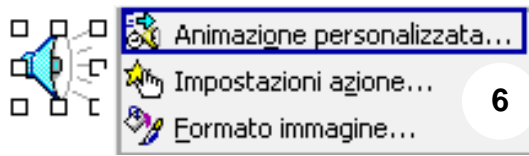
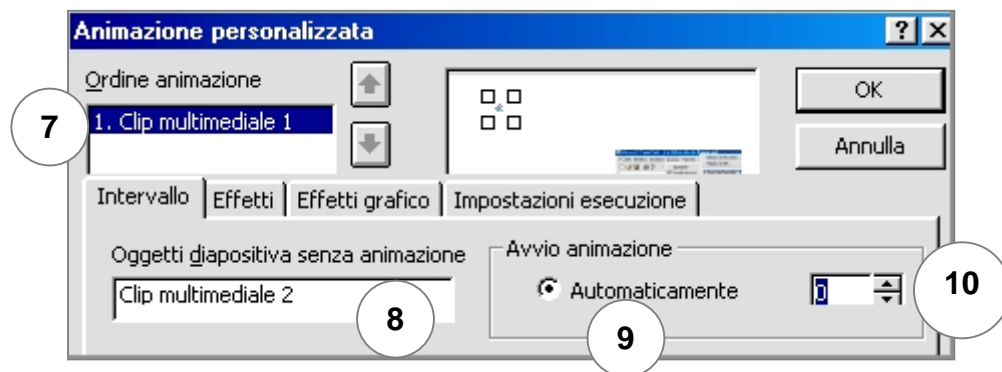


In **Power Point** (.ppt), il contenuto sonoro di questi oggetti può essere attivato automaticamente seguendo le seguenti indicazioni:

- pulsante destro sull'oggetto
- dal menu a tendina: animazione personalizzata (n°6)

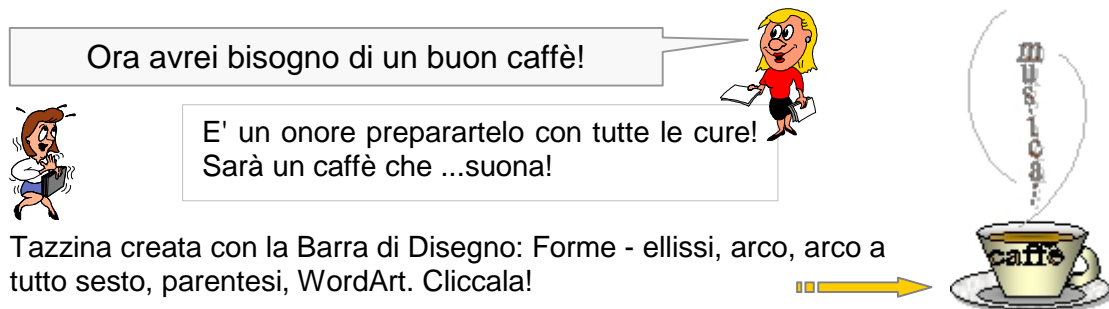


- dalla finestra specifica: <intervallo> (7) <seleziona il clip multimediale> (8) avvio animazione <automaticamente> (9) dopo quanti secondi? <10>



Se la clip non deve essere vista ma solo ascoltata, portarla in secondo piano dietro ad un'immagine.

Esiste comunque un modo più diretto per associare un suono ad un oggetto in Ppt: ne parleremo fra poco...



2- La seconda soluzione è un po' più complessa ma ti offre la possibilità di documentare la realtà didattica vissuta.

Si tratta di registrare commenti o sottofondi sonori aderenti al contesto rappresentato e successivamente inserirli 'ad hoc'.

