



ATTIVITÀ ESPRESSIVE

Paesaggi sonori e documentazione audio

Percorso per classi prima e seconda

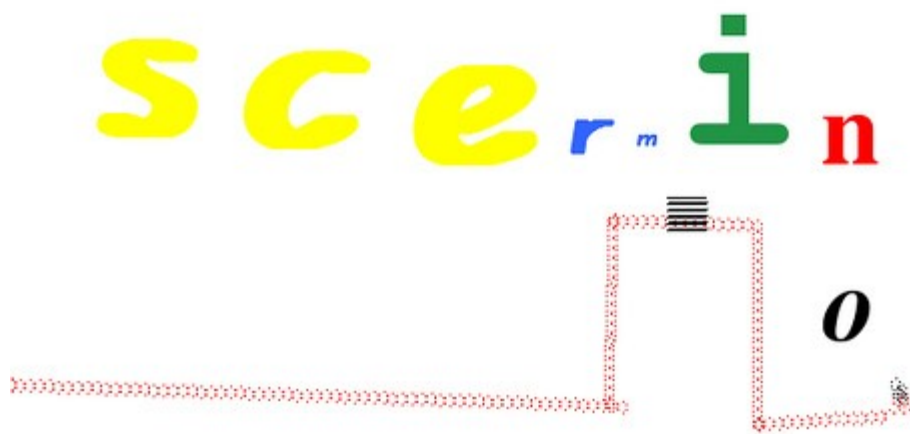
La scoperta dei suoni deboli. I suoni del silenzio del paesaggio sonoro quotidiano

di Luisanna Fiorini

WWW.LAVITASCOLASTICA.IT

Area Extra • Dalla carta al web • Didattica multimediale

Questo tutorial ha lo scopo di presentare un percorso didattico con il computer, macchina poetica che consente di sviluppare la creatività. Suono immagine e parola contribuiscono in sinergia alla costruzione di oggetti artistici.



Lo Scermino, Verbosauro (animale immaginario) del Bestiario sonoro creato dai bambini delle classi prime dell'Istituto Palladio di Caorle, nel festival della poesia fluSSidiverSi

Per questo lavoro utilizzeremo strumenti informatici e il nostro corpo, con le sue possibilità percettive e sensoriali.

In particolare useremo i software FLOSS (software liberi)



<http://www.tuxpaint.org>

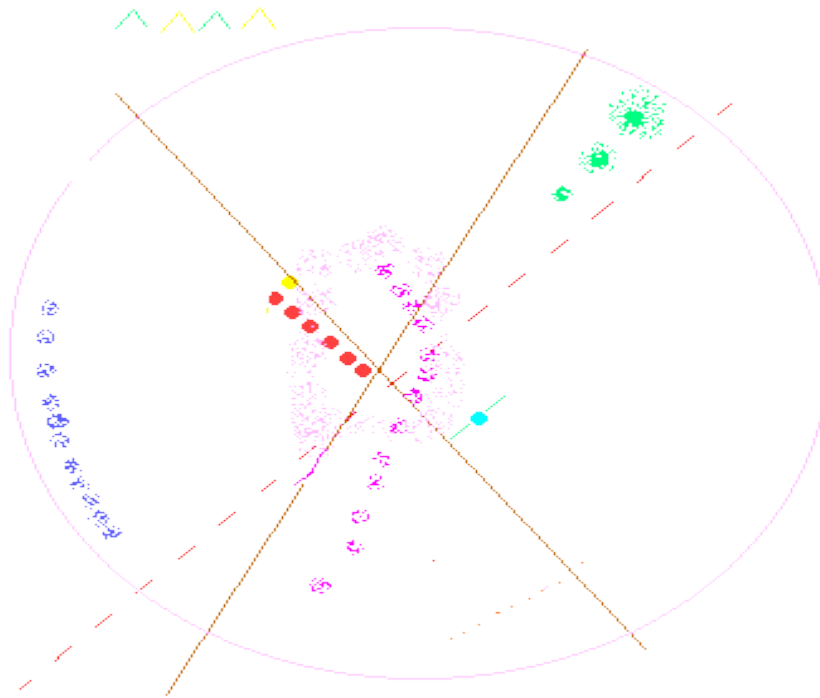
Per disegnare e scrivere in modo creativo.



<http://audacity.sourceforge.net/>

Per registrare i suoni, guardarli, modificarli e salvarli in formati diversi.

Questo è un percorso sensoriale. Il computer ci aiuterà a rappresentare l'esperienza viva e personale di ogni bambino. Il setting didattico è importante: portiamo i nostri alunni a concentrarsi sull'ascolto dei suoni dentro e intorno a noi: piccoli impercettibili suoni del panorama sonoro quotidiano.



