

# LES OLYMPES DE LA PAROLE

1

« Au travail, comme dans la vie privée, que ce soit pour s'informer, communiquer, commercer, créer..., le numérique fait partie intégrante de notre quotidien. De nombreux métiers s'y rapportent, certains se créent, d'autres évoluent : ceux tournés vers la recherche et le développement des techniques, ceux tournés vers les usages. Face à ce bouleversement de notre économie et de nos modes de vie, vous vous interrogerez sur la répartition femmes/hommes dans les différents métiers du numérique et proposerez des solutions pour parvenir à l'égalité. »



Ada Lovelace

Sheryl Sandberg



Susan Wojcicki



## Les femmes dans les métiers du numérique

Ecole des Hauts de Vallières  
(Académie de Nancy- Metz)  
10 bis, rue des Carrières  
57070 Metz  
Courriel : [ce.0572841@ac-nancy-metz.fr](mailto:ce.0572841@ac-nancy-metz.fr)

Classe de CM1 de Mme Douali Karima

Challeau Laura

Hamady Houda

Dala Yanis

Laraba Ryad

Giancecchi Marceau

Taing Jade

Grandvallet Marie

Truscello Antonio

# SOMMAIRE

Introduction .....	p. 3
Nos recherches .....	p. 3
La création des questionnaires et les réponses .....	p. 4
Les visites .....	p. 5
Education morale et civique .....	p. 7
Le bilan .....	p. 8
L'écriture de la saynète.....	p. 9
Conclusion .....	p. 10
Remerciements.....	p. 11
Annexes	

## Introduction

La classe participant à ce projet est composée de 24 élèves de CM1 de l'école des Hauts de Vallières à Metz.

C'est une classe très hétérogène, notamment au niveau social et culturel. Les discussions, préalables à l'inscription au concours, sur la question de l'égalité hommes-femmes ont mis en évidence la prégnance d'un certain nombre de stéréotypes. Il paraissait donc très intéressant d'approfondir ce thème et d'amener les enfants à se questionner.

Lors de la présentation du projet, les réactions ont été variées : « Je suis trop timide », « C'est quoi les métiers du numérique ? », « C'est bien d'expliquer des choses en s'amusant », « On va apprendre des choses »...

Les enfants se sont tous investis dans ce projet tant dans les recherches d'informations que lors des visites en classe.

## 1/ Nos recherches

### 1/ Les métiers du numériques

Nous avons découvert les métiers du numérique sur des sites internet <sup>(1)</sup>. Nous ne pensions pas qu'il y en avait autant ! Il en existe une centaine.

Ceux qui nous ont le plus plu sont ceux liés aux jeux vidéo : animatrice 3D, level designer, testeuse de jeux ou sound designer.

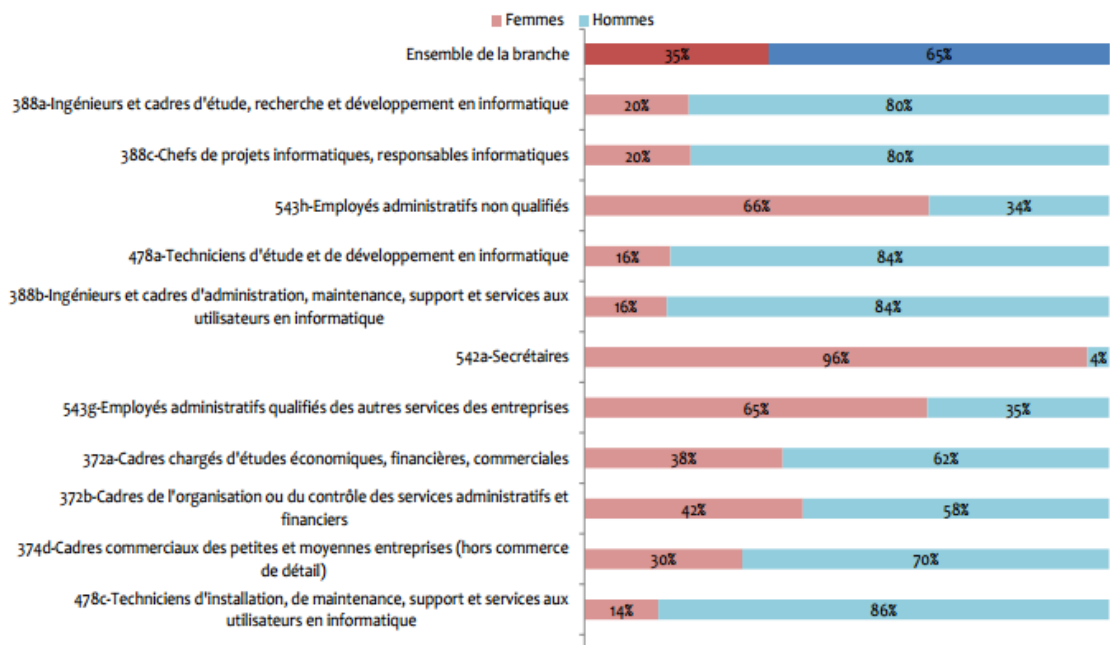
Avec le jeu que nous avons fait avec Mme Zimmerlé (voir « les visites »), nous en avons découvert d'autres, comme développeur de jeux, ingénieur en informatique,...