- **registratore suoni** : esistono in commercio svariati programmi sofisticati in grado di registrare, manipolare, trasformare suoni: siccome sono abbastanza complessi e per il loro utilizzo è previsto l'acquisto di una licenza specifica, noi ci atterremo ad uno

strumento semplice, gratuito e didatticamente significativo: il **registratore suoni** di Windows. Esso viene installato con le opzioni - accessori di Windows, per cui segue questi percorsi:

-Win95: Avvio - Programmi - Accessori - Registratore suoni

-Win98: Start - Programmi - Accessori - Svago (definizione infelice!) - Registratore suoni (n° 11)

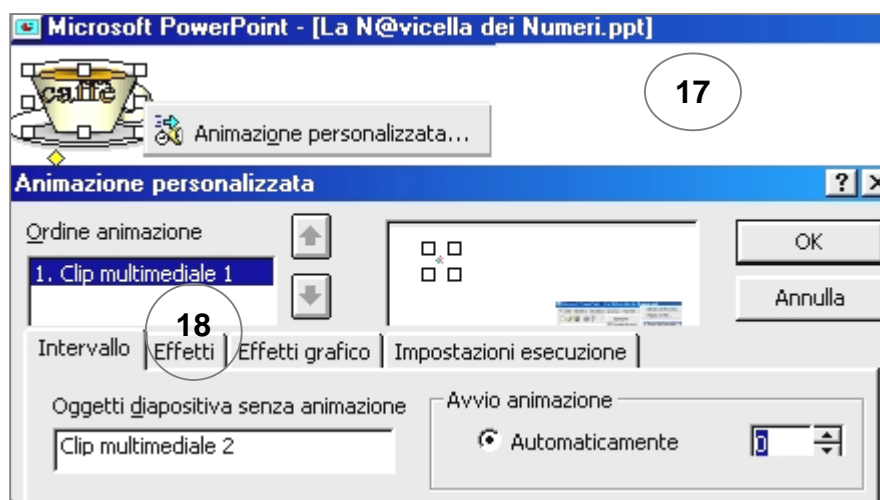


Ed ecco aprirsi l'interfaccia grafica, semplice ed accattivante

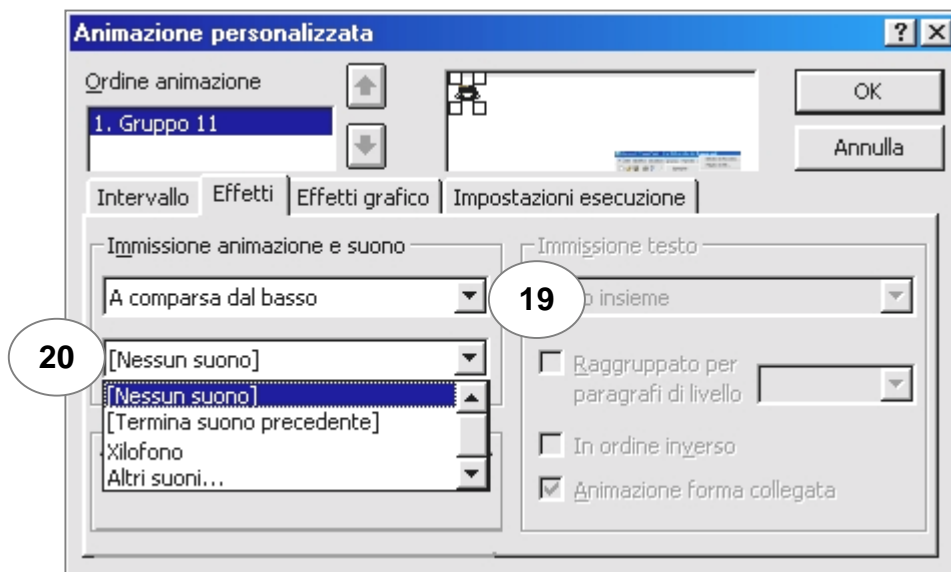


12 = Barra dei Menu 13 = leva di scorrimento 14 = pulsante di registrazione 15 = durata in secondi della registrazione 16 = stop, alla sinistra del quale segue la freccia di avvio ascolto e le doppie frecce di riavvolgimento avanti - indietro. L'uso di questo strumento è simile a quello di un registratore reale. Una volta terminata la registrazione, dal menu <file> <salva con nome> <scegliere la **cartella** di salvataggio> (consigliabile creare una cartella specifica per i suoni e una per le immagini, utilizzando i principi degli Insieme). Una volta immagazzinati, potremo **inserirli** in questo modo:

- **Power Point**: è bene collegare i suoni all'oggetto fonte, ad esempio un alunno che parla camminando. Quindi <pulsante destro sull'oggetto> <animazione personalizzata> <seleziona l'oggetto da animare> (17) clicca <effetti> (18)



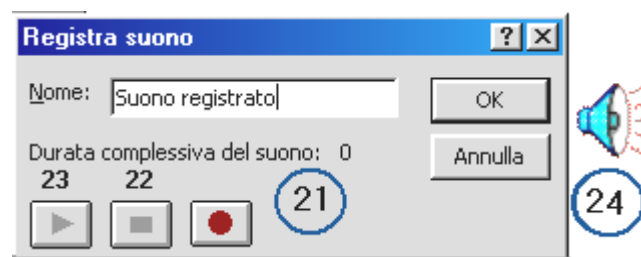
Definire l'animazione (19) e il suono (20) <altri suoni>. Raggiungere la cartella dove risiede il suono precedentemente registrato e salvato. In questa modalità è possibile utilizzare anche il formato .mp3



- **registratore suoni diretto:** sempre in Ppt possiamo inserire, tramite il registratore, un commento sonoro in modo diretto seguendo questo percorso:  
<inserisci> <filmati e suoni> <registra suoni> (21)



Apparirà l'apposita finestra-registratore in cui cliccare il pulsante rosso e iniziare la fase di registrazione (21). Per terminare premere <stop> (22); per riascoltare cliccare



Play (23), per inserire <ok>. La registrazione s'inserirà sulla diapositiva sotto forma di clip (24). Il suono potrà essere ascoltato direttamente con un doppio click oppure automaticamente (descrizione n°6 pag. 68). Questa modalità risulterà utile in una presentazione ipertestuale in cui occorrerà esplorare la dimensione sonora accedendovi da un apposito pulsante che, in questo caso, sarà rappresentato dalla clip stessa.

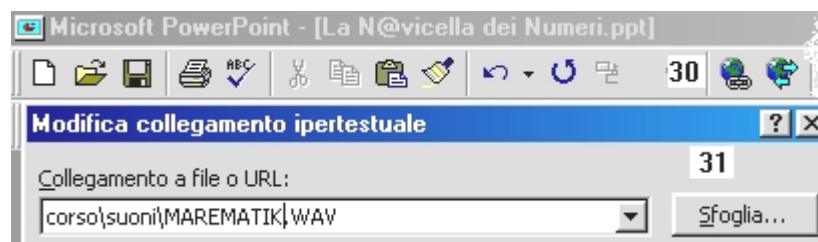
- **Inserisci oggetto:** un'altra possibilità d'inserire un suono ,valida anche per **Word**, è percorribile tramite <inserisci> (25) <oggetto> (26) <audio Wave> oppure <Midi sequence> (27).



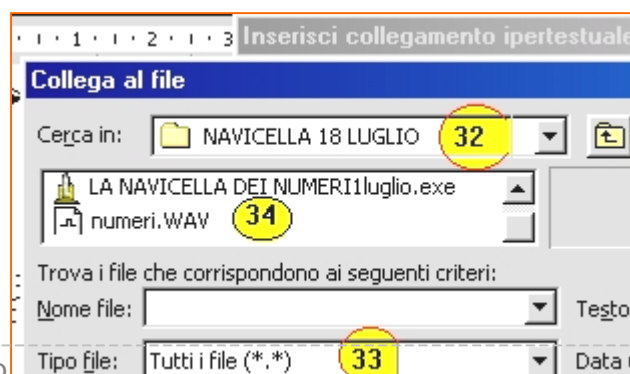
Nel primo caso si aprirà il registratore suoni (12) dal quale registrare direttamente il commento oppure dal menu <Modifica> (28) della finestra-registratore, <inserisci file> (29), navigare alla cartella dove risiede il file.



