



Visual Dictionary

Asteittaiset ohjeet kuvasanakirjan luomiseen



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Sisältö

Sisältö

Sisältö	2
1 Johdanto	3
1.1. Kuvasanakirjan rooli digitaalisena välineenä luokkahuoneessa	3
1.2. Pelillistämisen tutustuttamisen kuvallisina resursseina luokkahuoneessa Kuvasanakirjan esimerkkinä	4
2 Kuinka saada rekisteröintikoodi	5
3 Visuaalisen materiaalin hankinta resursseja varten	5
3.1. Lain puitteet materiaalien hankintaan kuvasanakirjassa	5
3.2. Omien kuvallisten materiaalien käyttäminen – lyhyt katsaus maksuttomaan käyttöön ja helposti käytettäviin graafisiin editoreihin	7
4. Uuden kurssin luominen	8
4.1. Nopeat askeleet sanakirjan luomiseen:	8
4.2. Kuvasanakirjan kirjastoon pääseminen	9
4.3. Kurssitietojen editoiminen	9
4.4. Uuden sivun luominen	10
4.5. Pesäkkeen lisääminen	10
4.6 Uuden sivun tai välisivun luominen	13
4.6.1. Kuinka luoda seuraava sivu	13
4.6.2. Kuinka lisätä välisivu	14
4.7. Navigaation lisääminen	15
4.8. Kuvalliset piirteet	17
5. Käännöksiä tarkastaminen kuvasanakirjaresursseissa	18

1 Johdanto

1.1. Kuvasanakirjan rooli digitaalisena välineenä luokkahuoneessa

SWIM-hanke pyrkii edistämään innovatiivista, tietopohjaista visualisointia kielen opetuksessa hyödyntäen Kuvasanakirja-verkkosovellusta. Tässä ohjeistuksessa kerrotaan kuvasanakirjan yleisistä piirteistä digitaalisena välineenä luokkahuoneessa, sen pelillistämisestä opetuksessa, visuaalisten materiaalien keräämisestä osana resursseja sekä asteittaiset ohjeet siitä, kuinka jokainen voi luoda omat resurssinsa varmistaakseen tehokkaan kuvallisen viestinnän.

Kuvallisen elementin tehokkuus osana oppimisprosessia on hyvin tunnettua. Opettajat hyödyntävät työssään erityyppisiä kuvia, kuten valokuvia, piirroksia, grafiikoita ja diagrammeja, jotka mahdollistavat tehokkaamman tiedonsiirron kuin tekstikuvaukset. Kuvien kautta oppilaat voivat yhdistää oppimaansa ja saavat laajemman ymmärryksen aiheesta.

- Aivoilla kestää 0.5 **sekuntia prosessoida kuvia**, kun taas 20-25 sanan lukemisessa kestää n. 6 sekuntia.
- Useimmat lukijat huomioivat kuvalliset verkkosivut paremmin, kun taas tekstirikkaat sivustot saavat vain **20% huomiosta**.¹
- Kaikesta aivoihin suodattuvasta tiedosta **90% on visuaalista**
- Ihmiset ovat kykeneviä saamaan otteen visuaalisesta ympäristöstä **sekuntin kymmenesosassa**.
- Aivomme voivat nähdä kuvia, joita näemme vain **13 millisekuntin ajan**.
- Ihmisen silmä voi rekisteröidä jopa **36,000 visuaalista viestiä joka tunti**.²



¹ http://changingminds.org/explanations/learning/active_learning.htm

² https://www.researchgate.net/publication/261677104_The_Visual-Spatial_Learner

1.2. Pelillistämisen tutustuttamisen kuvallisina resursseina luokkahuoneessa Kuvasanakirjan esimerkkinä

Kuvasanakirjan ansiosta opetuksen ammattilaiset voivat helposti luoda visuaalisia materiaaleja tarpeistaan riippuen sekä hyödyntää jo olemassa olevia materiaaleja opetuksessaan. Kuvasanakirja-työkalua voidaan käyttää uuden materiaalin opettamiseen sekä aiemman opitun testaamiseen.

Kielenopetusresurssien tehokkuutta vahvistaa niiden pelillistäminen. Mitä enemmän oppimisprosessi muistuttaa peliä (esim. se on kilpailullinen, sillä on tavoite), sitä enemmän sen oppimissisältö saa huomiota oppijalta.