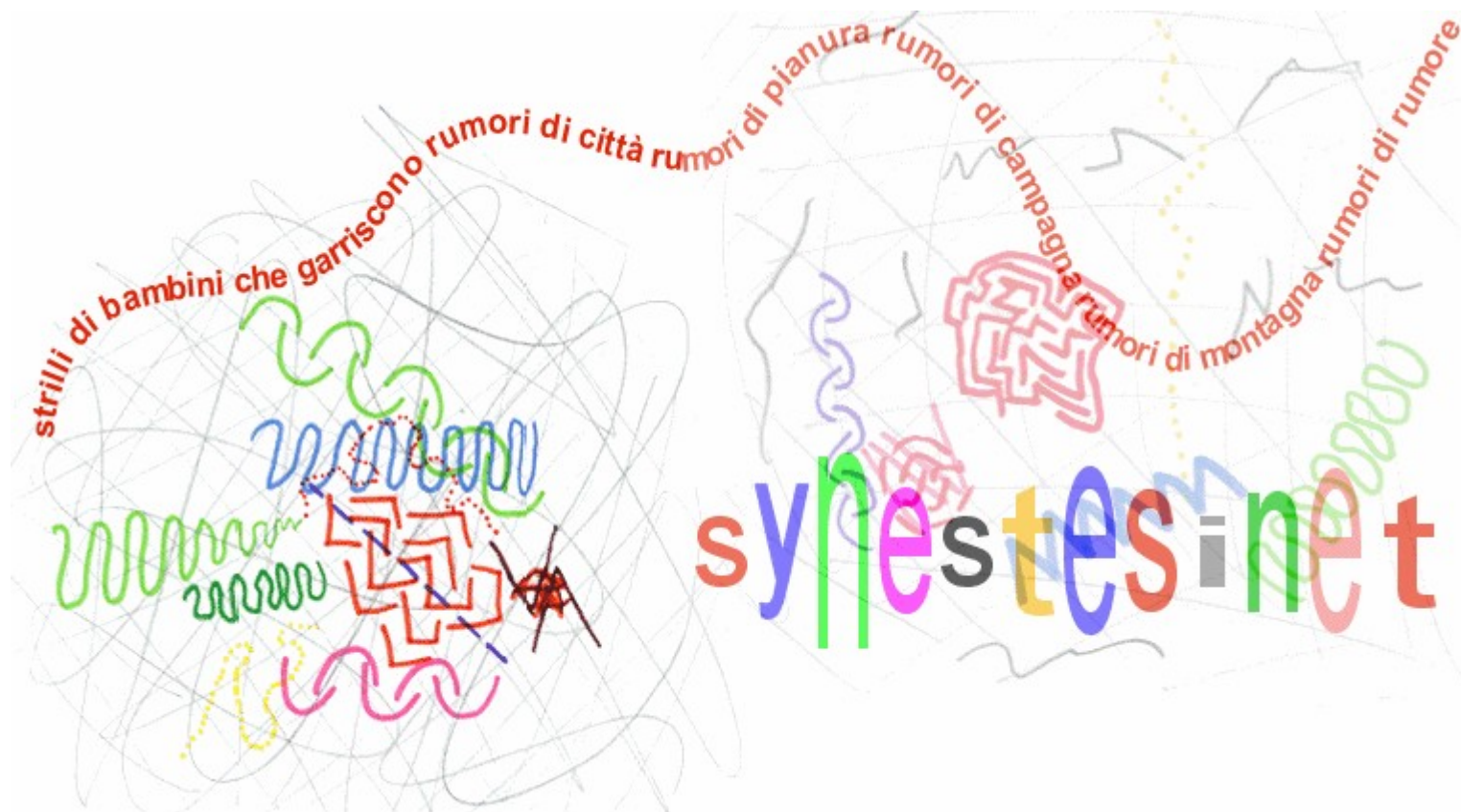
2003: Synesthesinet, paesaggi sonori: il suono interno di Stephanie elaborato con TuxPaint

Proviamo ad ascoltare il nostro suono, quello interno ad ognuno: il ritmo del respiro, il battere del cuore, il brontolio del ventre. Non siamo fatti solo di molecole, globuli, cellule, ma anche di questo precipitato dell'anima. Percepriamo il nostro essere nella sua totalità . Creiamo nella mente le immagini.



