

# Digitaaliset kuvat

OHJEITA OPETTAJALLE

## Sisälllys

Tämä on verkostoperustainen, oppimispelinomainen oppimateriaali, jonka tavoitteena on muokata digitaalisia kuvia. Digitaalinen kuva voi olla digitaalinen grafiikka (maalaukset, piirros, animaatio) tai esimerkiksi valokuva.

---

## Mitä opettajan tulee tietää?

Kuvankäsittelyn alkeiden tuntemus on hyväksi, mutta ei mikään välttämättömyys. Olemme kuitenkin täydentäneet oppimispeliä seikkaperäisellä opettajan oppaalla, johon sisältyy runsaasti tietoa kuvapisteistä, formaatista ja väreistä. Oppaan tarkoituksena on antaa sinulle opettajana vankemman tietopohjan, jolla seistä ottaessasi kuvankäsittelyn mukaan opetukseen.

Oppaan voi myös lyhennettynä oppilaslaitoksena hakea kirjojen muodossa oppimispelin 'kirjahyllystä'. Oppilaat voivat käyttää kirjoja ratkoessaan tehtäviä.

---

## Kenelle aineisto on tarkoitettu?

Oppimisobjektit on tarkoitettu käytettäväksi eri oppiaineiden mediaopetuksessa. Kuvankäsittelyä voidaan hyödyntää esimerkiksi projektitöiden, koululehtien, tietotekniikkakurssien tai kuvataideopetuksen yhteydessä..

Materiaali on tarkoitettu perusopetuksen ylempien vuosiluokkien, lukion sekä ammattioppilaitosten oppilaille.

Oppimisobjektit soveltuvat sekä itsenäiseen että opettajajohtoiseen työskentelyyn.

---

## Mitä oppilaan tulee osata?

Tämä opintokokonaisuus ei vaadi mitään esitietoja lukuun ottamatta tottumusta käyttää tietokonetta. Varmuuden vuoksi pelin 'kirjahyllystä' löytyy kuitenkin johtolankoja ja tietoruutuja sisältäviä kirjoja. Näitä oppilaat voivat käyttää tehtäviä ratkoessaan. He voivat joko lukea 'kirjat' ensin tai turvautua niihin vasta pelin aikana.

---

## Miten oppiminen/opinnot etenevät?

- 1) Oppimispeli koostuu kolmesta tehtävästä, jotka liittyvät kuvan lukemiseen skannerilla sekä oikean säädön valintaan eri tyyppisiä kuvia käytettäessä. Skannaus tapahtuu ns. virtuaalisesti/simuloidusti itse pelissä..
- 2) Lue opettajan opas, joka voidaan myös tulostaa.
- 3) Haasteena on valita oikea määrä kuvapisteitä, koko, väri sekä formaatti pelin antamien tehtävien mukaisesti. Oppimispeli tarkistaa vastaukset. Virheet peli ilmaisee ohjaavina viiteinä niihin nimenomaisiin kohtiin, joilla epäonnistuminen on tapahtunut. Pelaajalle annetaan tämän jälkeen uusi mahdollisuus ratkaista tehtävä (trial and error). Ratkaisuisissa kannattaa hyödyntää 'kirjojen' antamia johtolankoja. Oikea vastaus tarkoittaa, että voidaan siirtyä seuraavaan tehtävään. Kuten aiemmin jo todettiin tehtävien lukumäärä on kolme.

Ohjeita annetaan joka sivulla.

Tekniset vaatimukset:

Macromedia Flash 7 – plug-in. Tarvittaessa (tehtävät eivät lataudu) voidaan päivitys suorittaa [tästä](#).

Tämä aineisto on tuotettu Euroopan Unionin Celebrate –projektia varten.  
2003 Opetushallitus, tuottaja Christian Komonen

Filename: L  rhandledning\_bild\_lo\_bearbetad ren.doc  
Directory: C:\Program Files\WS\_FTP\LO  
Template: C:\Documents and Settings\Ilkka Kallio\Application  
Data\Microsoft\Templates\Normal.dot  
Title: Digitala bilder  
Subject:  
Author: ophchko  
Keywords:  
Comments:  
Creation Date: 1/17/2004 4:58 PM  
Change Number: 6  
Last Saved On: 1/24/2004 3:04 PM  
Last Saved By: Peter Westerlund  
Total Editing Time: 95 Minutes  
Last Printed On: 1/24/2004 3:06 PM  
As of Last Complete Printing  
Number of Pages: 1  
Number of Words: 421 (approx.)  
Number of Characters: 2 401 (approx.)