

Fiche Action de Médiation Numérique

Atelier microcontrôleur - Borne d’arcade

|  |  |
| --- | --- |
| Environnement | Atelier collectif rétro gaming autour du RaspBerry Pi |
| Bénéficiaires | Personnes adultes habituées de l’environnement numérique souhaitant confectionner une console de jeu rétro |
| Contexte | La communauté de communes organise une suite d'ateliers autour des différentes utilisations du microcontrôleur. Cet atelier en fait partie. |
| Durée | 1 heure |
| Lieu | Le médialab des Granges à Vic sur Cère |
| Objectif pédagogiques | - Guider les apprenants dans l’installation de jeu rétro sur microcontrôleur  - Assimiler le processus de stockage de jeu rétro sur carte SD |
| Déroulé de la séance | (5 min) - Accueil des apprenants  (5 min) - Échange avec les apprenants autour de l’objectif de l’atelier. Évaluation de leur niveau numérique global.  (5 min) - Présentation du Raspberry Pi.  (10 min) - Présentation de Etcher et de RecalBox. Pourquoi est-ce nécessaire ? Installation du système RecalBox sur la carte SD via Etcher.  (5 min) - Potentielles questions avec les apprenants ?  (5 min) - Pause ludique avec tour de table des jeux rétro préférés des apprenants. Quel jeu rétro souhaite-t-il installer sur leur console ?  (5 min) - Téléchargement du ROM souhaité depuis un site web adéquat. Installation du ROM sur la carte SD.  (10 min) - Insertion de la carte SD dans le Raspberry Pi. Branchement du câble d’alimentation. Branchement de l’écran en HDMI. Branchement de la manette en USB.  (5 min) - Jouez !  (5 min) - Fin de l’atelier, discussion générale autour de l’atelier. |
| Méthodes pédagogiques employées | Pédagogie expérientielle. Les apprenants pratiquent et apprennent en faisant. |
| Moyens humains (en plus du CNFS) | Aucun |
| Moyens matériels | - Un TBI d’afficher des informations devant les apprenants.  - Le nécessaire permettant l’installation des apprenants : Une pièce fermée, bureaux, chaises.  - (1 x raspberry Pi + 1 x manette USB + 1 x écran + 1 x clavier + 1 x souris) x nombre d’apprenants. |
| Moyens immatériels | Une connexion internet |
| Modalité d’évaluation | L’atelier est réussi si les apprenants ont réussi à installer un jeu rétro sur le/leur raspberry et que les différents points clé de l’atelier ont été assimilés. |

Ressources : https://rtmfm.cnrs.fr/wp-content/uploads/2021/12/Tutoriel-3-presentation-rapsberry.pdf