Vérifier si la chambre est bonne, si tout est optimal.

10 minutes au début pour verifier si tous les élèves ont setup Scratch

On peut leur demander de fermer les ordinateurs, et de suivre la presentation

Tout la partie de l’introduction, plusieurs élèves avaient pas compris pourquoi on leur apprenaient des boucles. Dans le fond on peut faire des liens avec les jeux que l’on va créer.

Table des matières: Une capsule qui leur introduit ce qui va se passer durant l'atelier.

Katherine parlait assez fort, mais les autres devraient parler plus fort

Faire un zoom sur ce qui se passait sur le tableau.

Pour ceux qui étaient moins familier avec scratch, dans le fond on devrait lire les deux premiers étapes avec eux, et le faire avec eux (ce qui peut aider ceux qui ont pas écouter ou qui étaient pas à l’aise)

En équipe c’est mieux.

Dire à la fin qu’on allait leur faire remplir une feuille.

Les élèves avaient aimer ça. Certains élèves l’ont déjà fait, surtout dans le profil science.

Beaucoup de personnes sont pas confortable (surtout les filles); c’est un gros monstre pour eux. Les math aussi. Donc les plus grand que, les plus petit que, égal… ça leur fait peur. Ils capotent lorsqu’ils voient du math. Dans le fond si on leur montre l’aspect fun de la prog ça va leur rendre plus confortable.

Dans le fond ils trouvent que c’est difficile les x et les y, ils viennent d’apprendre ca en algebre, et maintenant ils voient ça dans les ordinateurs.

C’est gros de faire un jeu vidéo dans leur tête, même si c’était facile.