



« C'est comme du bricolage virtuel » : au lycée Alain d'Alençon, les filles codent la nuit

Pour inciter les filles de seconde du lycée Alain d'Alençon (Orne) à continuer dans une filière numérique, plusieurs enseignantes leur ont lancé un défi : créer un escape game numérique. Nommé Girls hack the night (les filles piratent la nuit), la soirée doit permettre aux lycéennes de mettre en pratique ce qu'elles ont appris en cours de sciences numériques et technologie. Vingt-huit jeunes filles étaient réunies jeudi 27 février 2025, de 16 h à 20 h.

📍 Ouest-France

Léonie CADON.

Publié le 28/02/2025 à 19h05

Journal numérique

 Offrir l'article



Par groupe de quatre, les lycéennes doivent créer un escape game virtuel en quatre heures. | OUEST-FRANCE

« **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, à Alençon \(Orne\)](#), a pour but de les inciter à s'engager dans des filières numériques.

Sur environ trente lycéennes, vingt-huit ont répondu présent, jeudi 27 février 2025. « **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.

Code en Python et HTML

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.

Comme tous les élèves de seconde, les jeunes filles assistent aux cours de sciences numériques et technologie, une heure et demie par semaine, depuis la réforme de 2019. Pourtant, au moment de choisir une filière liée au numérique en première, [les garçons sont largement surreprésentés](#).

Au lycée Alain, seules trois filles, sur une quarantaine d'élèves en première et en terminale, sont dans la filière numérique et sciences informatiques. En France, 12 % des lycéens de cette filière sont des filles en 2023, selon les chiffres du ministère de l'Éducation nationale.

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.** » Sa coéquipière, Marie-Eve Tikhonireff, du même âge, « **aime l'idée de créer quelque chose. C'est comme du bricolage virtuel** ».

Certaines savent déjà qu'elles vont continuer dans la filière numérique et sciences informatiques l'année prochaine. D'autres pensent continuer le codage en loisir, sans vouloir en faire leur métier.

Se sentir légitime à étudier dans le numérique

« **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.** » La professeure observe qu'en classe, quand un garçon et une fille sont sur le même ordinateur, c'est souvent le garçon qui manipule la souris. « **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 au lycée Alain.

Dans la salle de travail, les jeunes filles commencent à s'activer sur leurs ordinateurs portables. 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 a deux pages ouvertes : une avec un code HTML, et une qui lui permet de visualiser le résultat de son code. Elle 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.