



## Contexte

À l'occasion des Jeux olympiques et, paralympiques en France à l'été 2024, Beebot revêt sa tenue de sportive et danse la cérémonie d'ouverture.

## Consigne

- Habiller le robot en sportif
- Réinvestir le costume olympique en créant une danse solo, duo, ou en groupe d'une durée maximum d'une minute.

[Vidéo de lancement](#)



## Objectifs

- Mettre en œuvre un projet artistique
- Programmer les déplacements d'un robot
- Favoriser l'action collective, la prise de responsabilités et l'initiative



RUEIL MALMAISON

DEFIS BEEBOOT & JO 2024

## Restitution finale



<https://acver.fr/beeJO24>

## Cadre de référence des compétences numériques

Domaine 3 Création de contenus  
 Compétence 3.4 Programmer  
 Niveau 1 Lire et construire un algorithme qui comprend des instructions simples  
 Niveau 2 Réaliser un programme simple

## Compétences

- S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.
- Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements sur un quadrillage
- S'intégrer dans une démarche collaborative et enrichir son travail grâce à cette démarche.