



ORODJARNA VIROV

SEKVENCA 13: Integracija avdio elementov v Pustolovsko Knjigo

Target: Učitelji in Mladinski delavci (za vodenje mladih)

Približno trajanje: 60 - 90 minut

Kontekst: Formalni, neformalni in priložnostni učni konteksti

Materiali: Računalniki z Audacity, mikrofoni, scenariji zgodb (ustvarjeni v Sekvencah 5–7), slušalke.

Dejavnosti se lahko izvajajo individualno, v sodelovanju ali v vodenih okoljih, odvisno od izobraževalnega konteksta in potreb študentov.

1. CILJI

Do konca te sekvence bodo udeleženci:

- **Prepoznali ključne zvočne točke:** Izbira, kateri deli Pustolovske Knjige potrebujejo slušno okrepitev (pripovedovanje, zvočni učinki) za izboljšanje poglobljenosti.
- **Izdelali zvočna gradiva:** Snemanje in urejanje glasovnih posnetkov in zvočnih pokrajin z uporabo odprtokodnih orodij (Audacity).
- **Izboljšali dostopnost :** Ustvarjanje zvočnih različic glavnih besedil za podporo bralcem s težavami (študentom z učnimi težavami).
- **Izvozili za integracijo:** Ustvarjanje optimiziranih datotek, pripravljenih za vstavljanje v platforme, kot sta Twine (Sekvenca 9) ali Genially (Sekvenca 12)..

2. OPIS SEKVENCE

Ta sekvenca ni samostojni tečaj urejanja, temveč korak, kjer “damo glas ” naši podnebni zgodbi.



Zvok v Pustolovski Knjigi ima dvojni namen: **čustveno poglobitev in dostopnost**. V tej fazi bodo udeleženci pisne scenarije in podnebne izzive iz prejšnjih zaporedij preoblikovali v slušne izkušnje. Z **Audacity** bomo očistili glasovne posnetke in zmešali zvočne učinke, ki predstavljajo okolje (npr. zvok suše, veter v gozdu).

2.1. Oprijemljivi rezultat

Do konca Sekvence bodo udeleženci ustvarili manjšo zvočno banko ("Paket zvočnih sredstev") pripravljen za integracijo v digitalna zgodbena okolja, ustvarjena v Sekvencah 9 in 12, vključno z:

1. Datotekami pripovedovanja (glasovni posnetek) za uvod in zaključek.
2. Kratkimi zvočnimi učinki (SFX) za ključne odločitve.
3. Atmosferskim ozadjem (zanko), ki odraža razpoloženje zgodbe.

3. PREDLAGANE AKTIVNOSTI

Aktivnost 1 - Zvočni scenarij (Načrtovanje)

Dolžina: 15 minut

Opis: Udeleženci pregledajo svojo pripovedno strukturo (ustvarjeno v [Sekvenci 6](#)).

Prepoznajo tri ključne trenutke, kjer je zvok bistvenega pomena:

1. Kako zveni "Podnebni Izziv" ([Sekvenca 1](#))? (Npr. Ali je to suha reka? Nevihta?).
2. Kako zveni "Podnebni Heroj" ([Sekvenca 3](#))?
3. Katero besedilo je predolgo in ga je treba prebrati na glas, da bo razumljivo?

Na koncu te dejavnosti udeleženci pripravijo kratek zvočni scenarij ali zvočni načrt, povezan s ključnimi prizori, v katerem podrobno opišejo zvoke, ki jih je treba slišati.

Aktivnost 2 - Snemanje Pripovedi (Glas)

Dolžina: 30 min

Opis:

- S programom Audacity posnemite uvod v zgodbo.
- Praktični fokus: Učenje interpretacije scenarija



- Tehnika: Snemanje preko uporabe orodja Selection (izbira) za izbiro za odstranjevanja napak in težkega dihanja ter uporabe orodja Normalise (normaliziraj) za ohranjanje enakomerne glasnosti.
- Nasvet za dostopnost: Jasno in počasno govorjenje je ključnega pomena za končne uporabnike.

