

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'IMBIL, 7 rue Paul 12^e de Ligne - 58000 NEVERS
Date : du 28 avril à 14h au 29 avril à 15h
Temps d'accès : 1/ les équipes auront 2 h pour se préparer et programmer leur robot.

Les équipes

Les participants doivent se constituer en équipes composées au moins de deux personnes, au maximum de six personnes. Les équipes sont limitées à 5 par équipe, réparties comme suit :

Horaires

Les équipes devront venir avec leurs matériels préparés. Pour la réalisation de leur robots, elles auront jusqu'à 1h30 pour les préparer, prendre dans l'espace dédié au concours avec, comme tout autre, soit une carte Arduino soit un Raspberry Pi.

Matériel

Le concours est basé sur la programmation d'une carte Arduino ou d'un Raspberry Pi pour permettre d'effectuer des mesures et de paramétrier des capteurs. La carte du concours est disponible d'un plateau de l'IMBIL, d'une surface blanche, d'obstacles et d'un trace noir sur le plancher.

Challenge

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

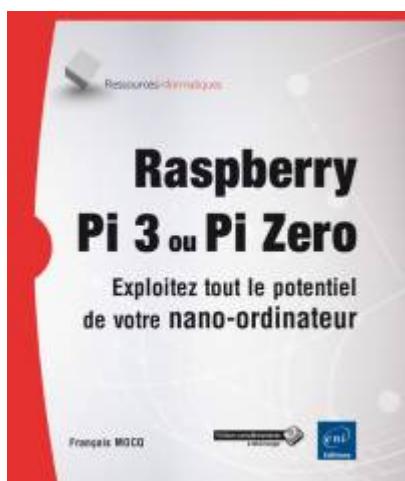


Table des matières :

- 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**

