

# Salon RaspberryPI Nevers 2017

## Programme :



## Mes commentaires

### Les photos

- Photos

### Les rencontres

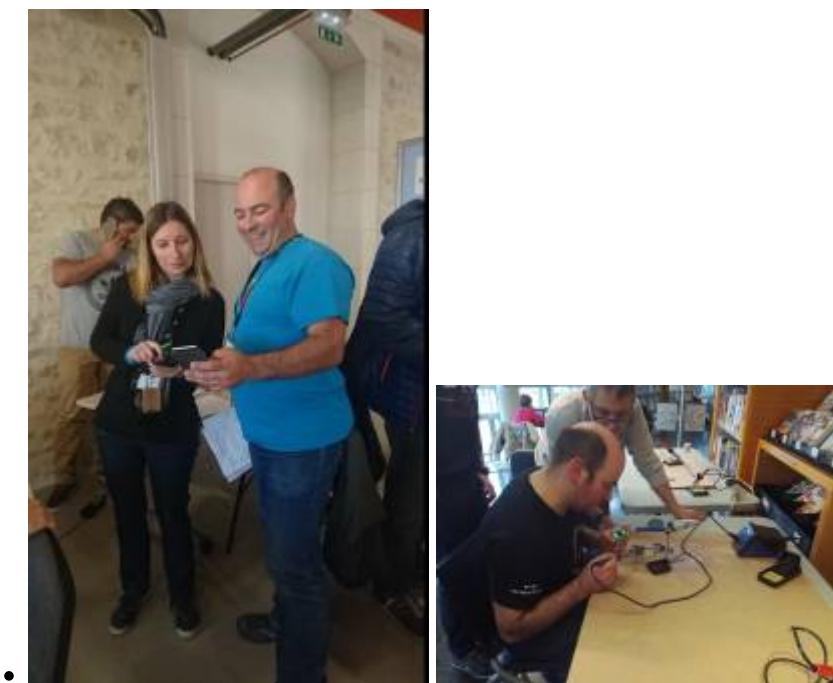
**François MOCQ** : Passionné de Raspberry et sympa . Beaucoup d'info sur son site :<http://www.framboise314.fr/>



**Sarah LACAZE** : Médiatrice scientifique depuis une dizaine d'années, Sarah LACAZE enseigne les sciences dans des établissements culturels et scolaires à un public très varié. Elle suit le mouvement Maker depuis ses débuts et se nourrit de tout l'univers proposé par les Fablab. Elle peut ainsi créer ses propres outils pédagogiques et les exploite dans le cadre des ateliers hebdomadaires de robotique et de programmation (avec Scratch) qu'elle anime.



**Alan McCullagh** : Porte parole en France de la [Fondation raspberryPi](#). Je suis fasciné par l'éducation numérique, avec un intérêt marqué pour Raspberry Pi. Coder, quelque soit le langage de programmation employé, c'est "vouloir ouvrir la boîte noire", [Une video](#)



## Les découvertes

### Créer des ateliers de programmation

[Class'Code](#) propose un programme de formation gratuit à destination de toutes personnes désireuses d'initier les jeunes de 8 à 14 ans à la pensée informatique. Le programme comprend de 1 à 5 modules de formation en ligne d'une dizaine d'heures chacun, couplé à des temps de rencontre présente pour partager, expérimenter et échanger entre apprenants.

[Code Club](#) est une communauté internationale de volontaires pour apprendre le codage informatique aux enfants. C'est une initiative née en Angleterre, et il y a maintenant des milliers de clubs à travers le monde. Nous fournissons gratuitement toutes les ressources pédagogiques aux volontaires qui souhaitent animer un Code Club auprès d'enfants, de 8 à 12 ans, pour leur apprendre à programmer.

[D-Clicsnumerique](#) : Découvrir le numérique, c'est prendre du recul sur nos pratiques quotidiennes. Nos ateliers proposent des activités pour aider les enfants et les jeunes à comprendre la place du numérique dans notre société.