### 2/ Les chiffres

Il n'y a que 33 % de femmes dans les métiers du numérique.

La répartition des hommes et des femmes dans les différents métiers du numérique est aussi très inégale : 96% de femmes sont secrétaires, 14 % techniciennes et 16 % cheffe de projet.

(1) Sources : <http://www.cidj.com/etudes-metiers/secteurs-d-activite/numerique-multimedia-audiovisuel>  
<http://www.blogdumoderateur.com/ebook-guide-des-metiers-web/>



Nous avons donc essayé de comprendre pourquoi ce nombre est si faible.

Des graphiques (2) sur les études choisies par les filles, nous ont appris que :

- Alors que les filles ont de meilleures compétences que les garçons en sciences à la fin du collège, elles s'orientent d'avantage vers les lettres, les langues, les arts,...
- Les parents « voient » plus leurs fils faire des études scientifiques et leurs « filles » dans une section littéraire.

Il y a donc très peu de filles qui se dirigent vers les études dans le numérique.

Enfin, la dernière information qui nous a vraiment surpris est que les femmes ont un salaire inférieur (de 18 %) à celui des hommes !

Mais nous avons également vu, qu'au XIX<sup>ème</sup> siècle, la première programmeuse était une femme, Ada Lovelace. Aujourd'hui, il y a aussi des femmes qui réussissent très bien dans les métiers du numérique comme Sheryl Sandberg, la numéro 2 de « facebook », et bien d'autres encore...

## 2/ La création des questionnaires et les réponses

Madame Graff, une formatrice aux usages du numérique, est venue en classe. Elle nous a parlé de son parcours et des réactions de son entourage quand elle a décidé de changer de métier. Elle nous a aussi expliqué qu'elle se sentait souvent obligée de démontrer ses capacités. Elle pense que ce ne serait pas le cas si elle était un homme.



(2) Sources : <http://www.education.gouv.fr/cid57113/filles-et-garcons-sur-le-chemin-de-l-egalite-de-l-ecole-a-l-enseignement-superieur.html>

Grâce aux informations qu'elle nous a données et nos recherches, nous avons écrit un questionnaire et une lettre (voir annexes 1 et 2). Nous les avons envoyés à trois femmes qui travaillent chez « Ubisoft » à Paris.

Deux d'entre elles nous ont répondu : une animatrice 3D (extraits : annexe 3) et une level artist. Elles nous ont raconté leurs parcours et nous ont donné beaucoup d'informations sur le fait d'être une femme qui travaille dans le numérique.

### 3/ Les visites

Après Mme Graff, nous avons reçu Mme Zimmerlé, une cheffe d'entreprise de dépannage réseau. Elle nous a aussi parlé de son parcours, de sa vie de famille et des difficultés qu'elle a rencontrées quand elle a créé son entreprise.

De plus, elle est présidente de l'association « FEMINA TECH » qui encourage les femmes à choisir des études dans les secteurs techniques. Elle rencontre donc beaucoup de collégiens et de lycéens. Elle nous a aidé à comprendre pourquoi si peu de filles s'engagent dans des études du numérique.