Kuvasanakirja tarjoaa sisältöjä, jotka auttavat opettajia pelillistämään oppitunteja ja tekemään oppimisprosessista tehokkaamman sekä viehättävämmän oppilaille.

Kuvasanakirjassa on joitain pelillistämisen elementtejä, jotka tekevät kielten oppimisen helpommaksi ja hauskemaksi oppilaille. Eri vaikeustasojen, kuten mini-pelien, kuvien ja tekstin yhdistämisen ja sanojen kirjoittamisen, kautta oppilaat voivat kehittää osaamistaan ennen kuin siirtyvät seuraavaan aiheeseen.

2 Kuinka saada rekisteröintikoodi

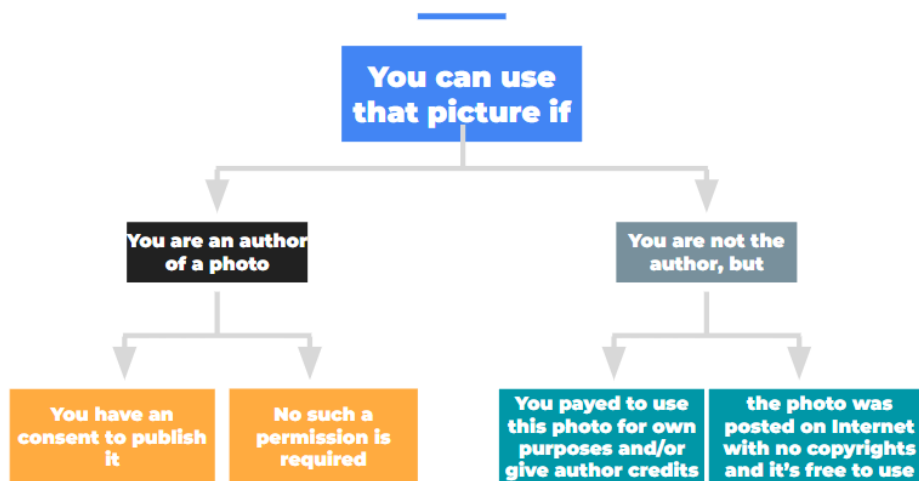
Ole yhteydessä hankekumppaneihin:

webmaster@visualdictionary.eu

3 Visuaalisen materiaalin hankinta resursseja varten

3.1. Lain puitteet materiaalien hankintaan kuvasanakirjassa

Opettajien ja kouluttajien tulee huolehtia, että kuvamateriaalit, joita hyödynnetään kuvasanakirjan oppimissisältöjen tekemisessä, ovat vapaasti saatavilla, eikä niihin liity tekijänoikeusasioita.



Verkossa on useita sivustoja, joista löytyy vapaasti käytettäviä kuvia (CC0- Creative Commons 0), kuten:

pixabay.com	gratisography.com	kaboompics.com
pexels.com	flickr.com	stocksnap.io
unsplash.com	jopwell.pixieset.com	createherstock.com
freepik.com	istockphoto.com	deathtothestockphoto.com
lifeofpix.com	burst.shopify.com	gettyimages.com
canva.com/photos/free	freeimages.com	picjumbo.com
crello.com	depositphotos.com	flickr.com

Toinen vaihtoehto on etsiä kuvia verkon hakukoneilla, kuten Googlella, jossa hakuohdoissa voi määrittellä sen, mitä tekijänoikeuksia kuviin on liitetty. Google myös mahdollistaa kuvien etsimisen värin, koon tai tiedostotyyppin perusteella. Kuvien yhteydessä on mainittu niihin liittyvät tekijänoikeudet. Google suodattaa kuvia eri tekijänoikeuslisenssien perusteella liittyen niiden kotisivustojen antamaan tietoon kuvista tai kuvan lähteestä.

On silti tärkeää tarkastaa kuvien lisenssit ja tekijänoikeudet; käyttäjä voi painamalla ”license details”, tai lisenssin tiedot, painiketta vahvistaa, kuka on kuvan omistaja ja mitä oikeuksia kuvan käyttöön liittyy.