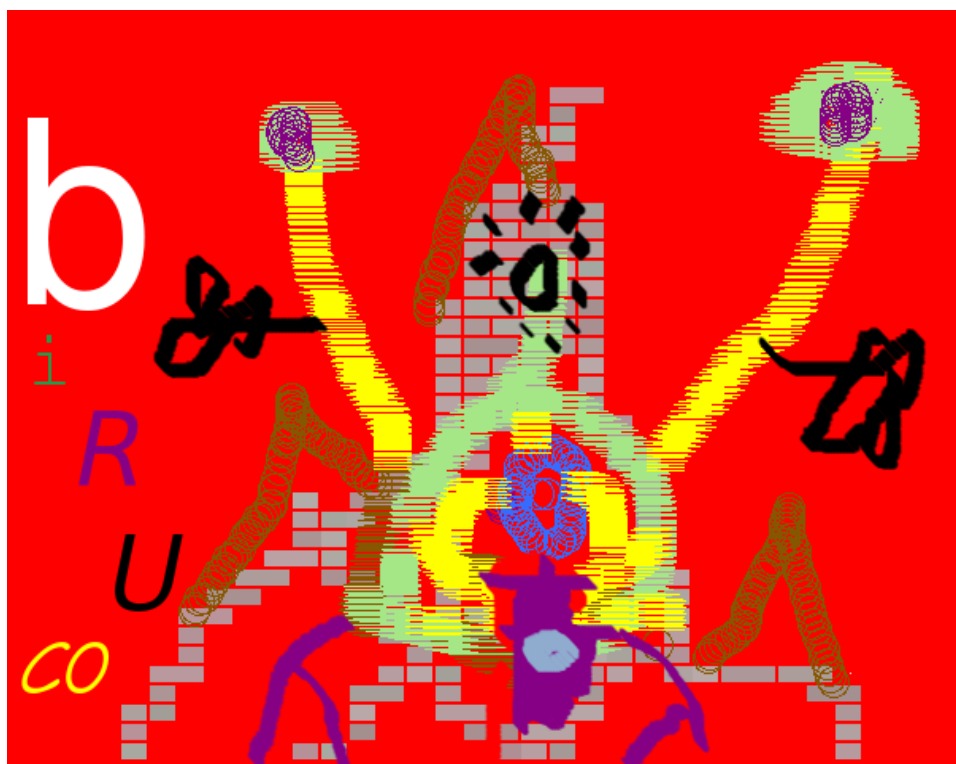
2003: Synesthesinet, paesaggi sonori: i suoni di Firenze, alunna della scuola elementare di Vadena in provincia di Bolzano

L'esercizio di ascolto e visualizzazione dei piccoli animali sonori porta ad un potenziamento sensoriale utile a non perdere alcune facoltà fisiologiche e cognitive, di percezione e lettura del mondo.



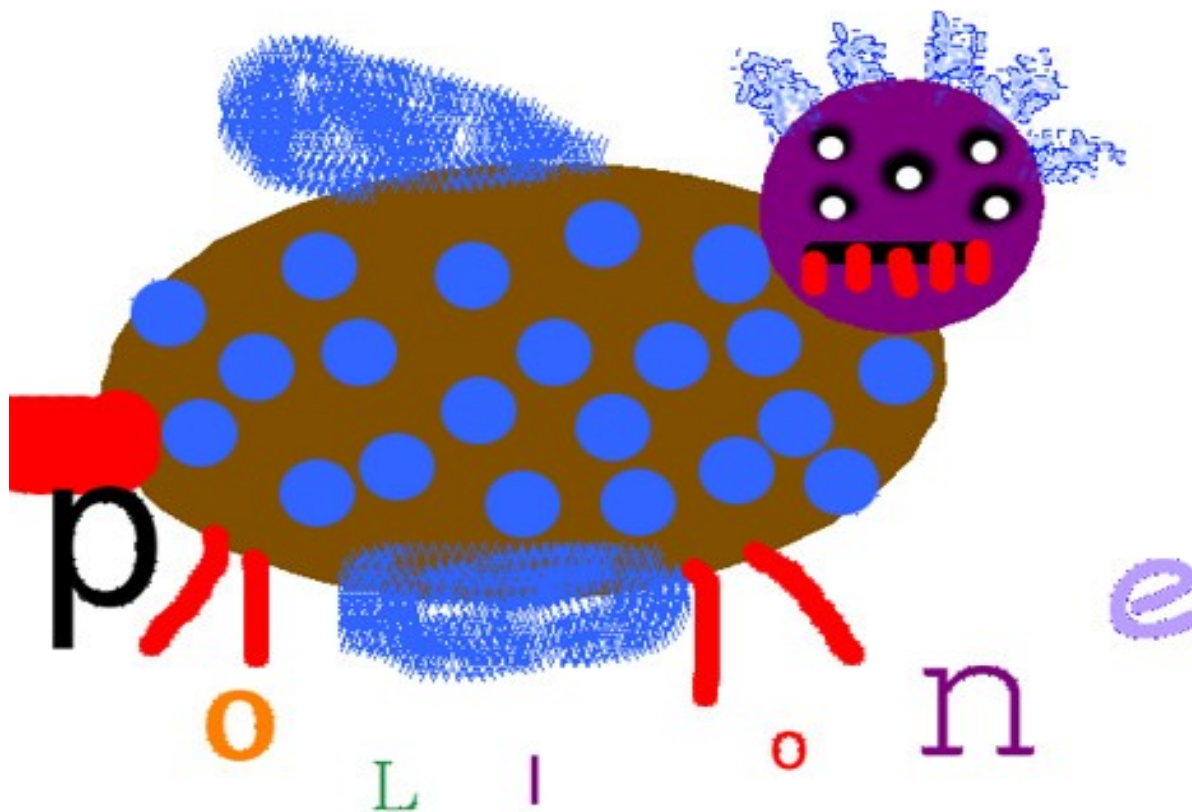
2003: Synestesinet, paesaggi sonori, la home page del progetto elaborata con la rappresentazioni di suoni dei bambini della scuola di Vadena
<http://www.folle-mente.it/synestesinet/>

“I verbosauri sono animali quasi estinti. Hanno abitudini schive e spesso, anche se abitano vicino a noi, si celano dietro i forti rumori di fondo che inquinano i paesaggi sonori. Hanno la forma dei suoni e delle onomatopее. Possiamo vederli solo se riusciamo ad ascoltarli e riusciamo a sentire la loro voce solo se riusciamo a rappresentare il suo suono.” Questo è scritto nel progetto che ha portato i bambini ad esplorare il mondo dei suoni deboli intorno a noi, ad immaginare la forma del suono e dell'animale sonoro.



