

## DIDATTICA DELL'INFORMATICA

### Feedback & Peer Review

Prof.ssa Filomena Ferrucci  
fferrucci@unisa.it

1

## Obiettivi

- Comprendere
  - L'approccio Sandwich nella comunicazione
  - Tecnica della Peer Review
- Saper fornire feedback
- Saper realizzare una peer review

Didattica dell'Informatica

2

2

## Metodologia

- Lezione "frontale" con ausilio di slide
- Discussione
- Peer review

Didattica dell'Informatica

3

3

## Feedback Sandwich



- Dare un riscontro critico (per modificare il comportamento di qualcuno o per far far qualcosa in modo diverso) è un processo delicato.
- Occorre sensibilità per i sentimenti del tuo interlocutore:
  - Evitare reazione difensiva.
- Dare un riscontro correttamente: il ricevente lo prenderà positivamente e i buoni risultati si verificheranno naturalmente.
- "feedback sandwich": mettere il tuo riscontro critico in mezzo ad altri riscontri positivi, appunto, come in un sandwich.

Didattica dell'Informatica

4

4

## 1. Complimenti

- Individua i lati positivi:

- trova qualcosa di significativo che la persona ha fatto
- Deve essere collegato al tipo di riscontro che darai, e deve essere abbastanza recente
- Esempio: tutti i vestiti bianchi sono usciti rosa dalla lavatrice perchè lavati insieme ad una maglietta rossa...un modo per iniziare la conversazione potrebbe essere:

*"Apprezzo davvero il tuo aiuto nel lavare la biancheria!"*

Didattica dell'Informatica

5

5

## 2. Riscontro

- **Presenta i fatti:**

- ora il tuo interlocutore è attento e ha uno stato d'animo ricettivo.
- Fai una breve pausa per far recepire i sentimenti positivi creati dal tuo complimento, poi passa direttamente al riscontro.
- Evita di usare le parole *"ma"* e *"ma la prossima volta"* perchè questo crea l'atmosfera difensiva che stai cercando di evitare.
- Sii diretto e deciso, ma mai arrabbiato o irrispettoso.  
*"Voglio lavorare con te su come selezionare i vestiti così che non avremo di nuovo calzini rosa"*

Didattica dell'Informatica

6

6

## 3. Incoraggia

- **Dai una prospettiva positiva:**

- quando dai il riscontro, creerai inevitabilmente un disagio psicologico nel tuo interlocutore.
- Non lasciare che questo rimanga; deve essere cancellato velocemente, ma nel modo corretto.
- Mostra i risultati positivi che potrebbero essere generati da un impegno futuro.
- La conclusione è che c'era una buona base per cominciare (il complimento iniziale), ci sono modi per migliorarla (riscontro), e questi due insieme produrranno risultati ancora migliori.

*"È fantastico ricevere un aiuto e tutti avranno molto più tempo libero dopo cena!"*

Didattica dell'Informatica

7

7

## Follow up

- Non aspettare fino al prossimo problema per monitorare il cambiamento comportamentale; controlla il cambiamento e continua a promuoverlo.
- L'obiettivo è di *ancorare la natura positiva* del cambiamento nella mente della persona.
- Se lasci stare, il tuo riscontro potrebbe essere dimenticato.
- Senza un **rafforzamento** coerente, un processo chiamato **"estinzione"** prende atto: il desiderato cambiamento comportamentale non succederà.

Didattica dell'Informatica

8

8

- Su quale teoria pedagogica si basa questo approccio?

9

## Consigli

- **Non usare ripetutamente questa tecnica per lo stesso problema:** passa ad un approccio più diretto.
- **Non avere un atteggiamento paternalistico:** Non avere un atteggiamento apertamente superiore; non essere indignato; non essere presuntuoso... questo danneggerà lo sforzo comunicativo.
- **Non dare solo riscontri positivi durante questo processo:** il tuo interlocutore non capirà cosa ha sbagliato.
- **Fai complimenti sinceri e attinenti:**
- **Evita accuse:** cosa stai facendo è sottolineare qualcosa che deve essere cambiato. Come sei arrivato al problema non è importante. Cosa è importante è dove sei ora e come raggiungerai il risultato.
- La conversazione **deve** essere positiva. Ci sarà una parte negativa, ma le due positive le supereranno. Lascia il tuo interlocutore con un atteggiamento positivo e avrai il risultato che speravi.

