

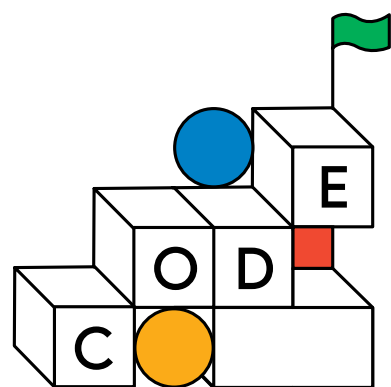


CS First

Programmazione facile da insegnare e divertente da imparare

L'informatica sta diventando una competenza fondamentale per preparare gli studenti al lavoro e al mondo di domani.

Tuttavia, molti insegnanti non sanno come portare in aula l'informatica oppure non hanno abbastanza risorse per supportare le lezioni.



Oltre il

65%

dei giovani svolgerà un lavoro che attualmente non esiste.¹

Con CS First puoi fornire agli studenti le conoscenze di base per raggiungere il successo in futuro.

CS First è un programma didattico di informatica che presenta la programmazione a studenti di età compresa fra 9 e 14 anni attraverso divertenti lezioni basate su video. Grazie a temi di vario tipo come sport, arte e progettazione di videogiochi, gli studenti con diversi tipi di interessi e di diversa provenienza vengono incoraggiati a imparare la programmazione e allo stesso tempo esplorare gli ambiti che li appassionano maggiormente.



Nessuna esperienza informatica richiesta



Apprendimento pratico e divertente



Sempre senza costi

¹ Secondo il Forum economico mondiale

Un aiuto per gli insegnanti che vogliono introdurre l'informatica ma non hanno esperienza

La piattaforma è stata realizzata da insegnanti per gli insegnanti. I video presenti in ogni lezione spiegano i concetti, così gli insegnanti possono seguire individualmente gli studenti. Gli insegnanti possono anche gestire i progressi degli studenti, salvare il loro lavoro e pianificare le lezioni, il tutto dalla dashboard online.



CS First consente di realizzare attività accattivanti per i bambini e di entrare con relativa facilità nel mondo di Scratch e del coding.

Angela Fumasoni, Insegnante di Informatica, Istituto Comprensivo Paesi Orobici - Scuola Primaria, Sondrio



Un aiuto per gli studenti che vogliono scoprire nuovi modi di pensare

Gli studenti lavoreranno sui progetti usando un semplice editor di codice chiamato Scratch per CS First. Da qui potranno creare storie, giochi, animazioni e altro ancora, aprendo la mente a un nuovo modo di pensare e risolvere i problemi, con cui potranno creare, e non solo usare, nuove tecnologie.



Assicurati che ogni studente abbia accesso alle competenze tecniche in grado di spalancare opportunità future, in aula e non solo.

Porta in aula l'informatica con tranquillità oggi stesso.