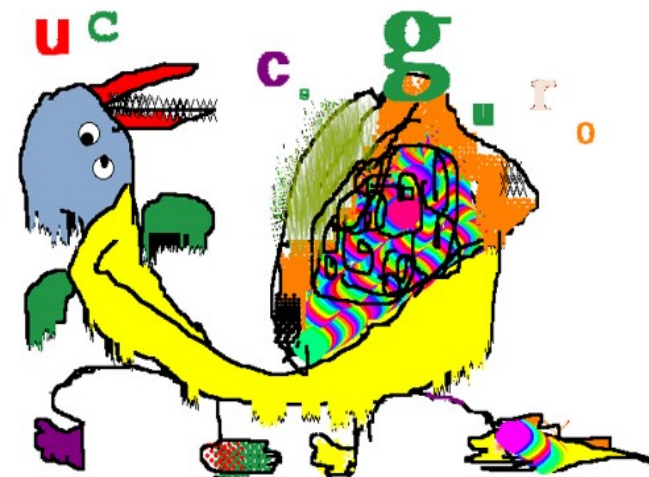
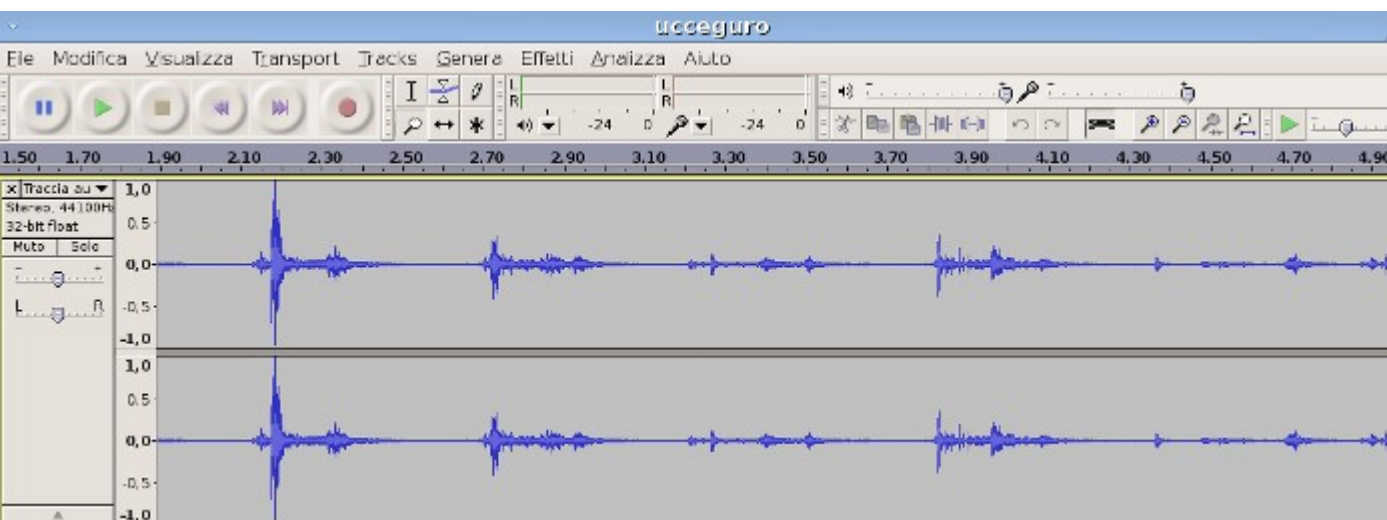
2009: festival della poesia fluSSidiverSi. I bambini delle classi prime della scuola elementare di Caorle creano il bestiario sonoro
<http://macchinapoetica.wikispaces.com/fluSSidiverSi2009>

TuxPaint, installato su tutti i computer, fornirà gli strumenti per disegnare. Si consiglia la consultazione dei tutorial specifici su TuxPaint presenti nell'area Extra. E' probabile che all'inizio non tutti i bambini sappiano uscire dagli stereotipi e esercitare la loro libertà creativa. Vanno stimolati e incoraggiati.



