

Au lycée Alain, les filles codent la nuit

Pour inciter les filles de seconde du lycée Alain à continuer dans une filière numérique, plusieurs enseignantes leur ont lancé un défi : créer un escape game numérique.

Reportage

« **S’amuser** », « **coder** », « **se détendre après la pression des cours** ». Les raisons sont variées pour participer au défi *Girls hack the night* (les filles piratent la nuit). Le jeu, proposé uniquement aux filles de seconde du lycée Alain, a pour but de les inciter à s’engager dans des filières numériques.

Sur environ trente lycéennes, vingt-huit ont répondu présent, jeudi. « **Je ne m’attendais pas en avoir autant** », se félicite Nathalie Coutable, professeure de sciences physiques et de sciences numériques et technologie (SNT), l’une des initiatrices du défi.

Se sentir légitime à étudier dans le numérique

Après les cours, à 16 h, les règles du jeu sont présentées aux participantes. Les lycéennes ont jusqu’à 20 h, par groupe de quatre, pour créer un *escape game*, un jeu avec des énigmes, sur Internet. Elles doivent le coder en Python et en HTML. Deux programmes informatiques qu’elles ont appris à utiliser au cours de l’année.

Au lycée Alain, seules trois filles, sur une quarantaine d’élèves en première et en terminale, sont dans la filière numérique et sciences informatiques. Les vingt-huit participantes semblent pourtant emballées par la programmation. « **Avec le code, quand on fait quelque chose, on voit tout de suite le résultat**, se réjouit Elissa Blanchard, 15 ans. **C’est satisfaisant.** »

« **On veut leur montrer qu’elles sont capables de faire des choses par elles-mêmes**, justifie Nathalie Coutable. **Pour qu’elles se sentent légitimes à continuer dans cette voie.** » « **Les filles se bloquent d’elles-mêmes, elles considèrent que c’est un truc de mec, alors qu’elles y arrivent autant que les autres** », ajoute Grégory Coutable, enseignant en informatique.

Dans la salle de travail, les jeunes filles commencent à s’activer sur leurs ordinateurs por-

tables. Si quelques fous rires éclatent discrètement, l'ambiance est studieuse. Choisir un univers, des énigmes, commencer à coder, les lycéennes s'appliquent. « **Je suis partie d'un papier que j'avais déjà fait** », confie Alice Busnel, 15 ans, avec un sourire gêné, à son enseignante. « **T'as bien raison** », la rassure Nathalie Coutable.

Pour créer leur escape game, les lycéennes ont le droit d'aller sur Internet, de reprendre leurs fiches de cours, et se font aider par les enseignants. Sur son ordinateur, Alice Busnel cherche à insérer une image de salle de psychologue dans le fond de la page. Le défi de leur espace game ? Sortir du cabinet de son psy.

À la fin de la soirée, les filles n'étaient « **pas du tout pressées de partir** », se félicite Nathalie Coutable. Si tous les groupes n'ont pas réussi à terminer leur jeu, les participantes semblent satisfaites de l'activité. Les enseignants souhaitent renouveler le défi l'année prochaine.

Léonie CADON.



Les lycéennes devaient créer un escape game virtuel. Ouest-France