Če imate možnost, izolirajte skupino v drugi sobi in jih pustite snemati z mikrofonom (lahko je to mikrofoni iz preprostih slušalk), vendar je za to dejavnost vse, kar resnično potrebujete, mikrofoni prenosnika.

Aktivnost 3 - Ustvarjanje Atmosferskih Zvokov

Dolžina: 30 min

Opis:

- Uvozite brezplačne zvoke (veter, dež, stroji), ki predstavljajo okoljski konflikt. (freesound.org)
- Uporabiti orodje Envelope v Audacity za samodejno znižanje glasnosti glasbe v ozadju, ko se začne pripovedovanje (ročno utišanje).

Uporabite orodji Fade In ter Fade Out za ustvarjanje gladkih zank, ki se ne prekinajo nenadoma.

Aktivnost 4 - Izvoz izdelkov

Dolžina: 15 min

Opis:

- Za razliko od dolgega podcasta tukaj izvozimo posamezne posnetke
- Izberite vsak fragment in uporabite File > Export > Export Selection.
Priporočeni zapis: MP3 (za splet/Genially/Twine), da ohranimo majhno velikost datoteke.
Logično poimenujte datoteke (npr. Scene1_Intro.mp3, Effect_Victoria.mp3).

4. DIGITALNA ORODJARNA - Orodja za Sekvenco

- Audacity: Glavna programska oprema za urejanje (odprtokodna).
- Genially: Ima vgrajen preprost sistem za snemanje/nalaganje zvoka.



- Ocenaudio: Preprosto in hitro orodje za urejanje zvoka.
- Canva: Ima vgrajeno aplikacijo za dodajanje glasov za branje, zvokov in še precej več.
- Zvočne banke: (npr. Freesound.org, BBC Sound Effects) za iskanje vremenskih zvokov, ki jih ni mogoče posneti v razredu.
- USB mikrofoni: Priporočljiv za boljšo kakovost glasu (čeprav je računalniški mikrofoni v redu za osnutke).

5. KAKO IZVESTI TE AKTIVNOSTI V FORMALNIH IN NEFORMALNIH KONTEKSTIH

Formalno Izobraževanje (Šola)

- Literatura/Jezik: Izrazno branje besedil, ki so jih napisali študentje. Analiza intonacije.
- Znanost: Snemanje simuliranih 'terenskih poročil' o izbrani okoljski temi .

Neformalno Izobraževanje (Mladinsko Delo)

- Zvočno oblikovanje (Foley): Ročno ustvarjanje zvočnih učinkov z uporabo vsakdanjih predmetov (npr. zmečkanje plastike za simulacijo ognja), spodbujanje ustvarjalnosti 'izvajalca'.
- Vključenost: Mladi, ki se raje ne pojavljajo pred kamero ali pišejo, lahko vodijo zvočno identiteto projekta.

6. PRILAGODITVE ZA ŠTUDENTE Z SUT

Ta sekvenca je ključnega pomena, ker je rezultat (zvok) podporno orodje za ljudi z disleksijo, vendar mora biti tudi proces ustvarjanja vključujoč:

- Poenostavljen vmesnik: Skrijte neuporabljene orodne vrstice Audacity (View > Toolbars), da zmanjšate vizualno kognitivno obremenitev.
- Vizualna povratna informacija : Poučevanje študentov, da 'vidijo zvok' (velika valovna oblika pomeni glasen hrup, ravna črta pomeni tišino), jim pomaga razumeti abstraktne koncepte.



Delo v parih: En študent upravlja miško (motorične sposobnosti), drugi pa usmerja snemanje (ustvarjalnost), pri čemer se vlogi izmenjujeta.

7. POVEZANI UČNI PRIPOMOČKI

- Povezani z [Sekvenco 9](#) (Twine) in [Sekvenco 12](#) (Genially): "Kako vstaviti zvočne datoteke v končno zgodbo".
- Povezani z [Sekvenco 14](#) (Dostopnost): "Preverjanje, ali je zvok jasen in razumljiv".