On hyvä muistaa, että etteivät kaikki Creative Commons -lisenssit ole sarjaa CC0. On olemassa kuvia, joiden käyttö on ilmaista, mutta vain jos uudelleenkäyttäjä mainitsee kuvan yhteydessä sen alkuperäisen lähteen tai omistajan tiedot. Joillain kuvilla on myös rajoitteita liittyen siihen, missä yhteydessä niitä saa käyttää. Esimerkiksi kuvalisenssin mukaan käyttäjä ei saa editoida kuvaa tai käyttää sitä kaupallisiin tarkoituksiin. Verkossa on myös kuvia, jotka käyttävät muita kuin Creative Commons -lisenssejä; nämä kuvat voivat olla ilmaisilla sivustoilla tai kaupallisilla sivustoilla, joissa kuvan käytöstä tulee maksaa.

Jos verkossa surffaaminen ei ole tuottanut tulosta ja oikeanlaista kuvaa ei tahdo löytyä, on vielä muutama vaihtoehto; jotkut sivustot sallivat tietyn määrän vesileimallisia kuvia ladattavan ilmaiseksi. Yleensä näille sivustoille on rekisteröidyttävä sähköpostilla tai käyttäjätunnuksella.

Jos mielessä on tietty kuva, voi aina kysyä suoraan kuvan omistajalta tai tekijältä saisiko kuvaa käyttää tunnusta vastaan.

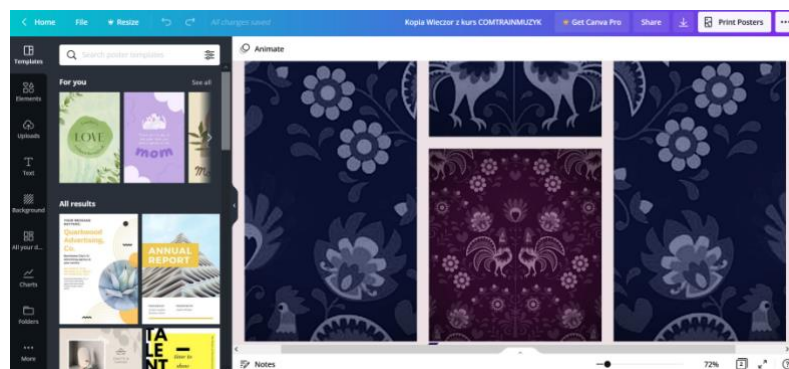
Ja, jos mikään yllämainituista keinoista ei toimi, on mahdollista hyödyntää omia kuvia. Myös ystävät tai kollegat voivat olla suostuteltavissa antamaan kuvia käyttöön tai toimimaan malleina tarvittavissa kuvissa.

3.2. Omien kuvallisten materiaalien käyttäminen – lyhyt katsaus maksuttomaan käyttöön ja helposti käytettäviin graafisiin editoreihin

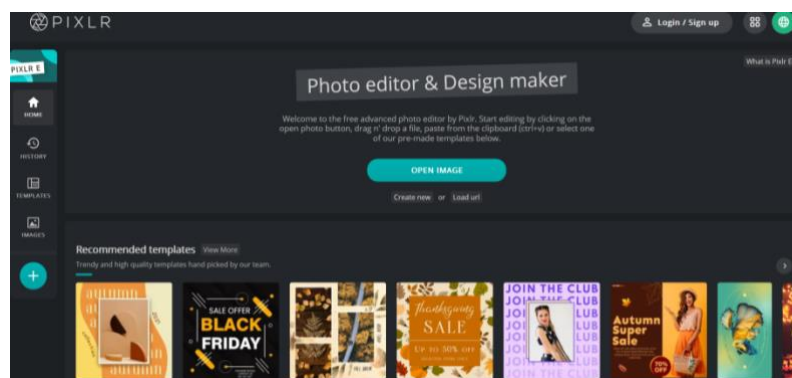
Graafisten resurssien kerääminen, valokuvista valmiisiin grafiikkoihin, ei ole ainoa vaihtoehto kuvasanakirjan resurssien luomisessa. On olemassa useita maksuttomia ja helposti käytettäviä graafisia editoreja, jotka voivat auttaa luomaan mm. kollaaseja kuvista.

On aika ryhtyä luovaksi!