- **Inserisci collegamento ipertestuale:** sia in **Word** che in **Ppt** (Power Point), tramite l'icona dei collegamenti ipertestuali, possiamo collegare una parola, una frase ad un commento sonoro. Selezionare il testo che dovrà fungere da link (vedi 1° Capitolo della Guida 'Testi, Ipertesti, finestre' relativo a Word), cliccare l'icona



(30), <sfoglia> (31). Navigare alla cartella dove risiede il file (32) - <tipo file> <tutti i file> (33) - cliccare sul file sonoro prescelto (34)



Ecco un esempio: clicca  [esegui](#)

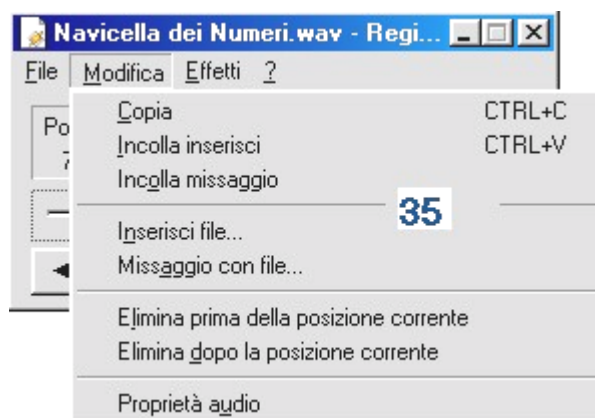
In questo modo è possibile collegare tutti i formati, compreso .mp3

### C- Come si inseriscono i suoni

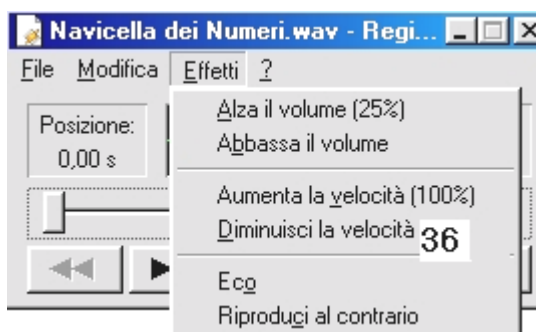
Nel paragrafo precedente (**B- Come creare ed inserire un file immagine**) sono stati descritti i vari percorsi d'inserimento suoni relativi alla modalità di creazione. Alcune delle modalità descritte rimangono simili per i Programmi più diffusi.

### D- Come modificarli

Essendo il capitolo dei suoni molto ampio per le varie possibilità che offre, delimitiamo la nostra attenzione sulle implicazioni didattiche principali, come nelle Presentazioni video o negli Ipertesi. Il formato più vantaggioso per questo scopo sarebbe l'emmeptre (mp3) ma non sempre la scuola dispone di un impianto di registrazione in questo formato; è sempre presente invece (accessorio di Windows) il piccolo, umile ma prezioso **registratore suoni**. Con esso possiamo eseguire, dalla Barra dei menu, varie operazioni, come si vede nell'illustrazione n° 34.

