



Les journées de la culture

Raspberry Pi

RASPERRYPI.ORG

Le nano-ordinateur Raspberry Pi est une puissante carte programmable développée par la *Raspberry Pi Foundation* et spécialement conçue pour l'enseignement des bases de la programmation dans les écoles. Simple d'utilisation, cet outil permet la création libre de **projets d'électronique embarquée** faciles à réaliser en classe ou à la maison.

◆ Préparer un atelier

Prévoir au moins un circuit imprimé par participant ou équipe de participants.

Avoir à disposition un nombre suffisant d'ordinateurs pour que chaque participant, ou groupe de participants puisse programmer pendant toute la durée l'activité.

Préparer tout le matériel pour la fabrication des projets.

Prévoir des tables assez grandes pour placer toutes les boîtes de matériaux, composants électroniques et ordinateurs.

[Installer le système d'exploitation Raspbian](#) sur les cartes SD ou micro SD.

◆ **Matériel minimalement requis**

Carte SD ou micro SD (selon les modèles)
Un chargeur adapté
Un câble HDMI

◆ Accompagnement du public

Les intervenants doivent à la fois être capables d'initier les participants aux rudiments de l'électronique, tout en guidant la création autour des objectifs prédéfinis.

L'équipe d'intervenants peut donc être composée de médiateurs culturels, d'artistes et de développeurs afin d'assurer les diverses facettes de l'activité (accompagnement technique, direction artistique, soutien pédagogique).

◆ **Catalogue d'activités numériques**

Club de Robotique Asimov, p. 8
par Cégep de Chicoutimi

Programmation avec le Raspberry Pi, p. 36
par la Société des arts technologiques



Société des arts technologiques