



Università degli Studi di Salerno

Dipartimento di Informatica

Corso di Laurea Magistrale in Informatica

Didattica dell'Informatica

Docente: Filomena Ferrucci

Task: Peer Review: Team GOLD + M

Team: LesePoX

De Rosa Gerardo 0522500722

Annunziata Gianluca 0522500723

Sommario

Introduzione	3
Grafica e Aspetto della Presentazione	3
Presenza dei contenuti richiesti	3
Efficacia della lezione	4
Appealing della lezione	4
Efficacia dei principi utilizzati	5
Conclusioni	5

Introduzione

Questa peer review è nata per analizzare l'operato del **Team GOLD+M**, per quanto riguarda il task Donne e Informatica.

La nostra review si focalizzerà su cinque aspetti per noi fondamentali:

- **Grafica e aspetto della presentazione;**
- **Presenza ed esposizione dei contenuti richiesti;**
- **Efficacia della lezione (anche in base agli obiettivi proposti e metodologie didattiche);**
- **Appealing della lezione;**
- **Efficacia dei principi utilizzati.**

Tutti i punti saranno affrontati con il metodo della peer review, utilizzando l'approccio Sandwich.

Grafica e Aspetto della Presentazione

La presentazione si presenta con una grafica semplice e gradevole, i concetti sono espressi in modo chiaro e non vi sono slide troppo affollate da concetti. Forse avremmo preferito qualcosa di più minimale, ma alla fine si tratta di una mera questione di gusti.

Presenza dei contenuti richiesti

Il task risultato portato a termine nei minimi dettagli; le idee alla base risultano essere molteplici e sono presenti una pluralità di metodologie didattiche, per lo più fresche ed innovative.

Tutti i contenuti richiesti sono presenti, la figura da approfondire, scelta dal Team GOLD+M è **Adele Goldberg**, e l'elaborato "tributo" è un poster di eccellente fattura che oltre a riassumere alcune delle tappe fondamentali della Goldberg, dà spazio anche ai suoi contributi e ai suoi impegni sociali.

Il personaggio in questione è trattato bene, vengono riconosciuti i suoi meriti e l'innovazione che ha apportato in informatica; oltre il poster, è previsto anche un video di repertorio, non realizzato dal team ma comunque molto esplicativo della vita e dei contributi della Goldberg.

Pensiamo invece che le slide che presentano la figura in questione agli studenti, abbiano forse una scrittura non esattamente indicata per un pubblico di adolescenti, poiché stucchevole in alcuni passaggi.

La lezione scelta dal team, invece, si basa sull'introduzione dei concetti della programmazione Object Oriented, a tal proposito sono rispettati tutti i campi richiesti nella preparazione della

lezione e sono tutti spiegati in modo chiaro ed esaustivo, partendo dalla situazione della classe, fino a giungere alla lezione vera e propria. Non abbiamo suggerimenti riguardo questo punto, perché i requisiti sono soddisfatti in toto; unico piccolo appunto avremmo preferito avere dei prerequisiti più specifici.

Efficacia della lezione

Come abbiamo ribadito, la lezione è più che completa, chiara e curata in ogni minimo dettaglio, personalmente avremmo preferito una maggiore semplicità nell'espressione di alcuni concetti, più che altro perché probabilmente ci aspettavamo qualcosa di molto più **immediato**, rispetto a qualcosa di così **ben studiato e strutturato** come la presentazione che abbiamo avuto il piacere di vedere. Se da un lato, appunto, questa è piena di contenuti e di specifiche anche più avanzate rispetto a quello che a nostro avviso era richiesto dalla traccia, dall'altro ci sembra essere carente nella **fruibilità immediata**; ma probabilmente questa presentazione era pensata per **durare di più** rispetto al tempo che è stato impiegato per la stessa.

Non si può non dire che le metodologie siano pienamente rispettate, oltre ad essere innovative, concorrono in maniera massiccia all'apprendimento da parte dei discenti.

Gli obiettivi che il gruppo si pone di realizzare con questa lezione, sono realizzati quasi nella totalità; a nostro parere infatti quelli che non riguardano la programmazione ad oggetti, sono completamente adempiuti, mentre i restanti non ne abbiamo la certezza, poiché lo spazio dato alla lezione è molto risicato all'interno della lezione. Il focus sembra infatti non essere tanto sull'insegnamento della programmazione O.O, di cui non si parla per l'80 dell'intervento didattico, quanto più sulla presentazione della Goldberg e sulla diversità come valore; infatti alla lezione non è dato a nostro avviso lo spazio necessario, mancando la presentazione di concetti fondamentali. Nonostante ciò le lezioni sono studiate e strutturate nei minimi dettagli.

Appealing della lezione

Le lezioni risultano essere di grande interesse per gli studenti, principalmente perché questi vengono coinvolti in prima persona in ciascuna di esse e viene richiesto **molto lavoro** da parte degli studenti. Vengono utilizzati diversi software nel corso dell'intervento, da **padlet** a **draw.io**, inoltre i compiti assegnati agli alunni, pensiamo siano adatti allo scopo di appassionare gli alunni alla lezione.

Come detto in precedenza, magari avremmo preferito una maggior componente della lezione principale in termini di slide, per presentare almeno i concetti fondamentali e per fornire un supporto per gli studenti impossibilitati a seguire alla lezione.

Nonostante ciò la lezione, come ribadito in precedenza, ha un forte appeal verso gli studenti.

Efficacia dei principi utilizzati

I principi utilizzati dal team risultano essere:

- **Principio del divertimento;**
- **Principio della motivazione;**
- **Principio dell'autonomia;**
- **Principio della continuità;**
- **Principio del protagonismo;**
- **Principio della partecipazione attiva;**
- **Principio dell'utilità dell'errore;**

Riteniamo che tutti i principi espressi dal gruppo nella presentazione siano poi stati effettivamente rispettati nelle lezioni proposte, quindi non abbiamo suggerimenti a riguardo.

Conclusioni

In conclusione, abbiamo apprezzato la presentazione del team **GOLD+M**, è a nostro parere la più **valida** e come già detto **innovativa** in termini di **tecniche didattiche e terminologie**, oltre ad essere stata progettata con attenzione verso tutte le possibili casistiche che si possono verificare in una classe liceale, dagli alunni meritevoli, all'assistenza ai diversamente abili, al contesto classe fino ad arrivare alla lezione e alla sua struttura.

Riteniamo anche però, che manchi a nostro avviso, un qualcosa in più con la quale la classe possa interfacciarsi; anche se la lezione si avvale per poco della metodologia frontale, magari inserire slide con **codice QR** o con brevi descrizioni di ciò che ci si apprestava a far compiere agli stessi.

Come suggerimento più tangibile, abbiamo realizzato una breve presentazione dove a modo nostro, forniamo un'introduzione alla programmazione Object Oriented.

Team LESEPOX