

**IISS 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