



IŠTEKLIŲ RINKINYS

13 SEKA: Garso elementų integravimas į nuotykių knygą

Tikslinė grupė: pedagogai ir jaunimo darbuotojai

Numatoma trukmė: 60–90 minučių

Kontekstas: formaliojo, neformaliojo ir savaiminio mokymosi aplinka

Reikmenys: kompiuteriai su „Audacity“ programa, mikrofonas, pasakojimų scenarijai (sukurti 5–7 sekcijose), ausinės.

Veiklos gali būti atliekamos individualiai, bendradarbiaujant arba moderuojamose aplinkose, priklausomai nuo mokymosi konteksto ir besimokančiųjų poreikių.

1. TIKSLAI

Iki šios sekos pabaigos dalyviai pasieks šiuos tikslus:

- **Nustatyti pagrindinius garso taškus:** pasirinkti, kurioms nuotykių knygos dalims reikia garso sustiprinimo (pasakojimo, garso efektų), kad būtų pagerintas įsitraukimas.
- **Sukurti garso medžiagą:** įrašyti ir redaguoti balso įrašus bei garso takelius naudojant atvirojo kodo įrankius („Audacity“).
- **Pagerinti prieinamumą:** sukurti pagrindinių tekstų garso versijas, kad padėtų skaitytojams, turintiems sunkumų (SLD/SLI).
- **Eksportuoti integravimui:** sukurti optimizuotus failus, parengtus įterpti į tokias platformas kaip „Twine“ (9 sekcija) arba „Genially“ (12 sekcija).

2. SEKOS APRAŠYMAS

Ši seka nėra atskiras redagavimo kursas, o veikiau etapas, kuriame mes „suteikiame balsą“ savo klimato istorijai.



Garso įrašai nuotykių knygoje turi dvejopą paskirtį: emocinį **įsitraukimą ir prieinamumą**. Šiame etape dalyviai pavers ankstesnėse sekcijose nustatytus rašytinius scenarijus ir klimato iššūkius garso patirtimis. Naudosime „**Audacity**“, kad sutvarkytume balso įrašus ir sumaišytume garso efektus, atspindinčius aplinką (pvz., sausros garsą, vėjo švilpimą miške).

2.1. Konkretūs rezultatai

Iki etapo pabaigos dalyviai parengs nedidelę garso biblioteką („Garso išteklių rinkinį“), kurią bus galima integruoti į 9 ir 12 sekose aprašytas ir pagal jas sukurtas skaitmenines istorijų aplinkas, įskaitant:

1. Pasakojimo failus (balso įrašus) įžangai ir pabaigai.
2. Trumpus garso efektus (SFX) svarbiausiems sprendimams.
3. Fono atmosferą (kilpą), atspindinčią pasakojimo nuotaiką.

3. SIŪLOMOS VEIKLOS

Veikla 1 – Garso scenarijus (planavimas)

Trukmė: 15 min

Aprašymas: Dalyviai peržiūri savo pasakojimo struktūrą (sukurta [6 sekcijoje](#)). Jie nustato tris svarbiausius momentus, kuriuose garsas yra ypač svarbus:

1. Kaip skamba „Klimato iššūkis“ ([1 seka](#))? (Pvz., ar tai išdžiūvusi upė? Ar audra?).
2. Kaip skamba „Klimato herojus“ ([3 seka](#))?
3. Koks tekstas yra per ilgas ir turi būti perskaitytas garsiai, kad būtų suprantamas?

Šios veiklos pabaigoje dalyviai parengia trumpą garso scenarijų arba garso planą, susijusį su pagrindinėmis scenomis, kuriame išsamiai aprašo garsus, kurie turėtų būti girdimi.

2 užduotis – Pasakojimo įrašymas (Balsas)

Trukmė: 30 min

Aprašymas:

- Naudokite programą „Audacity“, kad įrašytumėte pasakojimo įvadą.
- Praktinis tikslas - okytis interpretuoti scenarijų.



- Technika: įrašymas, naudojant atrankos įrankį, kad būtų pašalintos klaidos ir gilus kvėpavimas, bei naudojant normalizavimo įrankį, kad garsumas būtų vienodas.
- Prieinamumo patarimas: aiškus ir lėtas kalbėjimas yra labai svarbus galutiniams vartotojams.