Elle est revenue avec deux autres membres de FEMINA TECH, quelques semaines plus tard, pour que nous participions à un jeu, le « SKILL-E ». Nous avons des jetons « compétences » (comme la logique, le bricolage, la communication,...) . Le maître du jeu retournait des cartes sur lesquelles il y avait des métiers du numérique. Si nous avions deux compétences qui étaient sur la carte, nous devions taper sur la carte le plus vite possible et nous la remportions.





Ce jeu, amusant, nous a permis de découvrir des métiers du numérique et de voir les compétences qu'il fallait avoir pour exercer un métier.

Certains pensent toujours que les capacités ne sont pas partagées par les femmes et les hommes, comme le bidouillage par exemple. D'autres, au contraire, ont pris conscience que les femmes et les hommes ont les mêmes capacités mais que cela dépend de la personnalité de chacun.



6





#### 4/ Education morale et civique

Nous avons fait des débats sur l'égalité hommes/femmes dans la classe. Tout le monde n'était pas du même avis. Certains pensaient qu'il y a des jeux ou des sports pour les garçons et d'autres pour les filles ou que les garçons sont naturellement plus doués pour les sciences par exemple.

A la fin du projet, beaucoup d'élèves de la classe ont changé d'avis. Ils se sont rendus compte que les femmes ont les mêmes capacités que les hommes.

Nous avons aussi appris, en étudiant le livre de Thierry Lenain, « Il n'y a pas si longtemps » que, pendant des années, les droits des femmes n'ont pas été les mêmes que ceux des hommes. Elles n'avaient pas le droit de vote (il a fallu attendre 1945 !), elles devaient demander l'autorisation à leur mari pour ouvrir un compte bancaire ou exercer un métier, et qu'elles ne pouvaient même pas s'habiller comme elles le souhaitaient.

## 5/ Le bilan

Tout au long du projet nous avons appris de nombreuses informations sur les femmes dans les métiers du numérique :

- Elles sont peu nombreuses dans ce secteur.
- Les métiers du numérique sont méconnus.
- Les filles manquent de confiance en elle lorsqu'elles doivent choisir les études qu'elles souhaitent poursuivre.
- Peu de filles choisissent cette filière pour leurs études car elles ont de nombreuses craintes : les métiers leur paraissent complexes, elles ont peur (et leurs parents également) d'être seule dans une classe de garçons, elles craignent de ne pas réussir à concilier vie de famille et travail et elles pensent que les métiers techniques sont « salissants » ou « faits pour les hommes ».
- On attribue des qualités ou des compétences aux femmes et aux hommes, et on les fait correspondre à certains métiers (les femmes sont patientes, altruistes, à l'écoute des autres, et peuvent donc être infirmières, enseignantes,...).

### ➤ **Quelles solutions apporter ?**

Il serait intéressant que des femmes qui travaillent dans le numérique viennent dans les classes (comme Mme Zimmerlé) pour présenter les différents métiers du numérique et parler de leur parcours. Cela pourrait rassurer les filles qui ont des craintes et n'osent pas choisir ces filières. Le jeu que nous avons fait, le « skill-e », serait aussi un bon moyen pour que les filles et les garçons prennent conscience qu'ils peuvent avoir les qualités pour exercer n'importe quel métier. Il n'y a pas de métiers réservés aux femmes ou aux hommes.

Les établissements scolaires pourraient organiser la visite d'entreprise du numérique pour que les élèves puissent découvrir ce domaine, et éventuellement effectuer leur stage de 3<sup>ème</sup> dans cette filière.

Enfin, il serait bien que les femmes qui réussissent dans les métiers du numérique soient plus connues car elles pourraient servir de modèles.



## 6/ L'écriture de la saynète

En lecture, nous avons étudié un livre de théâtre « Huit saynètes à lire et à jouer » de Gérard Moncomble. Nous avons ainsi découvert comment se présente une saynète ( les dialogues, les didascalies, le décor, les personnages,...) et nous avons travaillé sur la lecture à haute voix et l'intonation.

A l'aide des réponses aux questionnaires, des informations que nous avons découvertes sur internet, et des visites, nous avons beaucoup discuté pour trouver des idées.

Certaines propositions, qui nous ont paru bonnes au départ, ont finalement été écartées.