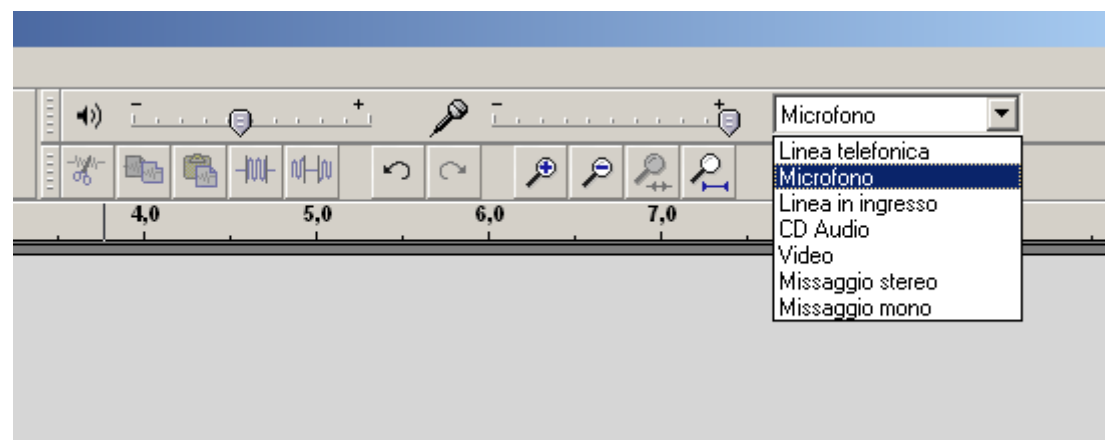
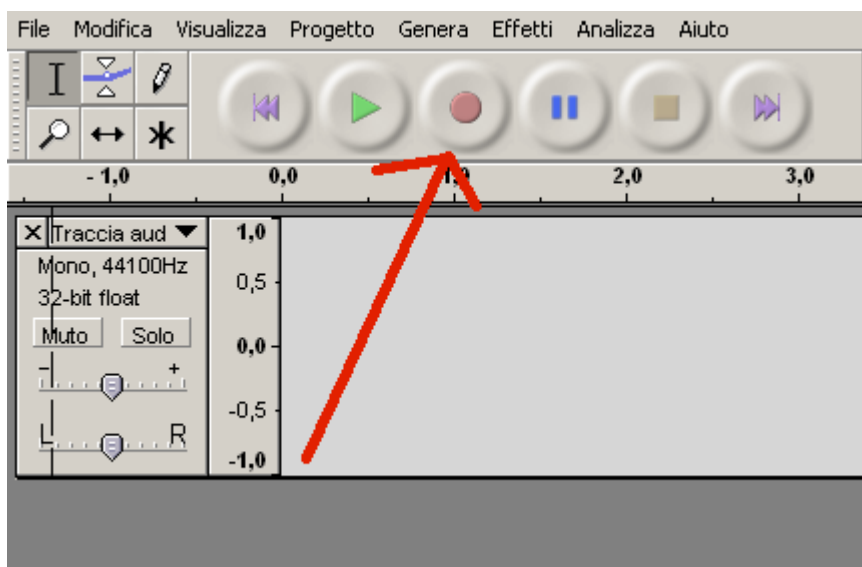
2009: festival della poesia fluSSidiverSi. I bambini delle classi prime della scuola elementare di Caorle creano il bestiario sonoro
<http://macchinapoetica.wikispaces.com/fluSSidiverSi2009>

Il computer è una macchina magica. Possiamo attraverso software specifici “vedere” i suoni con la rappresentazione dell'onda sonora. Usiamo Audacity per registrare i suoni prodotti dai nostri bambini e visualizziamoli insieme. Potremo guardare suoni saltellanti, grassottelli, sottili sottili e introdurre i concetti basilari sui parametri di altezza, intensità, timbro, durata, ritmo, agogica.



2009: L'Ucceguro del Bestiario sonoro inventato, rappresentato e sonorizzato dai bambini di classe prima della scuola di Caorle. Il software Audacity ha consentito di registrare le voci dei bambini che inventavano i suoni dell'Ucceguro, guardare il suono e riflettere sulla forma.

Audacity è un software multiplatforma (ha una versione per i diversi sistemi operativi), multilingua, portabile (puoi metterlo sul tuo PenDrive e usarlo da lì) e FLOSS (Free Libre Open Source Software). È intuitivo e di semplice utilizzo, ha molte funzioni postproduzione come la generazione di silenzio, la rimozione del rumore, l'amplificazione. Avremo bisogno di un microfono da collegare al PC oppure potremo, sui Notebook, utilizzare il microfono integrato.

