

# Digitala bilder

## INSTRUKTIONER TILL LÄRAREN

### Innehåll

Detta nätbaserade läromedel har karaktären av ett lärospel, vars målsättning är att laborera med digitala stillbilder. En digital bild kan vara digital grafik (målningar, teckningar, animationer) eller till exempel fotografier.

---

### Vad behöver läraren veta?

Grunderna för bildbehandling kan vara bra att känna till - men absolut inte nödvändigt. Vi har dock kompletterat lärospellet med en utförlig lärarhandledning med ingående information om begrepp som rör bildpunkter, format och färger. Denna handledning är till för att ge dig som lärare en stadigare kunskapsgrund att stå på när du tar in bildbehandling i din undervisning.

Handledningen kan även hämtas som nedbantad elevversion i form av böcker i lärospels "bokhylla". Dessa böcker kan eleverna använda när de löser uppgifterna.

---

### För vem är materialet avsett?

Lärobjekten är avsedda att användas inom medieföstran i olika läroämnen. Bildbehandling kan exempelvis tas upp i samband med projektarbeten, skoltidningar, it-kurser eller inom bildkonstundervisningen.

Materialet riktar sig till elever i grundskolans högre klasser, gymnasiet och inom yrkesutbildningen.

Lärobjekten lämpar sig för såväl självständigt som för lärarlett arbete.

---

### Vad behöver eleven kunna?

Inga förkunskaper – utom vana att arbeta med dator förstås – krävs för denna studiehelhet. Vi har för säkerhets skull böcker med ledtrådar och faktarutor i lärospels "bokhylla". Dessa kan eleverna använda när de löser uppgifterna. Antingen kan de läsa igenom "böckerna" först eller vända sig till dem under spelets gång.

---

### Hur framskrider inläringen/studierna?

- 1) Lärospellet består av tre uppgifter som handlar om att läsa in bilder med en skanner och att välja rätt inställningar för olika typer av bildanvändning. Skannandet sker så att säga virtuellt/simulerat i själva spelet.
- 2) Läs igenom lärarhandledningen som kan skrivas ut [här].
- 3) Utmaningen är att välja rätt antal bildpunkter, mått, färg och format i enlighet med de uppgifter spelet ger. Svaren kontrolleras av lärospellet. I fall av fel, så ges instruktiv respons just på de områden som man misslyckats med. Spelaren får sedan en ny chans att lösa problemet (trial and error). Det kan vara bra att använda sig av ledtrådarna i de "böckerna". Rätt svar innebär att nästa problem skall lösas. Antalet uppgifter är, som tidigare nämnts, tre till antalet.

Instruktioner ges på varje sida.

Tekniska krav:

Macromedia Flash 7 – plugin, om denna inte finns (uppgifterna laddas inte ner) kan uppdateringen ske [här](#).

Detta material är producerat för Europeiska Unionens Celebrate –projekt.  
2003 Utbildningsstyrelsen, producent Christian Komonen