

ISS G.CIGNA A.S. 2023-2024
Classe 2BLSA
Programma di INFORMATICA
Docente: TEALDI Paolo

Libro di testo: "Dal bit ai robot"- autori: Barbero, Vaschetto PEARSON

1. Modulo 1: ripasso dei contenuti del 1 anno
 - Rappresentazione numerica delle informazioni
 - Excel

2. Modulo 2: Software applicativi
 - La grafica digitale
 - o Concetti e definizioni (bitmap-vettoriale, dpi, dimensioni monitor, colore)
 - o Formati grafici
 - o The Gimp
 - L'ambiente di lavoro, Strumenti di ritocco fotografico

3. Modulo 3: introduzione alla Programmazione
 - Scratch
 - o Definizione di programmazione
 - o Dal programma sorgente al programma eseguibile: la compilazione
 - o Concetto di Variabile
 - o Rappresentazione di algoritmi mediante Flow chart
 - o L'ambiente di lavoro
 - o Controllo
 - Istruzioni iterative, Istruzioni condizionali
 - o Movimento
 - o Operatori logici / matematici
 - o Gestione delle stringhe di testo
 - o Sensori (cenni)
 - o Aspetto
 - o Penna
 - o Liste / vettori: Definizione e gestione (cenni)

4. Modulo 4: Intelligenza Artificiale e Montaggio Video
 - o Introduzione all'A.I.
 - o Caratteristiche
 - o Fiction e Realtà
 - o A.I. e vita quotidiana (chatbots e assistenti vocali)
 - o A.I. e Robot
 - o Etica e A.I.
 - o Progetto/Concorso sull'Intelligenza Artificiale

Mondovì 08/06/2024

Il docente

Gli allievi

Indicazioni per gli studenti con debito formativo

Informatica 2BLSA anno scolastico 2023/24

Prof. TEALDI PAOLO

Obiettivi minimi:

- Grafica digitale: conoscerne la terminologia
- Saper utilizzare gli strumenti di fotoritocco di The Gimp
- Saper realizzare semplici montaggi video
- Saper utilizzare Scratch per la implementazione di semplici algoritmi

Indicazioni metodologiche che gli allievi dovranno seguire nello studio individuale estivo:

- È importante rivedere gli argomenti nell'ordine in cui sono stati trattati in classe in quanto i primi prerequisiti dei successivi.

Lavori da svolgere durante l'estate:

- Risolvere tutti gli esercizi svolti in classe durante l'anno scolastico.

Tipologia di prove di verifica:

- prova scritta contenente esercizi in Scratch da risolvere sul PC
- prova orale costituita da domande aperte riguardanti la grafica e la programmazione