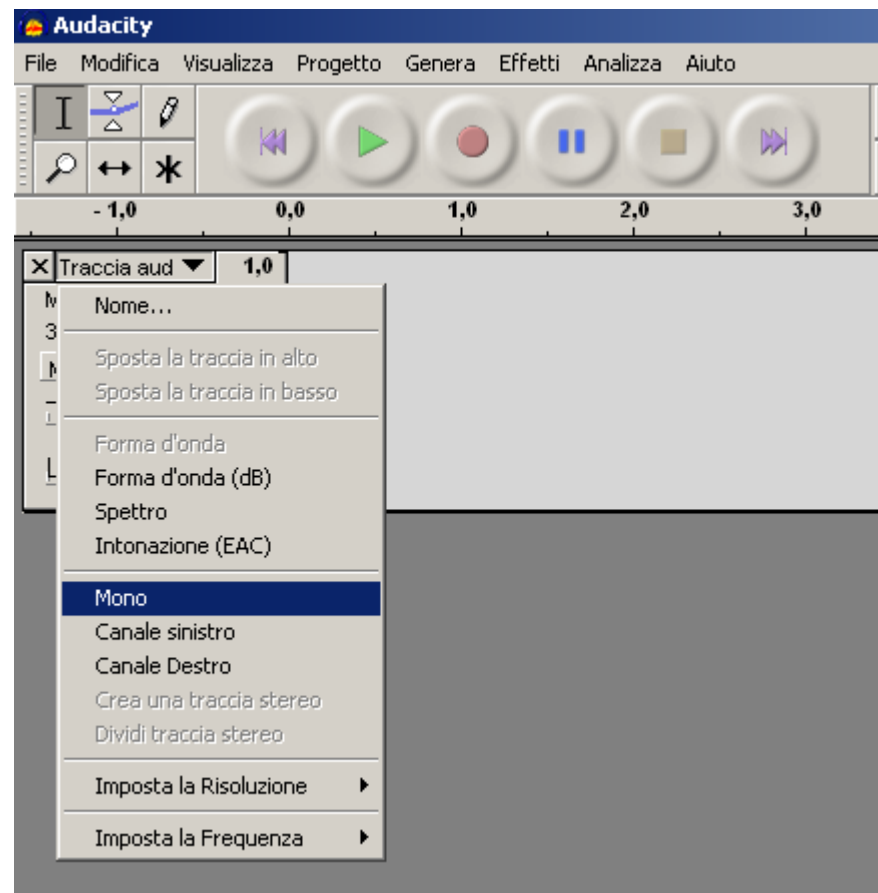
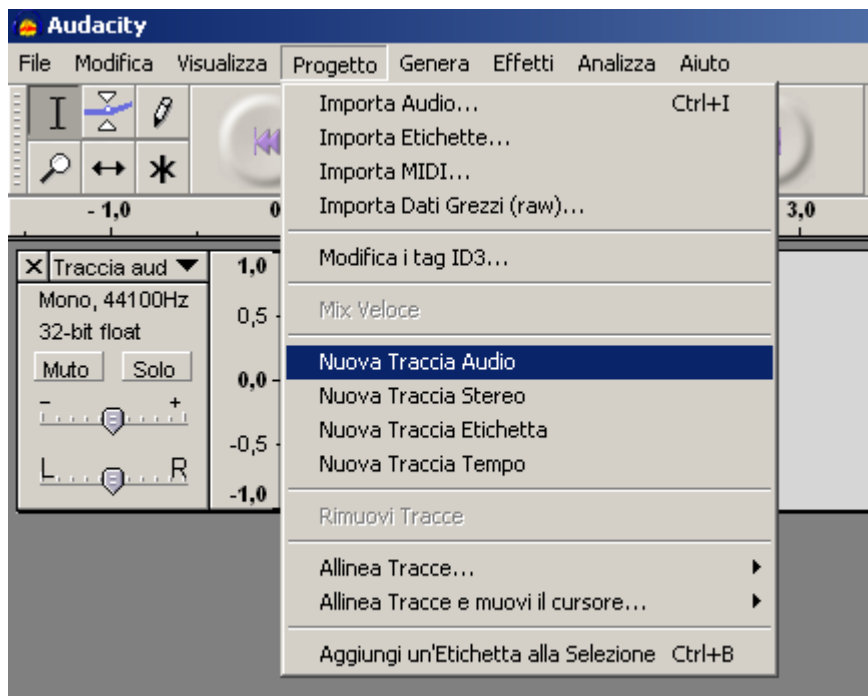


Il pannello principale di Audacity con indicato il comando per registrare. È simile ai pulsanti presenti sui nostri registratori e i bambini comprenderanno subito la funzione delle icone

Come registrare?