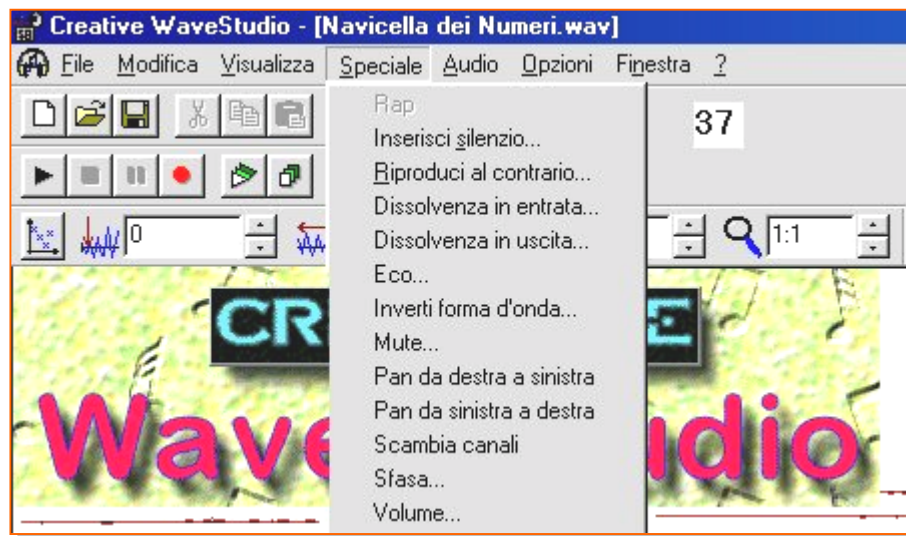


Particolarmente interessante ci sembra la possibilità di eliminare i silenzi all'inizio (elimina prima...) e alla fine della registrazione (per alleggerire il file) e l'inserimento di un sottofondo sonoro ad un commento vocale (inserisci file). Altri effetti possibili sono raffigurati nell'immagine 36.

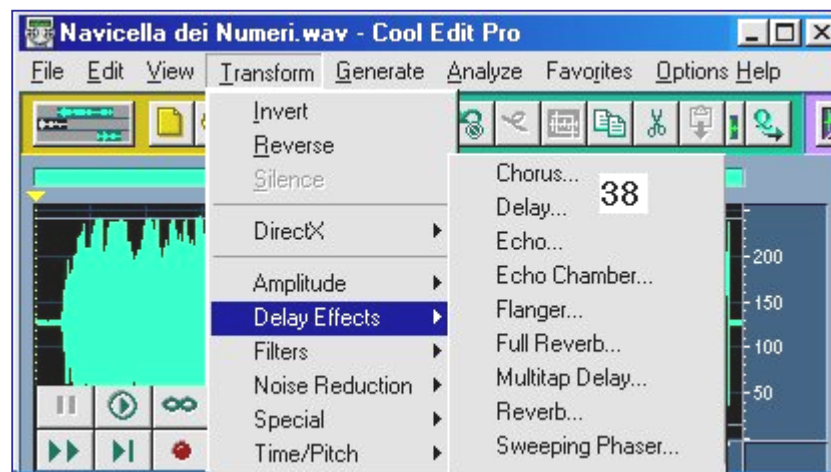


Altri Programmi più completi possono applicare maggiori opzioni. Citiamo, per diffusione, essendo in dotazione alla scheda sonora Sound Blaster della Creative, il

Wave Studio (figura 37).



Tra tutti, per la sua completezza, si distingue il Cool Edit Pro, capace di agire su vari formati apportando modifiche e trasformazioni notevoli (figura 38).



"Troviamo i seguenti filtri digitali Echo, Flange, Reverb, Stretch/Pitch Change, Compress, Brainwave Synchronizer, Noise Reducer, Envelope, Filter, Distortion, e molto altro ancora. Il programma supporta tutti i formati audio, inoltre permette di visualizzare l'ampiezza e la frequenza delle onde sonore, avendo così il controllo totale dei picchi del brano." (Multimedi@scuola). Ecco l'indirizzo del sito da dove scaricare la versione shareware:

[ftp://ftp.syntrillium.com/pub/cool\\_edit/cool153z.exe](ftp://ftp.syntrillium.com/pub/cool_edit/cool153z.exe)