Jei turite galimybę, geriausia izoliuoti grupę kitoje patalpoje ir įrašyti juos į mikrofoną (tai gali būti paprastas ausinių mikrofonas), tačiau šiai veiklai iš tikrųjų pakanka nešiojamojo kompiuterio mikrofono.

3 užduotis – Atmosferinių garsų kūrimas

Trukmė: 30 min

Aprašymas:

- Importuokite nemokamus garsus (vėjas, lietus, mašinos), kurie atspindi aplinkos konfliktą (freesound.org).
- Naudokite „Audacity“ programos „Envelope Tool“ funkciją, kad automatiškai sumažintumėte foninės muzikos garsumą, kai prasideda pasakojimas (rankinis garsumo sumažinimas).
- Taikykite „Fade In“ ir „Fade Out“, kad sukurtumėte sklandžias kilpas, kurios nesibaigtų staigiai.

4 užduotis – Turinio eksportavimas

Trukmė: 15 min

Aprašymas:

- Skirtingai nei ilgo podkasto atveju, čia eksportuojame atskirus įrašus.
- Pasirinkite kiekvieną fragmentą ir naudokite „File“ > „Export“ > „Export Selection“.
- Rekomenduojamas formatas: MP3 (internete/Genially/Twine), kad failo dydis būtų nedidelis.
- Pavadinkite failus logiškai (pvz., Scene1_Intro.mp3, Effect_Victoria.mp3).

4. SKAITMENINIŲ ĮRANKIŲ RINKINYS SEKAI REALIZUOTI

- „Audacity“: pagrindinė redagavimo programinė įranga (atvirojo kodo).



- „Genially“: turi paprastą integruotą garso įrašymo / įkėlimo sistemą.
- Ocenaudio: paprastas ir greitas garso redagavimo įrankis.
- Canva: turi integruotą programėlę, leidžiančią įterpti skaitymo balsus, garsus ir daug daugiau.
- Garso bankai: (pvz., freesound.org, BBC Sound Effects), kuriuose galima rasti oro sąlygų garsų, kurių neįmanoma įrašyti klasėje.
- USB mikrofonas: rekomenduojamas geresnei balso kokybei (nors kompiuterio mikrofonas tinka juodraščiams).

5. KAIP TAIKYTI ŠIAS VEIKLAS FORMALIOJE IR NEFORMALIOJE APLINKOJE

Formalusis švietimas (klasė)

- Literatūra/kalba: išraiškingas mokinių parašytų tekstų skaitymas. Intonacijos analizė.
- Mokslas: imituojamų „lauko ataskaitų“ apie pasirinktą aplinkos problemą įrašymas.

Neformalusis švietimas (darbas su jaunimu)

- Garso menas (Foley): garso efektų kūrimas rankiniu būdu naudojant kasdienius daiktus (pvz., plastiko gniuždymas, siekiant imituoti ugnį), skatinant „kūrėjo“ kūrybiškumą.
- Įtrauktis: jaunuoliai, kurie nenori pasirodyti prieš kamerą ar rašyti, gali vadovauti projekto garso identiteto kūrimui.

6. PRITAIKYMAS MOKINIAMS SU SPECIFINIAIS MOKYMOSI SUTRIKIMAIS

Ši seka yra labai svarbi, nes rezultatas (garso įrašas) yra pagalbinė priemonė žmonėms, turintiems disleksiją, tačiau kūrimo procesas taip pat turi būti įtraukus:

- Supaprastinta sąsaja: paslėpkite nenaudojamas „Audacity“ įrankių juostas („View“ > „Toolbars“), kad sumažintumėte vizualinę kognityvinę naštą.



- Vizualus grįžtamasis ryšys: mokydami mokinius „matyti garsą“ (didelė bangos forma reiškia garsų triukšmą, o tiesi linija – tylą), padedate jiems suprasti abstrakčias sąvokas.
- Darbas poromis: vienas mokinyss valdo pelę (motoriniai įgūdžiai), o kitas vadovauja įrašymui (kūrybiškumas), keičiantis vaidmenimis.

7. SUSIJUSI MOKYMO MEDŽIAGA

- Susiję su [9 seka](#) („Twine“) ir [12 seka](#) („Genially“): „Kaip įterpti garso failus į galutinę istoriją“.
- Susiję su [14 seka](#) (prieinamumas): „Garso aiškumo ir suprantamumo patikrinimas“.