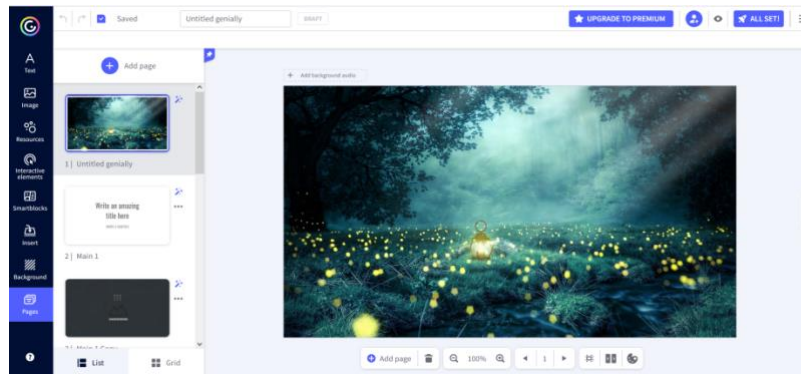
- **Canvan editori**



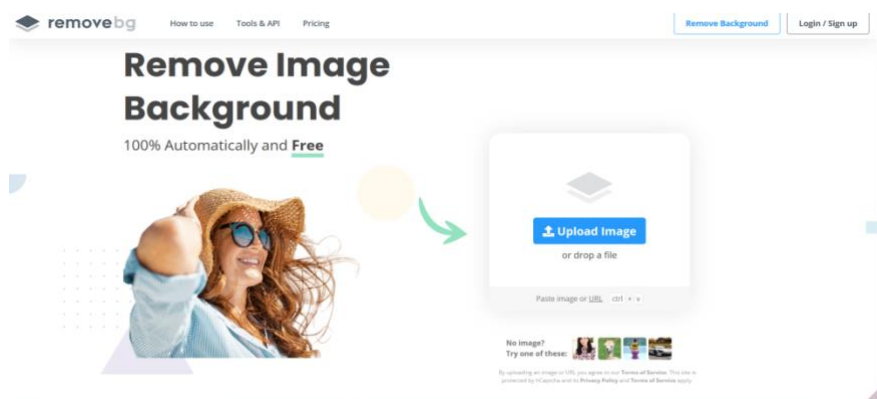
- **PIXLR**



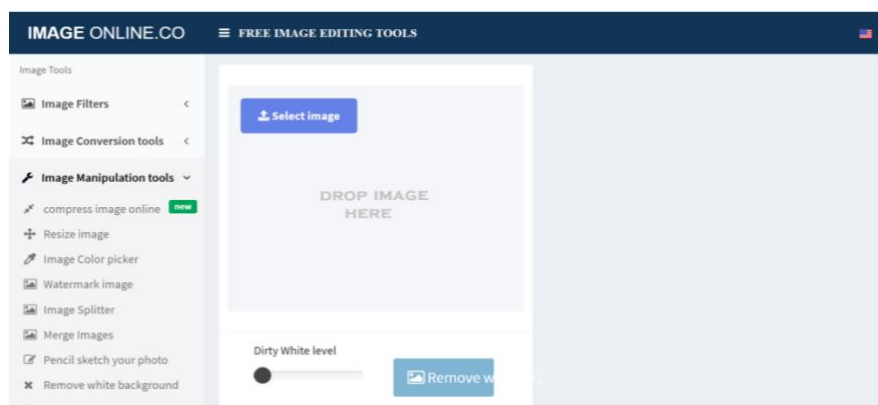
- **Genially**



- remove.bg



- imageonline.co



4. Uuden kurssin luominen

4.1. Nopeat askeleet sanakirjan luomiseen:

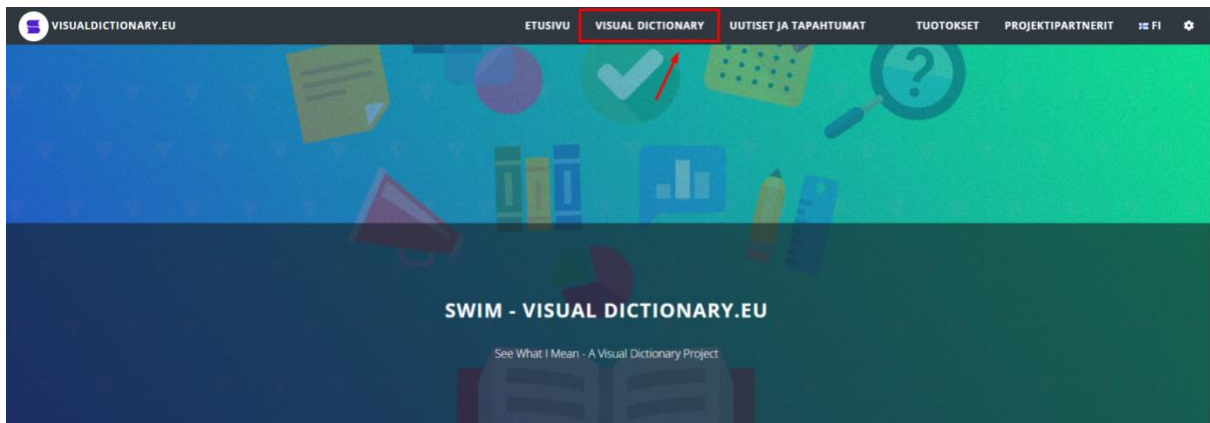
1. Rekisteröidy tai kirjaudu osoitteessa <https://visualdictionary.eu/> page
2. Klikkaa Visual dictionary -painiketta