10

## Peer review

11

## Parallelismo fra metodologie informatiche e metodologie didattiche - Peer review

- Programmer often stick to the data set that makes the program work
  - "Don't mess up my code!"
- Software Review: ispezione manuale di alcuni o tutti gli aspetti del sistema senza eseguire realmente il sistema (molto efficace: 85% dei fault rilevati avvengono grazie a review)
- Due tipi principali di review: walkthrough e inspection.
  - Walkthrough. Lo sviluppatore presenta informalmente le API, il codice, la documentazione associata delle componenti al team di review. Il team commenta sul mapping modelli-codice usando RAD
  - Inspection. Simile al walkthrough, ma la presentazione delle unità è formale.
    - Lo sviluppatore non può presentare gli artefatti. Questo è fatto dal team di review che è responsabile del controllo delle interfacce e del codice rispetto ai requisiti
    - Controlla l'efficienza degli algoritmi con le richieste non funzionali
    - Lo sviluppatore interviene solo se si richiedono chiarimenti
- Va bene solo per la programmazione?!

12

## Peer review

- Emily, firstly thank you for being willing to share your paper with me. I have typed below some ideas I have that will hopefully help you to improve your paper for the final draft. As well as providing a few overall comments I have also tailored individual points to particular parts of your paper so you are aware of which sections my comments refer to.
- Firstly this was a well presented paper, I could read the passion you had for the topic and your clear interest in addressing gender diversity and how that relates to firm performance. By choosing the tech industry I think you have chosen a very current topic as I feel there is currently lots of literature released regarding women in STEM and it is a very 'hot' topic at the moment.
- **Definition:**
  - When you introduce your research question make it clear if you're planning to study more women in technology firms or how gender diversity plays a role in firm performance since as you and I discussed they are very different!
- **Motivation:**
  - I was impressed with how you used background research to show your motivation. I would like to see more of your personal motivation in this section.
- **Literature review:**
  - Your literature review provides great background for your topic
  - This work was informative and you drew detailed and specific interpretations from each paper
  - I really appreciated how you didn't only look at empirical studies but also considered individuals experience of women in technology such as the daughter example because it humanised your work
  - It provides great context for the rest of your work and each paragraph ends with linking that article/work back to your research question which makes your paper flow clearly.
  - Read over this section to check your grammar, and remove words that feel redundant to help with clarity of your paper.

Didattica dell'Informatica

13

13

## ...Peer review

- **Summary & Conclusion:**
  - Really appreciated how you reiterated your research question at the start of this paragraph
  - Very impressed with how you considered all the limitations of your own study and how they could help explain your results- perhaps you could think about this a little more and add this into your analysis above instead of the conclusion
  - Very clear view on what this study could mean for future work in this area
- **Appendix & References:**
  - Make sure to include all your tables and refer to them in your paper
  - Focus on the layout of your appendix to give a final polished look to your paper

Didattica dell'Informatica

14

14

## Peer Review

- Peer: tra pari
- Review: analisi – critica costruttiva
- Avvertenze iniziali
  - Valorizzare gli aspetti positivi
  - Essere specifici sia nell'individuazione degli aspetti da migliorare sia nel suggerire possibili miglioramenti
  - Incoraggiare
- Non offendere!!!

Didattica dell'Informatica

15

15

## Procedure

- Complimentarsi con gli autori
- Riassumere le procedure impiegate e i prodotti realizzati
- Citare gli aspetti **positivi** rilevanti ed individuare gli aspetti di **debolezza**
- Apprezzare e/o aggiungere suggerimenti
- Fornire esempi, usando la forma interrogativa
  - Es. Pensi che se modificassimo \*\*\*\* il risultato potrebbe essere \*\*\*?
  - Pensi che si potrebbe stimolare maggiormente la curiosità dei ragazzi se provassimo a \*\*\*?