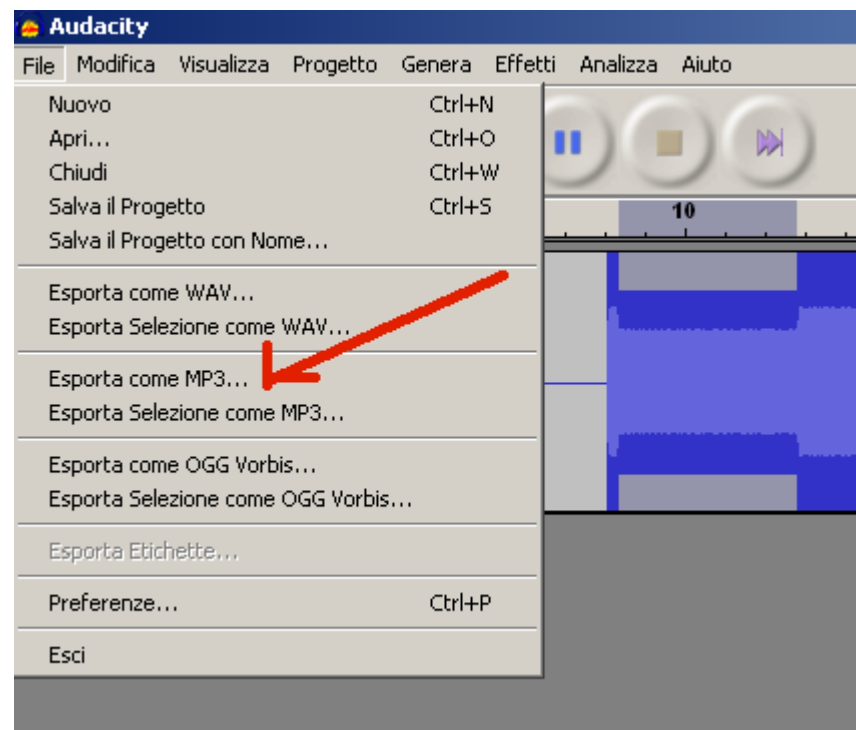
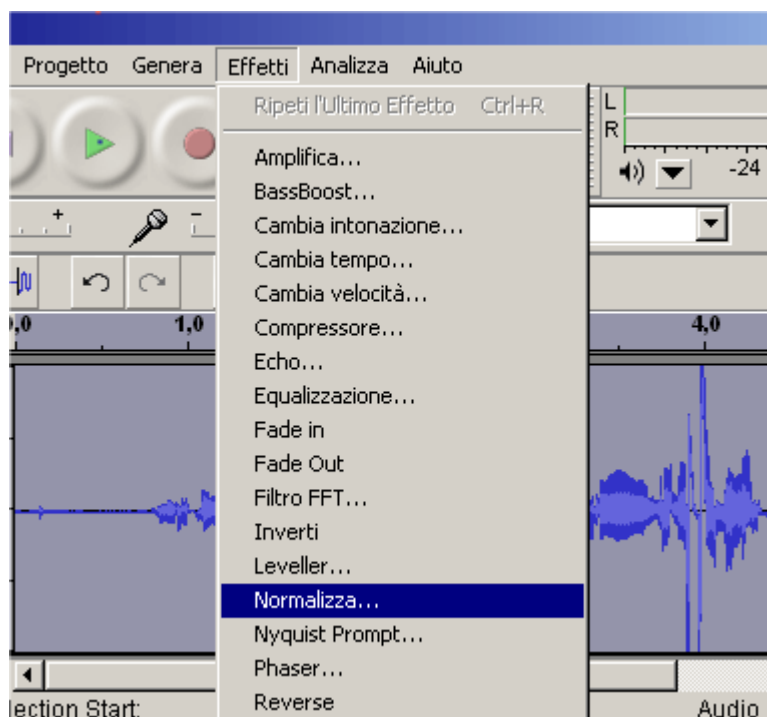
Per prima cosa: impostiamo le proprietà di registrazione.

Dal menù principale---> Progetto ---> Nuova Traccia Audio ---> e poi Mono (se è una singola voce)



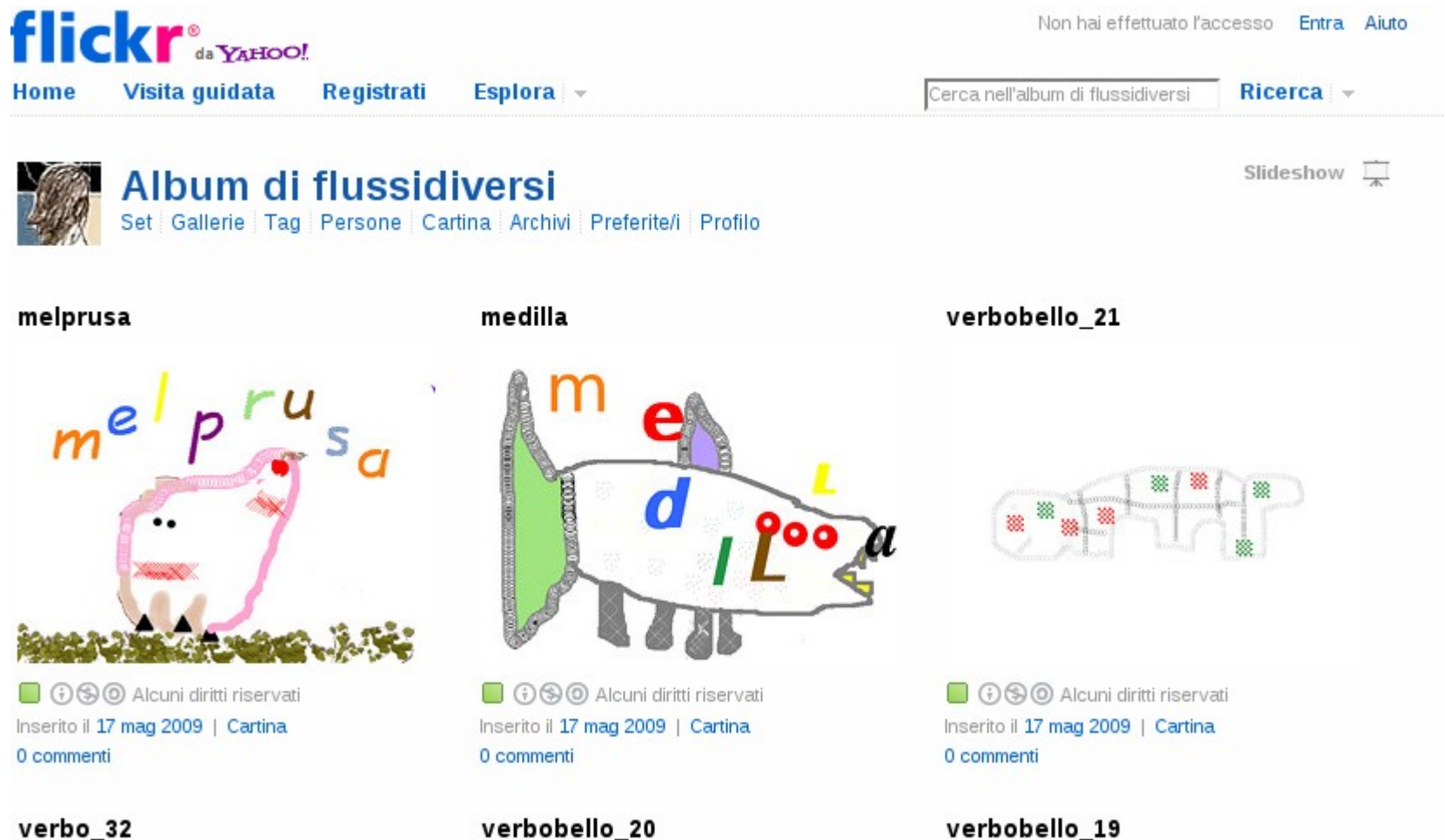
Il programma può importare anche file MP3 e Wave. Sono i due formati audio più diffusi. Il formato Wave (onda) è di migliore qualità ma pesantissimo.