3. Klikkaa luo kurssi -painiketta
4. Täytä kaikki tarvittavat kentät
5. Löydä resurssisi kirjastosta ja siirry editointi-moodiin
6. Lisää ensimmäinen sivu, mieluiten teksti ja dia -tyyppinen
7. Lisää ja kustomoi pesäkkeet kuvassa
8. Lisää niin monta välisivua ja sivua kuin on tarve
9. Lisää navigaatio sivujen välillä hyödyntäen pesäkkeitä pesäke-editointimenun kautta
10. Lisää käännökset
11. Jaa sanakirjasi linkin tai upotuksen kautta

Lisää tietoa löytyy kuvasanakirjan käyttöoppaasta

4.2. Kuvasanakirjan kirjastoon pääseminen

Rekisteröinnin ja kirjautumisen jälkeen osoitteessa www.visualdictionary.eu, valitaan Visual Dictionary -painike, jolloin käyttäjä ohjautuu kuvasanakirjan valikkosivulle. Valikkosivulla käyttäjä voi käydä läpi olemassa olevia kursseja ja luoda uusia kursseja.



4.3. Kurssitietojen editoiminen

Kun käyttäjä on klikannut luo kurssi -painiketta, hänet ohjataan kurssin luomisen valikkoon. Valikon kautta käyttäjä voi nimetä kurssin, valita sen kielet, kategorian sekä ladata sille kansikuvan.

On ensisijaisen tärkeää valita kurssin statukseksi "julkaistu", jotta se on löydettävissä verkkoalustalla.

VISUAL DICTIONARY

KURSSIT > KURSSIEDITORI > NIMETÖN

Otsikko:

Kielet* Saksa Englanti Espanja Suomi Puola Portugali

Luokka* Visual Dictionary

Kansikuva Lataa kuva No file chosen

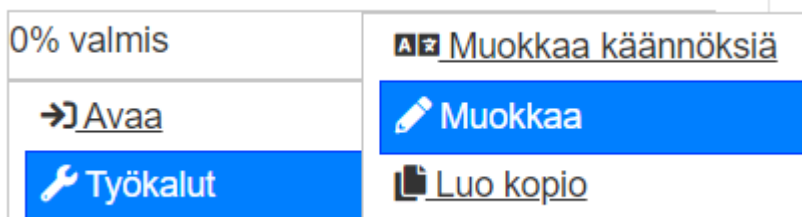
Tila Julkaistu Ei julkaistu

Yksityisyys Julkinen Valikoidut yleisöt

This setting controls the general availability of the course. If selected audiences is chosen the content is only available for the users and groups specifically selected in the Access editor.

4.4. Uuden sivun luominen

“Tallenna”-painikkeen painamisen jälkeen käyttäjä voi siirtyä takaisin pääkirjastoon ja löytää juuri luodun kurssin. Jotta käyttäjä pääsee editointi-moodiin, on hänen valittavat “muokkaa”-vaihtoehto työkaluista.



“Muokkaa”-valikko avaa sisältöluettelon uuteen sanakirjaan, mikä ensinäkemältä näyttää tyhjältä. Sivun alareunasta löytyy painike, joka mahdollistaa ensimmäisen sivun luomisen uudelle sanakirjalle.

4.5. Pesäkkeen lisääminen

Kun käyttäjä on editorissa, hän voi ladata kuvan sanakirjaan ja lisätä siihen niin monta pesäkettä kuin on tarve. Pesäke lisätään kuvaan tuplaklikkaamalla kuvaa siitä kohdasta, johon pesäke halutaan.

