRIMA SETTIMANA:
le lezioni teoriche plenarie a supporto dei progetti



SECONDA SETTIMANA: attività in laboratorio e sviluppo progetti



www.pinkamp.disim.univaq.it
www.facebook.com/pinkamp
pinkamp@strutture.univaq.it

Laura Tarantino, Antinisca Di Marco:
Gender equality: the need for explicit address and actions in ICT and Socio-Technical Systems agendas. STPIS 2021: 258-267

- 2019**
 - 50 pinkampes
 - in presenza dal 17 al 28 giugno 2019, contest finale il 28 giugno 2019
 - Piattaforme: droni, robots Lego, realtà virtuale
- 2020**
 - 32 pinkampers
 - online dal 22 giugno al 3 luglio 2020, contest final il 25 settembre 2020
 - Piattaforme: BioMath, droni, siti web
- 2021**
 - 40 pinkampers
 - online dal 21 giugno al 1 luglio 2021, contest finale il 24 settembre 2021
 - Piattaforme: BioMath, droni, siti web
- 2022**
 - 40 pinkampers
 - Ibrido dal 20 giugno al 1 luglio 2022, contest finale il 30 settembre 2022
 - Piattaforme: matematica delle bolle, realtà virtuale, siti web
- 2023**
 - 42 pinkampers
 - Ibrido dal 19 al 30 giugno 2023, contest finale il 29 settembre 2023
 - Piattaforme: matematica delle bolle, realtà virtuale, siti web intelligenti
- 2024**
 - 45 pinkampers
 - Ibrido dal 17 al 28 giugno 2024, contest finale il 28 giugno 2024
 - Piattaforme: immagini e matematica, robotica mobile, siti web e generative AI

Bando 2024 in pubblicazione
In collaborazione con il Laboratorio Nazionale CINI "Informatica e Scuola"