



BOÎTE À OUTILS DE RESSOURCES

SÉQUENCE 13 : Intégration d'éléments audio dans le Livre d'Aventures

Cible : Enseignants et animateurs jeunesse (pour accompagner les jeunes)

Temps estimé : 60 - 90 minutes

Contexte : Contextes d'apprentissage formels, non formels et informels

Matériel : Ordinateurs équipés du logiciel Audacity, microphones, scripts des récits (rédigés lors des séquences 5 à 7), casques audios.

Les activités peuvent être réalisées individuellement, en groupe ou dans le cadre d'un atelier animé, en fonction du contexte pédagogique et des besoins des apprenants.

1. OBJECTIFS

À la fin de cette séquence, les participants auront acquis les compétences suivantes :

- **Identifier les points clés en matière de son :** déterminer quelles parties du livre d'aventure nécessitent un renforcement sonore (narration, effets sonores) afin d'améliorer l'immersion.
- **Produire des ressources audios :** enregistrer et monter des extraits vocaux et des ambiances sonores à l'aide d'outils open source (Audacity).
- **Améliorer l'accessibilité :** créer des versions audios des textes principaux pour aider les lecteurs en difficulté (troubles spécifiques de l'apprentissage/troubles spécifiques du langage).
- **Exporter pour l'intégration :** générer des fichiers optimisés prêts à être insérés dans des plateformes telles que Twine ([Séquence 9](#)) ou Genially ([Séquence 12](#)).

2. DESCRIPTION DE LA SÉQUENCE

Cette séquence n'est pas un cours de montage à part entière, mais plutôt l'étape où nous « donnons une voix » à notre récit sur le climat.



Dans un livre d'aventures, le son remplit une double fonction : **l'immersion émotionnelle et l'accessibilité**. Au cours de cette phase, les participants transformeront les scripts écrits et les défis climatiques identifiés lors des séquences précédentes en expériences auditives. Nous utiliserons **Audacity** pour nettoyer les enregistrements vocaux et mixer des effets sonores représentant l'environnement (par exemple, le bruit d'une sécheresse, le vent dans une forêt).

2.1. Résultats concrets

À la fin de cette séquence, les participants auront produit une petite banque de sons (« Sound Asset Pack ») prête à être intégrée dans les environnements narratifs numériques créés lors des Séquences 9 et 12, comprenant notamment :

1. Des fichiers de narration (voix off) pour l'introduction et la conclusion.
2. De courts effets sonores (SFX) pour les décisions clés.
3. Une ambiance de fond (boucle) qui reflète l'atmosphère de l'histoire.

3. ACTIVITÉS PROPOSÉES

Activité 1 - Le Script Audio (Planification)

Durée : 15 min

Description: Les participants passent en revue la structure narrative qu'ils ont élaborée (lors de la [Séquence 6](#)). Ils identifient trois moments clés où le son joue un rôle essentiel :

1. À quoi ressemble le « Défi climatique » ([Séquence 1](#)) ? (Par exemple : s'agit-il d'une rivière asséchée ? D'une tempête ?)
2. À quoi ressemble le « Héros du climat » ([Séquence 3](#)) ?
3. Quel texte est trop long et doit être lu à haute voix pour être compréhensible ?

À la fin de cette activité, les participants élaborent un court script sonore ou un plan audio lié aux scènes clés, détaillant les sons qui doivent être entendus.



Activité 2 - Enregistrement du Récit (La Voix)

Durée : 30 min

Description :

- Utiliser Audacity pour enregistrer l'introduction de l'histoire.
- Objectif pratique : apprendre à interpréter le script.
- Technique : enregistrement, utilisation de l'outil de sélection pour supprimer les erreurs et les bruits de respiration, et utilisation de l'outil de normalisation pour maintenir un volume constant.
- Conseil d'accessibilité : il est essentiel de parler clairement et lentement pour les utilisateurs finaux.

Si vous en avez la possibilité, il est préférable d'isoler le groupe dans une autre pièce et de leur faire enregistrer à l'aide d'un microphone (il peut s'agir d'un simple micro d'écouteurs) ; toutefois, le microphone d'un ordinateur portable suffit amplement pour cette activité.

Activité 3 - Créer des sons d'ambiance

Durée : 30 min

Description :

- Importer des sons libres de droits (vent, pluie, bruit de machines) qui illustrent le conflit environnemental. (freesound.org)
- Utiliser l'outil « Enveloppe » dans Audacity pour baisser automatiquement le volume de la musique de fond lorsque la narration commence (atténuation manuelle).
- Appliquez des fondus d'entrée et de sortie pour créer des boucles fluides qui ne s'interrompent pas brusquement.

Activité 4 - Exporter des ressources

Durée : 15 min

Description :

- Contrairement à un long podcast, nous exportons ici des extraits individuels.
- Sélectionner chaque fragment, puis choisir Fichier > Exporter > Exporter la sélection.



- Format recommandé : MP3 (pour le Web/Genially/Twine) afin de limiter la taille des fichiers.
- Nommer les fichiers de manière logique (par exemple : Scène1_Intro.mp3, Effet_Victoria.mp3).

4. BOÎTE À OUTILS NUMÉRIQUE - Outils pour la Séquence

- Audacity : principal logiciel d'édition (open source).
- Genially : dispose d'un système intégré simple d'enregistrement et de téléchargement audio.
- Ocenaudio : outil d'édition audio simple et rapide.
- Canva : dispose d'une application intégrée permettant d'ajouter des voix de lecture, des sons et bien plus encore.
- Banques de sons : (par exemple Freesound.org, BBC Sound Effects) pour trouver des sons liés à la météo qui ne peuvent pas être enregistrés en classe.
- Microphone USB : recommandé pour une meilleure qualité vocale (bien que le microphone du PC convienne pour les premières ébauches).

5. COMMENT METTRE EN ŒUVRE CES ACTIVITÉS DANS DES CONTEXTES FORMELS ET INFORMELS

Enseignement formel (en classe)

- Littérature/Langue : Lecture expressive de textes rédigés par les élèves. Analyse de l'intonation.
- Sciences : Enregistrement de « rapports de terrain » simulés sur le thème environnemental choisi.

Éducation non formelle (animation socio-éducative)

- Art sonore (bruits de fond) : créer manuellement des effets sonores à l'aide d'objets du quotidien (par exemple, froisser du plastique pour imiter le bruit d'un feu), afin de stimuler la créativité des « créateurs ».



- Inclusion : les jeunes qui préfèrent ne pas apparaître à l'écran ou ne pas écrire peuvent prendre en charge l'identité sonore du projet.

6. ADAPTATIONS POUR LES ÉTUDIANTS DYS

Cette séquence est essentielle car le résultat (l'enregistrement audio) sert d'outil d'aide aux personnes dyslexiques, mais le processus de création doit lui aussi être inclusif :

- Interface simplifiée : masquez les barres d'outils inutilisées d'Audacity (Affichage > Barres d'outils) afin de réduire la charge cognitive visuelle.
- Retour visuel : apprendre aux élèves à « voir le son » (une forme d'onde importante correspond à un bruit fort, une ligne plate correspond au silence) les aide à comprendre des concepts abstraits.
- Travail en binôme : un élève se charge de la souris (motricité) et un autre dirige l'enregistrement (créativité), en alternant les rôles.

7. TUTORIELS RELIÉS

- En lien avec la [Séquence 9](#) (Twine) et la [Séquence 12](#) (Genially) : « Comment insérer vos fichiers audios dans l'histoire finale ».
- En lien avec la [Séquence 14](#) (Accessibilité) : « Vérifier que le son est clair et compréhensible ».