



« Girls who code made in Toulouse », témoins des coding goûters toulousains

Marthe et Héloïse Olivier

Rencontre avec deux ados toulousaines, Marthe (16 ans, 1^e S) et Héloïse (13 ans, 4^e section internationale), « girls who code », qui ont assisté aux premiers « coding goûters » toulousains puis suivi un stage, animé par La Compagnie du Code.

Marthe a assisté à un premier coding goûter et trouvé ça sympa. « Ensuite, on est revenues mais ça n'était pas assez approfondi. Donc on a choisi de faire un stage quand on en a entendu parler : plus approfondi, donc plus intéressant, on comprend les mécanismes des jeux. » Son constat : les étudiants qui encadrent les goûters leur faisaient appliquer des solutions sans les expliquer et puis les « lâchaient » (pour aller prendre un café), alors qu'elles ressentaient le besoin de continuité et de finaliser. Au stage, sans surprise, une majorité de garçons et moins de filles.

Héloïse se considère « hors catégorie » : elle a aimé, ça lui plaît et elle a accepté « de venir seule, ce que ses copines n'auraient jamais fait ». Elle a regretté qu'il n'y ait pas d'encadrantes ou de tuteurs « filles » (des étudiantes par exemple) présentes aux goûters.

De l'avis des deux, pour intéresser « les jeunes », ce serait bien de voir comment créer des réseaux de « hackers » : comment hacker, comment atteindre un programme de quelque chose pour le modifier...

Constat sans appel d'Héloïse : « Pour faire le code, il faut réfléchir, y passer du temps et apprendre les choses ; alors que la plupart d'entre nous sont habitués à faire vite et à ne pas faire d'efforts. »

Scratch et ses avatars : « C'est un peu bébé pour nous... MAIS le raisonnement c'est pas bébé du tout, c'est COSTAUD et il faut se concentrer, avoir une certaine intelligence pour interpréter ce que doit faire l'avatar et le relier à la fonction ou au pavé d'actions. »

La majorité des garçons qui viennent sont des *geeks*, c'est plutôt une majorité de gens intéressés et il se trouve que ce sont des garçons. Ceux qui ont vraiment envie par eux-mêmes c'est une population donnée et il se trouve que ce sont des garçons (c'est différent de ceux qui viennent sur « ordre » ou forte sollicitation des parents).

Pour elles, « presque tous les jeunes s'en moquent et ne se posent pas la question de comment les logiciels sont faits ». Leur constat d'un manque patent de curiosité (et pas que pour l'informatique) rejoint celui de la capacité, plus ou moins experte, à utiliser et non pas à concevoir.

Héloïse : « pour intéresser les filles, il faudrait apprendre à faire un réseau social ou une chaîne YouTube, mais pour certaines, même ça ce ne serait pas intéressant. »

Suggestion : commencer par une page de jeux exemples et proposer de les modifier... sauf que là apparaît le gros pavé avec les trucs qu'il faut comprendre... et là on revient au problème : il faut apprendre (et faire l'effort) : « quand on est petits oui, on cherche à comprendre, après ça passe (ado)... puis ça revient ».

Une suggestion : faire un groupe « pour les filles » avec plus de *cocooning*, c'est-à-dire des conditions matérielles différentes : salon, cup cakes, musique, plaid, fat boys, chocolats chauds...

Constat de Marthe : « Les filles peuvent très bien être intéressées par les chevaliers et le foot, moi j'étais passionnée quand j'étais petite, mais on retombe dans les stéréotypes « garçons vs. filles » sur ces sujets et sur les scenarii de jeux, ça explique pourquoi peu de filles sont intéressées par les jeux vidéos. »

« Comme le codage est associé aux jeux vidéos et qu'en soi ça n'est pas une activité considérée par les gens / les parents comme un truc neutre ou féminin, ça ne pousse pas les filles à aller vers ça (ni les parents non plus : ceux qui amènent leurs garçons au foot et les filles à la danse), donc *a priori* je pense que le codage reste peu attractif pour les filles à cause de ces applications de scenarii de jeux peu diversifiés ; des petites filles oui, car elles suivent encore et obéissent aux parents (des parents



Marthe et Héloïse

ingénieurs qui pensent que c'est bien pour elles) mais quand elles grandiront cela ne les intéressera plus pour la plupart. »

« Moi ça m'a beaucoup intéressée et j'ai découvert l'amusement de coder, de créer et d'avoir un truc qui tourne : une suggestion serait de faire des scénarii de jeux plus neutres ou plus intéressants. On pourrait montrer comment coder autre chose : des sites internet mais c'est peut-être trop compliqué ? »

« Au final, coder c'est un algorithme donc c'est des maths, donc il y a peu d'ados (filles pour la plupart) qui y vont de leur plein gré (moi ça m'intéresse les maths mais la plupart... bof...). Il peut y avoir des passionnés (comme mon pote Valentin de 3^e 1) ».

On note bien la rupture d'âge que beaucoup d'entre nous ont constatée : quoi proposer ensuite ? Python pour les « grands kids » ?

1. Valentin était fort parce qu'il savait brancher le câble du vidéoproj ou activer la bonne touche FCT et osait dépanner le prof... [NDLR]