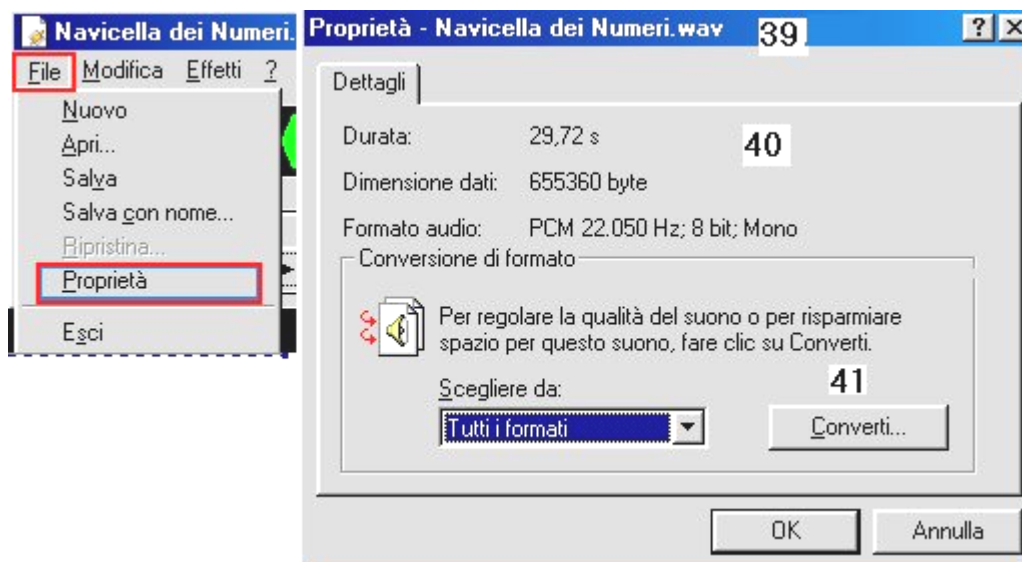
### E- cambiare il formato

A volte potremmo trovarci ad avere a disposizione un file sonoro in un formato non utilizzato dal Programma con cui stiamo creando il nostro lavoro o viceversa dover trasformare un sonoro in un altro formato per renderlo più leggero (memoria Ram):

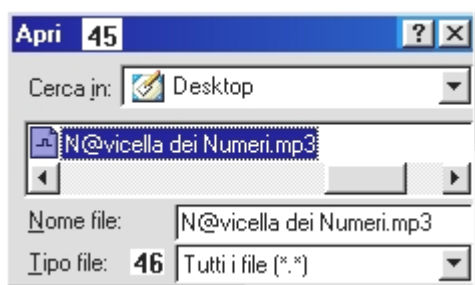


ecco quindi l'importanza di poter contare su di un minimo di conoscenza e di strumentalità.

Con il **registratore suoni** di Windows è possibile controllare le proprietà di un file .wav: Dalla Barra dei Menu <file> <Proprietà>. Dalla specifica finestra (39) controlleremo la durata, la dimensione, il Formato audio wav. Per risparmiare spazio agiremo sul pulsante <Converti> (41)



Regoleremo la qualità (42), il formato (43) e gli attributi (44). Con <OK> torneremo al pannello di controllo (40) dal quale esaminare la nuova situazione. Poi passiamo all'ascolto. Se il rapporto spazio occupato e qualità ci sembrerà accettabile, passeremo alla fase di salvataggio, altrimenti procederemo con altri tentativi, valutando tutti i fattori.



Con il registratore suoni è anche possibile aprire un .mp3 e salvarlo in .wav. Quest'operazione è particolarmente utile quando abbiamo bisogno di utilizzare assolutamente il contenuto del file in considerazione. Eseguendo questo procedimento dobbiamo tener presente che il documento aumenterà considerevolmente di dimensione.

Il procedimento è semplice: <Apri> (45), Tipo di file <Tutti i file> (46) e quindi <Salva con nome>.

**(continua...scarica la 3ª parte)**

- ❑ Tutti i Marchi citati sono registrati ed appartengono ai rispettivi proprietari.
- ❑ Il logo di **Matematik e Librolink** ed alcune immagini utilizzate sono tratti dagli Laboratori interattivi, Ipermedia didattici in CD Rom "**La N@vicella dei Numeri**" di Matematica e "**La B@ncarella delle Parole**" di Lingua italiana, distribuiti da Nicola Milano Editore e da La Scuola Editrice.
- ❑ Per gli approfondimenti specifici si rimanda ai relativi capitoli.
- ❑ **I file della seguente guida si possono scaricare gratuitamente ai soli fini didattici (lucro e manipolazione esclusi) dal Sito:**

dell'Autore <http://digilander.iol.it/didattika/index.htm>

The logo consists of the text "DIDATTIK@MENTE" in a bold, yellow, 3D-style font. The letters are slightly shadowed, giving them a floating appearance. The entire logo is enclosed within a rounded rectangular border that has a blue gradient on the right side.

della Rai <http://www.educational.rai.it/corsiformazione/multimediascuola/>

The logo features the text "Multimediascuola" in a white, sans-serif font. It is set against a solid orange rectangular background. The entire logo is framed by a thin blue border.

***(continua con la 3° parte da pag. 76)***