

Salon RaspberryPI Nevers 2017

Programme :



Mes commentaires

Les photos

- [Photos](#)

Les rencontres

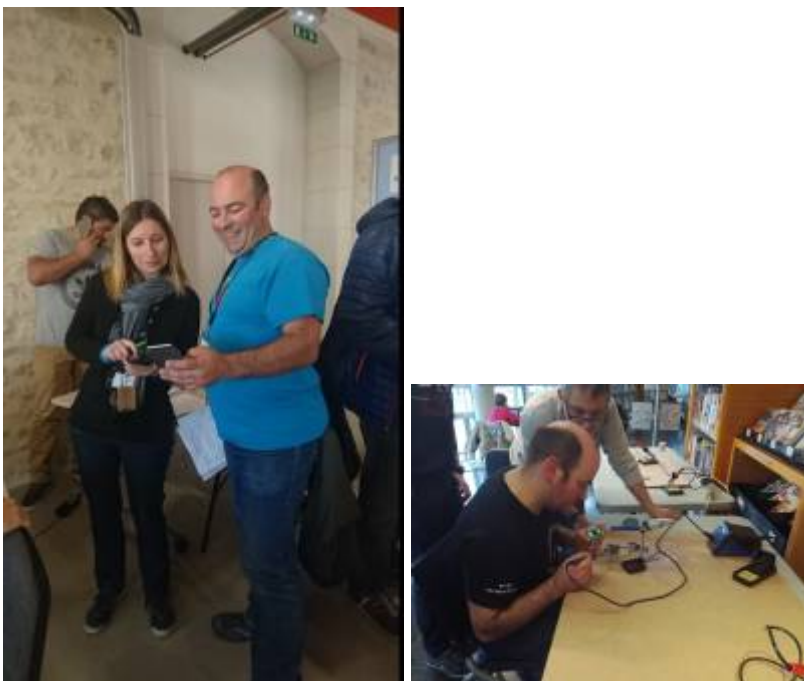
François MOCQ : Passionné de RaspBerry et sympa . Beaucoup d'info sur son site :<http://www.framboise314.fr/>



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 présentielle 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-Clicsnumérique : 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 prédéfini en suivant une ligne noire et crever un ballon à l'arrivée.



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&rev=1663162758>

Last update: **2023/01/27 16:08**