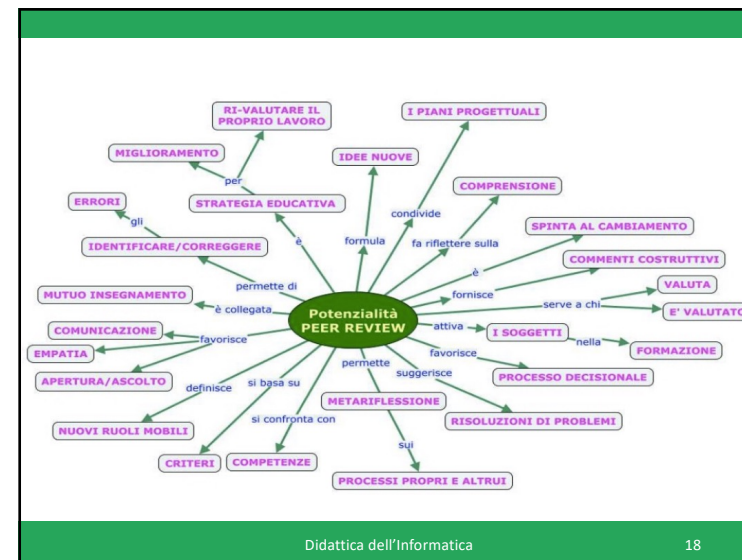
Didattica dell'Informatica

16

16

Dimensioni	Criteri	Commento	Giudizio
Prodotto	Il prodotto risponde alle finalità	Se SI: apprezzare e citare i punti che confermano	Sufficiente Buono Ottimo
	Il prodotto valorizza il pensiero critico	Se NO: fornire consigli specifici con esempi	
Coinvolgimento	I membri del gruppo hanno condiviso l'attività, collaborano e si sono suddivisi i compiti	Se SI: apprezzare e citare i punti che confermano	Sufficiente Buono Ottimo
	Ciascun componente del gruppo partecipa alla presentazione secondo una regia	Se NO: fornire consigli specifici con esempi	
Strumenti	Gli strumenti adottati sono efficaci per lo scopo	Se SI: apprezzare e citare i punti che confermano	Sufficiente Buono Ottimo
	Gli strumenti valorizzano le competenze, gli interessi e le capacità individualizzati	Se NO: fornire consigli specifici con esempi	
Didattica dell'Informatica			17

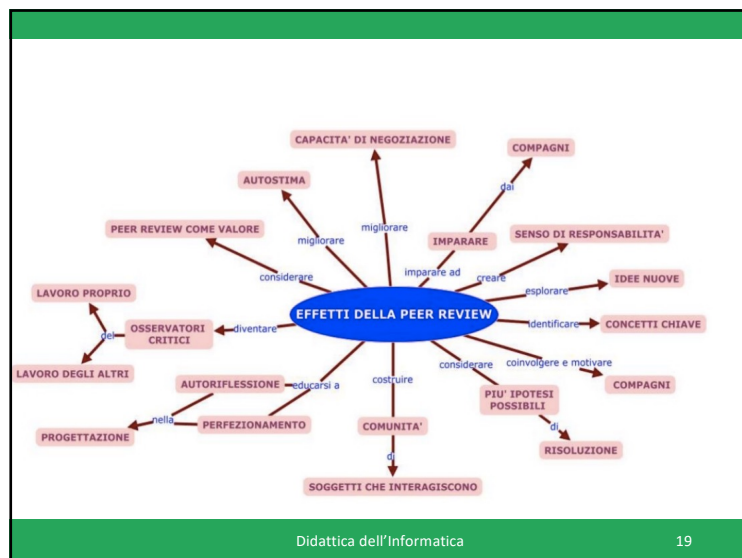
17



Didattica dell'Informatica

18

18



Didattica dell'Informatica

19

19

PROCEDIMENTO	FINALITÀ
1 Assegnare Peer Review nel lavoro di gruppo.	Favorire: discussione, ascolto, mediazione di giudizio, condivisione, sviluppo del pensiero critico.
2 Definire e condividere con gli studenti il procedimento di Peer Review e gli scopi.	Fornire un Format di Peer Review. Valorizzare il momento formativo e di arricchimento della Peer Review.
3 Definire i tempi.	Esprimere concetti concisi e chiari, evitando pensieri stagnanti, fangosi e ridondanti.
4 In plenaria i gruppi presentano il risultato della loro Peer Review.	Parlare in pubblico e argomentare, valorizzando punti di forza e proponendo consigli per i punti di debolezza evidenziati. Allenarsi a più ipotesi di risoluzione dei problemi.
5 Aprire discussione con domande e risposte.	Motivare le proprie scelte. Produrre domande pertinenti, di sviluppo e costruttive.
6 Momento finale di chiusura. Il docente riassume i risultati, individuando i punti di forza e di debolezza, le competenze raggiunte. Valida i pensieri positivi e le possibilità di ulteriore rilancio nell'approfondimento degli argomenti proposti e nella correzione di eventuali errori e/o false idee.	Valutazione formativa del docente sulle performances nell'attività.
Didattica dell'Informatica	

Didattica dell'Informatica

20

20