Pesäkkeitä voidaan muokata ja käyttäjä voi valita pesäkkeille värin, sen koon ja ikonin jokaiselle pesäkkeelle. Font Awesome -verkkosivuilla on kokoelma vapaasti käytettävissä olevia ikoneita, joita voidaan myös hyödyntää kuvasanakirjan tekemisessä. Tämä linkki löytyy ikonin nimen alueelta. Haluttu ikoni siirretään kuvasanakirjaan kopioimalla sen koodi (löytyy ikonin alta) ja liittämällä se ikonin tekstikenttään.

OTSIKKO

KLIKKAA MUOKATAKSESI

KUVAUS

Click to edit

KUVA

Lataa kuva No file chosen

LINKKI SIVULLE

PESÄKKEIDEN OMINAISUUDET

Väri Punainen Vihreä Sininen Violetti Vaaleanpunainen Oranssi

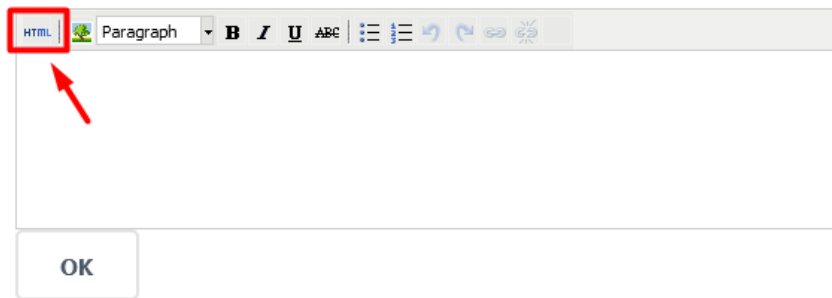
Koko Pieni Keski-suuri Suuri

Iconi

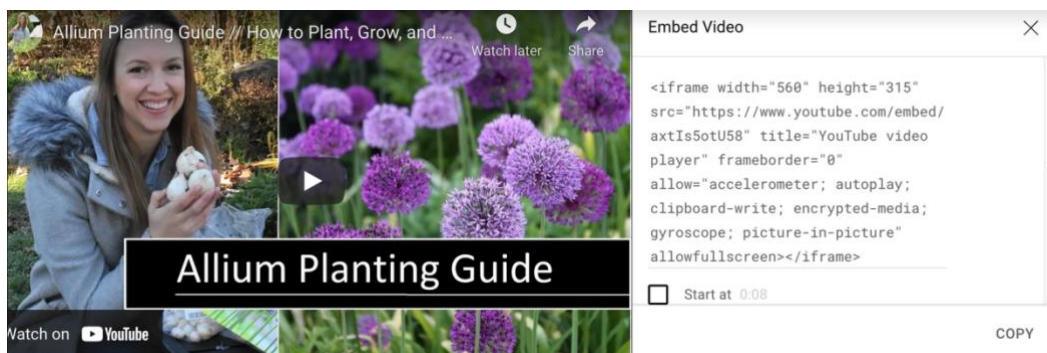
Pesäkkeen muokkaaminen:

- ”**muokkaa**”- painiketta klikkaamalla pesäkkeelle voidaan antaa **nimi tai otsikko**,
- Kuvauksessa voidaan lisätä lisätekstiä liittyen pesäkkeeseen ja pesäkkeeseen voidaan upottaa myös multimediasisältöjä, kuten videoita, jakamalla linkki tai upottamalla se kehyksiin YouTube-videon HTML-editorissa.

DESCRIPTION



Youtubella on upotusvaihtoehto, josta löytyy jo olemassa oleva kehys (iframe) videolle.



Kun se liitetään HTML-editoriin se upotetaan myös pesäkkeeseen.



- Kuvia voidaan ladata lisäämään visualisointia. Tämä tehdään **“valitse tiedosto”** -painikkeen kautta, mikä mahdollistaa kuvan valitsemisen **tietokoneen tiedostoista**. Oikealla oleva painike taas mahdollistaa kuvan valitsemisen **kuvapankista**.

- Käyttäjä voi muokata pesäkettä valitsemalla sen koon ja värin.
- Pesäkkeestä voidaan tehdä **ikoni**, kuten nuoli tai plus-merkki



[Etsi ikoneita täältä](#)

Example: plus +

Näytä aina välinevinkki

Välinesijainti Vasemmalla Oikealla Ylhäällä Alhaalla

Välineen leveys

pl [es](#) [pt](#) [en](#)

- Jos halutaan käyttää toista ikonia, valitaan “löydä ikoneita” -painiketta, mikä vie käyttäjän sivustolle fontawesome.com.
- Käyttäjä voi valita välinesijainnin klikkaamalla kielen nimen lyhennystä ikkunan alalaidassa, joka kääntää pesäkkeen valitulle kielelle.