### Défi robotique : Arduino et Raspberry

Le but c'est de monter un petit robot avec 2 roues, avec un capteur de distance, et un capteur de luminosité , piloter soit par un arduino Uno soit par un raspberry afin de réaliser un parcours prédefini en suivant une ligne noire et crever un ballon à l'arrivée.

[Reglement Hackathon Robotique](#)

Nous souhaitons participer à l' « Hackathon Robotique » dans le but de fabriquer et programmer un robot.

Avant de commencer, voici les informations que nous devons connaître pour participer à ce concours dans les meilleures conditions.

**Informations pratiques**

Lieu : CRREF local à l'IM96B, 7 rue Paul 12<sup>e</sup> de Ligne - 58000 NANCY

Date : du 28 avril à 14h au 29 avril à 15h

Temps d'accès : 1/ les équipes auront 2 h pour concevoir et programmer leur robot.

**Les équipes**

Les équipes doivent se constituer en équipes composées au moins de 2 adultes et obligatoirement au moins de 2 enfants soit 3 à 5 par équipe, répartis comme suit :

**Matériel**

Les équipes devront venir avec leurs matériels portables. Pour la réalisation de leur robots, elles auront également le choix entre d'utiliser un Raspberry Pi pour programmer et d'effectuer des mesures et de paramétrage des capteurs. Le robot de concours est composé d'un plateau de 118x120, d'une surface blanche, d'obstacles et d'un trace noir sur le parcours.

**Concours**

Réaliser un robot autonome capable de parcourir la piste en un minimum de temps.

**Informations**

Les équipes auront accès à toutes les ressources matérielles et numériques prévues sur ce concours.



## Les livres

### Sur le Raspberry , écrit par François Mocq

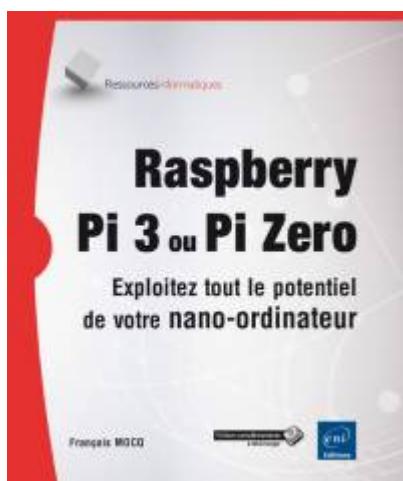


Table des matières :

- Le Raspberry Pi
- Description technique
- Systèmes d'exploitation disponibles
- Préparer la carte micro SD
- Démarrer Raspbian
- Utiliser le mode graphique
- Utiliser la ligne de commande
- Se connecter à distance au Raspberry Pi
- Gestion du réseau
- Utiliser une mémoire de masse externe
- Démarrer sur un disque externe
- Que faire avec le Raspberry Pi ?
- Programmer en Scratch
- Programmer en Python
- Le GPIO du Raspberry Pi
- Les périphériques
- Dépanner le Raspberry Pi
- Annexes

**Sur la programmation avec Scratch, Écrit par Sarah Lacaze**



## Table des matières :

Présentation  
L'interface  
La palette graphique  
Les mouvements  
Le stylo  
Les sons  
L'apparence  
Les procédures  
Les opérateurs  
Les variables  
Les listes  
Les blocs personnalisés  
Les jeux vidéos  
Les jeux de labyrinthe  
Les jeux de cible  
Les jeux de tir  
Les jeux de sport  
Les jeux de plateforme  
Les jeux de réflexion  
Les jeux utilisant la webcam  
Un jeu d'exploration  
Les extensions  
Conclusion

From:

<https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/> - Castel'Lab le Fablab MJC de Château-Renault

Permanent link:

<https://www.magenealogie.chanterie37.fr/www/fablab37110/doku.php?id=start:raspberry:nevers2017>Last update: **2023/01/27 16:08**