Terminata l'elaborazione del suono dobbiamo salvare ed esportare. L'operazione SALVA (da File---> Salva con nome) ci consente di archiviare il nostro file in un formato che puo' essere aperto (NB) solo da Audacity. Se invece compiamo l'operazione di ESPORTA (da File ---> Esporta) archiviamo il file audio in formati diversi. Possiamo scegliere tra Wave (migliore e più pesante) o MP3 (minore qualità e circa 10 volte più leggero).



Il programma ha una ricca gamma di effetti speciali possibili: possiamo provarli e se il risultato non ci soddisfa cliccare su Modifica --->Annulla o digitare CTRL+Z

Gli strumenti del web 2.0 ci consentono infine di pubblicare i nostri lavori online facilmente. Se vogliamo condividere le immagini sonore create dai nostri alunni possiamo utilizzare Flickr <http://www.flickr.com>. E' un software web based (si usa via Browser collegati ad Internet) per creare album fotografici.



The screenshot shows a Flickr album page. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Visita guidata', 'Registrati', and 'Esplora'. A search bar contains 'Cerca nell'album di flussidiversi' and a 'Ricerca' button. The album title is 'Album di flussidiversi' with a small profile picture of a person with long hair. Below the title are links for 'Set', 'Gallerie', 'Tag', 'Persone', 'Cartina', 'Archivi', 'Preferite/i', and 'Profilo'. A 'Slideshow' button is also visible. The album contains three items:

- melprusa**: A drawing of a pink worm-like creature with the letters 'm', 'e', 'l', 'p', 'r', 'u', 's', 'a' scattered around it. Metadata: 'Alcuni diritti riservati', 'Inserito il 17 mag 2009 | Cartina', '0 commenti'.
- medilla**: A drawing of a fish with the letters 'm', 'e', 'd', 'i', 'l', 'l', 'a' integrated into its body. Metadata: 'Alcuni diritti riservati', 'Inserito il 17 mag 2009 | Cartina', '0 commenti'.
- verbobello_21**: A drawing of a bear with the letters 'v', 'e', 'r', 'b', 'o', 'b', 'e', 'l', 'l', 'o' integrated into its body. Metadata: 'Alcuni diritti riservati', 'Inserito il 17 mag 2009 | Cartina', '0 commenti'.

Below these items are three more titles: **verbo_32**, **verbobello_20**, and **verbobello_19**.

Per poter accedere ai servizi di Flickr dobbiamo effettuare la registrazione. La procedura è in lingua italiana e ci guida passo passo.

Una volta registrati potremo caricare dal nostro computer i disegni dei bambini. Flickr ci chiederà poi di dare un nome alle immagini, inserire una descrizione, mettere i TAGS (parole identificative). Potremo anche scegliere di rendere il nostro album pubblico o privato.



flickr « Torna al set I verbosauri della laguna di Caorle: bestiario sonoro di flussidiversi ◀ Prec Succ ▶ Mostra foto | Opzioni | Aiuto | Condividi

o

p

e

r

s

Flickr ci consente anche di creare presentazioni automatiche con uno slideshow.