Mallin luomisessa on käytetty kolmea ikonia perustuen niiden käytettävyyteen resurssin kanssa:

- Suurennuslasi (“search-plus”) uusille alueille tai kohtauksille.
- Pisteympyrä (“dot-circle”) sanojen esittämiseen ruudulla
- Nuoli (“arrow-alt-circle-left”) niille kohtauksille, jotka voivat tarjota mahdollisuuden palata pääkohtaukseen.

4.6 Uuden sivun tai välisivun luominen

4.6.1. Kuinka luoda seuraava sivu

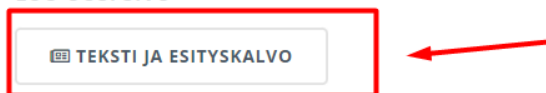
Seuraava sivu tai välisivu voidaan luoda kahdella eri tavalla. Ensimmäinen tapa on valita uuden sivu kurssieditorin pääsivulta.

SIVUT

Voit muuttaa sivujen järjestystä raahaamalla

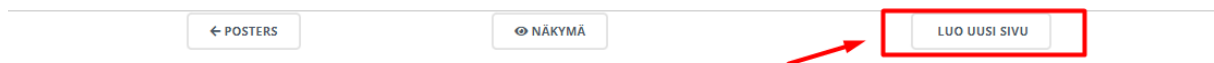
Barber shop	MUOKKAA	POISTA	NÄKYMÄ
At the barber	MUOKKAA	POISTA	NÄKYMÄ
Beard care cosmetics	MUOKKAA	POISTA	NÄKYMÄ
Barber'tools	MUOKKAA	POISTA	NÄKYMÄ
Barber' tools 2	MUOKKAA	POISTA	NÄKYMÄ
Barber chair elements	MUOKKAA	POISTA	NÄKYMÄ
Posters	MUOKKAA	POISTA	NÄKYMÄ
Haircare	MUOKKAA	POISTA	NÄKYMÄ

LUO UUSI SIVU



Uusi sivu näkyy yllä olevassa listassa.

Toinen tapa on lisätä jo luotu sivu editointimoodiin ja rullata sivu editorin alaosaan, jossa klikataan "luo uusi sivu" -painiketta.



4.6.2. Kuinka lisätä välisivu

Toinen tapa rakentaa sanakirjaa, ja sisällyttää navigaatio myöhemmin, on lisätä uusia välisivuja sivuille.

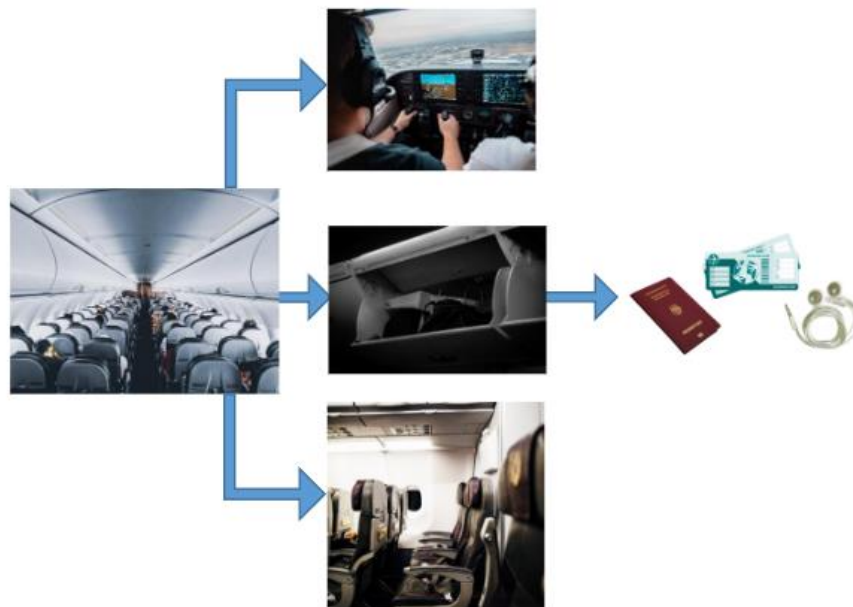
"uusi välilehti" -painike löytyy sivueditorin yläosasta.



