

Allegato 1

OGGETTO: Selezione pubblica mediante procedura comparativa per titoli ed esperienze professionali finalizzata alla predisposizione di una graduatoria per il profilo di esperto di live coding musicale, ai fini di formare docenti di musica della scuola secondaria di primo grado all'uso del software Sonic Pi per l'insegnamento del coding nelle classi di afferenza.

Struttura di Ricerca 4 "Applicazioni Tecnologiche per lo Sviluppo della Didattica Laboratoriale" – progetto B59C21000340001

Il progetto per cui si richiede il supporto esterno di un esperto di live coding con il software Sonic Pi riguarda l'introduzione in tre classi di tre scuole diverse della pratica del live coding all'interno del curriculum di musica.

L'esperto dovrà costruire un piano di formazione e affiancamento alla sperimentazione in classe del software Sonic Pi. I docenti di musica hanno già una formazione basilare nell'utilizzo del software Sonic Pi, pertanto il corso dovrà supportare la conoscenza algoritmica dei docenti con esempi concreti di uso del software Sonic Pi.

Di conseguenza, all'esperto selezionato è richiesto:

Una conoscenza approfondita del software Sonic Pi

Una forma mentis da programmatore in ambito di *creative coding* e in particolare nel settore del live coding musicale

Supportare i docenti durante l'uso del software in classe, sia da remoto sia di persona.

Conseguentemente, l'esperto dovrà avere una solida esperienza nell'uso di algoritmi in ambito matematico, nella programmazione informatica e nell'uso di questi strumenti per la creazione musicale in tempo reale. Dovrà inoltre essere in grado di spiegare sia gli aspetti specifici del software Sonic Pi, sia avere una *forma mentis* da programmatore in ambito di creative coding con particolare abilità nello specifico settore del live coding musicale. Il compito principale dell'esperto selezionato sarà di illustrare i problemi di ordine musicale che i docenti potranno incontrare quando vengono impiegati gli algoritmi e lo specifico linguaggio di programmazione di Sonic Pi in questo contesto. Tali problemi sono di due ordini: quello legato alla stesura dell'algoritmo e quindi alla creazione musicale e quello di ordine performativo, cioè legato al modo in cui l'algoritmo viene utilizzato e modificato durante il live.

Di conseguenza, grazie alla sua conoscenza del software Sonic Pi, l'esperto dovrà supportare i docenti durante la fase di formazione e durante il suo uso, in classe o da remoto. Potrà inoltre ricollegare l'attività di live coding con quella tipica di altri strumenti musicali propriamente detti, in modo tale da creare una sorta di ponte tra la didattica musicale tradizionale e quella sperimentale ed avanzata impartita mediante l'uso di strumenti informatici.

Il compito dell'esperto sarà di istruire i docenti di musica coinvolti e supportare loro durante lo svolgimento delle attività in classe. In una prima fase sarà necessario, da parte dell'operatore selezionato, determinare il livello di competenze all'interno del corpo docente che partecipa alla sperimentazione e tarare l'attività in modo tale che essi riescano a sviluppare le nozioni necessarie ad effettuare le operazioni tipiche del live coding con il software Sonic Pi. Cosciente di ciò, dovrà quindi costruire un percorso di approfondimento dedicato e dovrà inoltre affiancare i docenti durante le fasi della sperimentazione didattica. In tutte le fasi del progetto, il lavoro dell'esperto sarà coadiuvato e supervisionato dai responsabili scientifici di INDIRE e della associazione Tempo Reale, che potranno supportare ed indirizzare l'esperto nei casi in cui ciò potrebbe rivelarsi necessario. I responsabili del progetto inoltre potranno affiancare l'esperto al fine di raggiungere gli obiettivi del presente bando.