Nous nous sommes mis d'accord pour que la saynète se passe devant un distributeur de café dans une entreprise du numérique.

Une fois que nous avons trouvé les idées pour chaque scène, nous avons donné des noms et des métiers aux personnages.

Au début, cela nous a paru difficile mais finalement le travail en groupe a porté ses fruits !



Nous avons également réalisé un quizz (voir annexe 4) pour le jury. Cela nous a permis de nous remémorer toutes les informations que nous avons collectées tout au long du projet. Pour finir, nous avons fait des exercices de théâtre pour essayer d'interpréter différents sentiments.

Ensuite, nous avons appris nos rôles et répéter la saynète. Pauline, une intervenante d'une compagnie de théâtre, est venue nous donner quelques conseils.

## Conclusion

Ce projet nous a permis de découvrir beaucoup d'informations sur les métiers du numérique et sur l'égalité hommes/femmes.

Cela nous a amené à nous questionner sur ce sujet et nous a apporté des réponses, qui ont fait évoluer les stéréotypes que certains d'entre nous avaient au début du projet.

Nous avons apprécié de travailler tous ensemble sur ce thème et d'avoir réussi à produire la saynète.

Mais nous sommes bien conscients qu'il faudra encore beaucoup de temps pour faire évoluer les mentalités sur l'égalité hommes/femmes et nous espérons qu'à l'avenir de plus en plus de femmes s'orienteront vers les métiers du numérique.

## Remerciements

Nous remercions toutes les personnes qui nous ont aidés à réaliser ce projet :

M. Félici, inspecteur de l'Education Nationale de la circonscription de Metz Nord qui nous a proposé de participer à ce projet.

Mme Baey, conseillère pédagogique de la circonscription de Metz Nord pour son aide et son investissement.

Mme Graff Nadège, formatrice aux usages du numérique pour sa visite et le temps qu'elle nous a consacrés.

Pour leurs réponses par écrit, les salariées d'UBISOFT.

La Municipalité de Metz pour son soutien financier pour le déplacement sur Paris

Enfin, nous remercions tout particulièrement Mme Zimmerlé, cheffe d'entreprise dans le numérique et présidente de FEMINA TECH, pour son aide et son investissement dans ce projet, ainsi que les membres de FEMINA TECH.



## ANNEXE 1

Ecole des hauts de Vallières  
Classe de CM1  
10 bis rue des Carrières  
57 070 METZ

Metz, le .....2017

Mme .....,

12

Madame,

Nous sommes une classe de CM1 à Metz et nous participons au concours « Les Olympes de la parole ».

Nous devons écrire et jouer une saynète de théâtre sur les femmes dans les métiers du numérique (égalité homme/femme).

Nous vous envoyons un questionnaire pour nous aider à trouver des idées et à comprendre les difficultés que les femmes peuvent rencontrer.

En attendant votre réponse, nous vous remercions beaucoup pour votre participation et votre aide.

La classe de CM1.

## QUESTIONNAIRE

- 1/ A quel poste travaillez- vous ? Pouvez- vous nous décrire votre métier.
- 2/ Quelles études avez-vous fait ? Y avait-il beaucoup de filles ?
- 3/ Pendant vos études, les garçons faisaient-ils des remarques aux filles? Si oui, pouvez-vous nous donner des exemples.
- 4/ Avez-vous toujours voulu travailler dans le numérique ?
- 5/ Comment votre entourage a-t-il réagi par rapport au choix de votre métier ?
- 6/ Combien de femme et d'hommes travaillent avec vous ? Quel poste occupent-elles ?
- 7/ Avez-vous déjà eu des problèmes avec des collègues ou des clients par rapport au fait d'être une femme? Si oui pouvez-vous nous donner des exemples.
- 8/ Est-ce que vos collègues femmes sont féminines ?
- 9/ Avez-vous le même salaire que les hommes (au même poste) ?
- 10/ A votre avis, pourquoi y-a-t-il si peu de femmes dans les métiers du numérique ?

