

Etablissement de Païta

12 au 17 novembre	Lycée Anova	<i>Jeu de pong</i>	Programmer un jeu de pong avec Scratch (avec les secondes)
		<i>Visage Animé</i>	Programmer un visage animé avec Géogébra (sous forme de concours dans le lycée ressources et aide sur commun)
		<i>Enigmes</i>	Deux énigmes données par jour (1 sur le site du VR + 1 par les professeurs de l'établissement)
		<i>Films</i>	Projections de films et documentaires