



TOOLBOX DELLE RISORSE

SEQUENZA 13: Integrazione di elementi audio nel libro game

Target: educatori, operatori giovanili, formatori

Durata stimata: 60 - 90 minuti

Contesto: contesti di apprendimento formali, non formali e informali

Materiali: computer con Audacity, microfono, copioni delle storie (creati nelle Sequenze 5-7), cuffie.

Le attività possono essere svolte individualmente, in gruppo o in contesti guidati, a seconda del contesto educativo e delle esigenze dei partecipanti.

1. OBIETTIVI DELLA SEQUENZA

Al termine di questa sequenza, i partecipanti avranno raggiunto i seguenti obiettivi:

- **Identificare i punti chiave dal punto di vista sonoro:** selezionare quali parti dell'Adventure Book necessitano di un supporto sonoro (narrazione, effetti sonori) per migliorare l'immersione.
- **Realizzare risorse audio:** registrare e modificare clip vocali e paesaggi sonori utilizzando strumenti open source (Audacity).
- **Migliorare l'accessibilità:** creare versioni audio dei testi principali per supportare i lettori con difficoltà (SLD/SLI).
- **Esportare per l'integrazione:** generare file ottimizzati pronti per essere inseriti in piattaforme come Twine ([Sequenza 9](#)) o Genially ([Sequenza 12](#)).

2. DESCRIZIONE DELLA SEQUENZA

Questa sequenza non è un corso di montaggio a sé stante, ma piuttosto la fase in cui “diamo voce” alla nostra storia sul clima.

Il suono in un libro game ha un duplice scopo: **l'immersione emotiva e l'accessibilità**. In questa fase, i partecipanti trasformeranno le sceneggiature scritte e le sfide climatiche



identificate nelle sequenze precedenti in esperienze uditive. Useremo **Audacity** per ripulire le registrazioni vocali e mixare effetti sonori che rappresentino l'ambiente (ad esempio, il suono di una siccità, il vento in una foresta).

2.1. Risultato tangibile

Al termine della sequenza, i partecipanti realizzeranno una piccola raccolta di suoni ("Pacchetto risorse audio") pronta per essere integrata negli ambienti narrativi digitali creati nelle [Sequenze 9](#) e [12](#), che includerà:

1. File di narrazione (voce fuori campo) per l'introduzione e il finale.
2. Brevi effetti sonori (SFX) per le decisioni chiave.
3. Un'atmosfera di sottofondo (loop) che rifletta lo stato d'animo della storia.

3. ATTIVITÀ PROPOSTE

Attività 1 - Lo script sonoro (Pianificazione)

Durata: 15 min

Descrizione: I partecipanti rivedono la struttura narrativa (creata nella [Sequenza 6](#)).

Individuano tre momenti chiave in cui il suono è fondamentale:

1. Come si presenta la "Sfida climatica" ([Sequenza 1](#))? (Ad es.: È un fiume in secca? Una tempesta?).
2. Che suono ha l'"eroe del clima" ([Sequenza 3](#))?
3. Quale testo è troppo lungo e deve essere letto ad alta voce per essere accessibile?

Al termine di questa attività, i partecipanti producono una breve sceneggiatura sonora o un piano audio collegato alle scene chiave, specificando in dettaglio i suoni che dovrebbero essere uditi.



Attività 2 - Registrazione della narrazione (La voce)

Durata: 30 min

Descrizione:

- Utilizzare Audacity per registrare l'introduzione alla storia.
- Obiettivo pratico: imparare a interpretare il copione.
- Tecnica: registrazione, utilizzo dello strumento "Selezione" per eliminare errori e respiri affannosi, e utilizzo dello strumento "Normalizza" per mantenere il volume costante.
- Suggerimento per l'accessibilità: parlare in modo chiaro e lento è fondamentale per gli utenti finali.

Se ne avete la possibilità, è meglio isolare il gruppo in un'altra stanza e fargli registrare con un microfono (può essere quello di un semplice auricolare); tuttavia, per questa attività è sufficiente il microfono di un laptop.

Attività 3 - Creazione di suoni d'atmosfera

Durata: 30 min

Descrizione:

- Importare suoni esenti da diritti d'autore (vento, pioggia, macchinari) che rappresentino il conflitto ambientale. (freesound.org)
- Utilizzare lo strumento "Envelope" in Audacity per abbassare automaticamente il volume della musica di sottofondo all'inizio della narrazione (manual ducking).
- Applicare Fade In e Fade Out per creare loop fluidi che non si interrompano bruscamente.

Attività 4 - Esportazione delle risorse

Durata: 15 min

Descrizione:

- A differenza di un podcast di lunga durata, in questo caso esportiamo singoli clip.
- Selezionare ogni frammento e utilizzare File > Esporta > Esporta selezione.



- Formato consigliato: MP3 (per il web/Genially/Twine) per mantenere le dimensioni del file ridotte.
- Assegnare ai file nomi logici (ad es. Scene1_Intro.mp3, Effect_Victoria.mp3).

4. DIGITAL TOOLBOX - Strumenti per la sequenza

- **Audacity**: software di editing principale (open source).
- **Genially**: dispone di un semplice sistema integrato per la registrazione e il caricamento dei suoni.
- **Ocenaudio**: strumento di editing audio semplice e veloce.
- **Canva**: dispone di un'app integrata per aggiungere voci di lettura, suoni e molto altro.
- Banche di suoni: (ad es. Freesound.org, BBC Sound Effects) per trovare suoni atmosferici che non possono essere registrati in classe.
- Microfono USB: consigliato per una migliore qualità della voce (anche se il microfono del PC va bene per le bozze).

5. COME APPLICARE QUESTE ATTIVITÀ IN CONTESTI FORMALI E INFORMALI

Contesti di istruzione formale (ad es. la scuola)

- Letteratura/Lingua: lettura espressiva di testi scritti dagli studenti. Analisi dell'intonazione.
- Scienze: registrazione di “resoconti sul campo” simulati su una tematica ambientale a scelta.

Contesti non formali e informali (contesti giovanili)

- Arte sonora (Foley): Creazione manuale di effetti sonori utilizzando oggetti di uso quotidiano (ad es. accartocciare la plastica per simulare il fuoco), incoraggiando la creatività dei “creatori”.
- Inclusione: I giovani che preferiscono non apparire davanti alla telecamera o scrivere possono guidare l'identità sonora del progetto.



6. ADATTAMENTI PER STUDENTI CON DSA

Questa sequenza è fondamentale perché il risultato (l'audio) costituisce uno strumento di supporto per le persone affette da dislessia, ma anche il processo di creazione deve essere inclusivo:

- Interfaccia semplificata: nascondere le barre degli strumenti di Audacity non utilizzate (Visualizza > Barre degli strumenti) per ridurre il carico cognitivo visivo.
- Feedback visivo: insegnare agli studenti a «vedere il suono» (una forma d'onda ampia indica un rumore forte, una linea piatta indica il silenzio) li aiuta a comprendere concetti astratti.
- Lavoro in coppia: uno studente gestisce il mouse (abilità motorie) e un altro dirige la registrazione (creatività), alternandosi nei ruoli.

7. TUTORIAL CORRELATI

- Collegato alla [Sequenza 9](#) (Twine) e alla [Sequenza 12](#) (Genially): “Come inserire i file audio nella storia finale”.
- Collegato alla [Sequenza 14](#) (Accessibilità): “Verificare che l'audio sia chiaro e comprensibile”.