## ANNEXE 3

### Extraits des réponses au questionnaire l'animatrice 3D et la level artiste :

#### *Quelles études avez-vous fait ? Y avait-il beaucoup de filles ?*

« Lors de mes études en informatique, nous étions très peu de filles (8%). Nous nous sentions en vérité, assez seule ... alors que lors de mes études numériques nous étions entre 1/3 et 40% de filles, ce qui créait, à mon sens, un équilibre plus appréciable ! »

« J'ai tout d'abord fait des études d'art aux Beaux-Arts d'Orléans, puis je me suis spécialisée en 3D dans une école de jeux vidéo à Paris. Dans ma première école, nous étions probablement autant de filles que de garçons, dans la seconde, nous étions 5 filles pour 20 garçons environ. »

#### *Pendant vos études, les garçons faisaient-ils des remarques aux filles ? Si oui, pouvez-vous nous donner des exemples.*

« J'ai rencontré tous type de personnes lors de mes études autant que dans mon parcours professionnel. Il y a vraiment beaucoup de gens ouverts d'esprit pour qui le fait qu'une fille travaille dans les jeux vidéo/ étudie l'informatique, ne pose aucun problème et d'autres bien sûr avec des aprioris. C'est inévitable ! La remarque qu'on me fait le plus souvent et de manière assez systématique est « ah bon tu joues ? Mais à quoi ??? » Question qu'on ne pose jamais à un Homme. »

« Je fais partie des filles qui ont eu extrêmement peu de soucis dans un univers majoritairement masculin. En y repensant, je ne pense pas pouvoir évoquer une remarque déplacée qu'on ait pu me faire directement. »

#### *Comment votre entourage a-t-il réagi par rapport au choix de votre métier ?*

« Au début ils (son entourage) ne me prenaient pas au sérieux le jeu vidéo était considéré comme un loisir pour enfant attardé. Mais j'ai la chance d'avoir des parents très ouverts et à l'écoute et quand ils ont vu que le numérique générerait irrémédiablement beaucoup de nouveaux métiers, et que mon intérêt ne faisait que grandir, ils m'ont dit : fonce ! »

#### *Combien de femme et d'hommes travaillent avec vous ? Quel poste occupent-elles ?*

« Sur la production pure du jeu extrêmement peu. En réalité nous sommes trois sur 160 ! Une est testeuse et l'autre level artist. La plupart des autres femmes occupent le poste de RH ou sont dans le community management par exemple....là elles sont en extrême majorité par contre. »

#### *A votre avis, pourquoi y-a-t-il si peu de femmes dans les métiers du numérique ?*

« Dans les métiers du numériques il faut bien souvent travailler avec beaucoup de logique... je dirai une logique algorithmique ou même mathématique, et dans ces deux domaines de même que les sciences en général nous sommes toujours à une grande majorité d'homme. Et on en revient à un problème qui est présent depuis très longtemps dans les milieux qui touchent de près ou de loin à la science. Tout est, je pense, une question de mentalité et de leur conditionnement. Cependant dans les écoles d'infographie, chaque année, sont recrutées de plus en plus de filles. Je pense que les choses changent tout doucement. »



# QUIZZ

1/ A la fin de la 3<sup>ème</sup>, qui maitrisent le plus de compétences en sciences ?

- a) Les filles                      b) Les garçons                      c) Les filles et les garçons ont le même niveau

2/ En terminale S, quel pourcentage de filles choisit l'option « informatique et sciences du numérique » ?

- a) 10 %                                      b) 3 %                                      c) 12 %

3/ Quel pourcentage de femmes y a-t-il parmi les chefs de projets ?

- a) 20 %                                      b) 12 %                                      c) 5 %

4/ Dans quel secteur du numérique y a-t-il le plus d'hommes ?

- a) Chefs de projet                      b) Programmeurs                      c) Techniciens

5/ Comment s'appelle le métier qui consiste à créer les obstacles dans les jeux vidéo ?

- a) Web designer                      b) Level designer                      c) Animateur 3D

6/ Qui a créé le premier programme informatique ?

- a) Théodor Conrad                      b) Mary Ryder                      c) Ada Lovelace

7/ Qui est Susan Wojcicki?

- a) La première créatrice de jeu vidéo                      b) La PDG de Youtube                      c) La n° 2 de Google

8/ Les salaires des femmes dans le numérique est moins élevé que celui des hommes. Quel pourcentage de différence y a-t-il ?

- a) 10 %                                      b) 14 %                                      c) 18 %