4.7. Navigaation lisääminen

Kun luodaan uutta kuvasanakirjaresurssia, siihen voidaan lisätä mahdollisuus navigoida eri kohtauksien välillä resurssin sisällä, ja näin lisätä sanaston sanojen määrää.

Alla olevasta kuvasta näkyy viisi toisiinsa yhdistettyä kohtausta. Matkustajan istuinalue, matkatavarasäilytys ja ohjaamo ovat riippuvaisia pääkohtauksesta, eli matkustamosta, ja ne voivat olla hyödyllisiä lentokoneeseen liittyvien sanojen oppimisessa. Lisäksi kohtauksissa on myös neljäs kuva, joka on riippuvainen matkatavarasäilytys-kohtauksesta ja kertoo, mitä kaikkea matkatavaroista voi löytyä. Resurssien rakennetta voi täten verrata puun oksiin.



Jotta navigaatio olisi mahdollista, täytyy luoda erityinen pesäke jokaiseen uuteen kohtaukseen, joita halutaan käyttää navigoimiseen. Seuraavassa kuvassa näkyy kolme pesäkettä, jotka liittyvät kolmeen kohtaukseen puiden oksilla (istuinalue, matkatavarasäilytys ja ohjaamo). Tässä tapauksessa tarkoituksena zoomata tietyille alueille, jotka tarjoavat mahdollisuuden lisäsanojen lisäämiselle. Esimerkiksi, päästäkseen matkustajien istuinalueelle, pesäke on lisätty suurennuslasin muodossa.



Tämän navigaation luomiseksi täytyy linkittää haluttu pesäke siihen liittyvään sivuun tai kohtaukseen. Käyttäjän tulee avata pesäkkeen asetukset ja valita siihen liittyvä sivu, kuten alla olevassa esimerkissä näkyy.

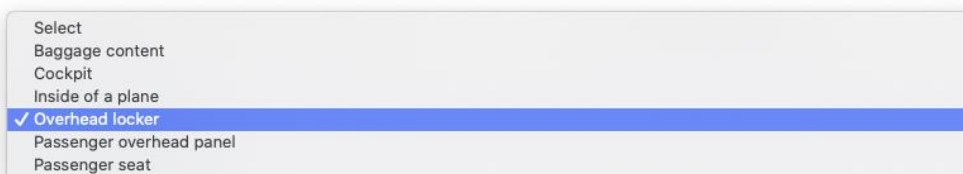
OVERHEAD LOCKER

DESCRIPTION

The **overhead locker** is a compartment where passengers can store their luggage

*I put my backpack in the **overhead locker** so I could easily access it.*

IMAGE



Tämä uusi kohtaus keskittyy lentokoneen eri alueeseen ja se näyttää myös enemmän sanakirjan sanoja, jotka liittyvät samaan alueeseen. Tässä tapauksessa matkatavarasäilytyskohtaukseen keskittymällä nähdään tietty alue kokonaisuudesta. Kuitenkin tätä esimerkkiä käyttämällä on myös luotu alueita, jotka eivät näy suoraan pääkohtauksessa, kuten ohjaamo-kohtaus.

Tässä tilanteessa ei olisi vaikeaa lisätä pesäkettä ohjaamon, koska käyttäjä voi helposti päätellä niiden liittyvän toisiinsa. Kaikki kuvat eivät välttämättä sisällä toisia kohtauksia tai alueita, jotka voivat olla hyödyllisiä kielen opetuksessa. Tätä voidaan välttää sisällyttämällä joitain kuvia tai elementtejä, jotka johtavat haluttuihin kohtauksiin.



Yllä olevassa kuvassa näkyy lääkärin toimisto, mutta kohtauksessa ei ole tiettyä kohtaa, joka johtaisi käyttäjän uuteen kohtaukseen, jossa esitellään erilaisia välineitä. Tästä syystä ikoni välineille luotiin oikeaan alakulmaan, jota painamalla siirrytään toiseen kohtaukseen, josta välineet löytyvät. Tällainen siirtymä parantaa resurssin käytettävyyttä.

Lisäksi voidaan sisällyttää kohtauksia, joissa on useampi objekti, kuten matkatavarat. Tämä antaa lukemattomia vaihtoehtoja, koska siihen liittyen voidaan luoda niin monta elementtiä kuin tarvitaan. Esitetyssä mallissa matkatavarat johtavat uuteen kohtaukseen, jossa on erilaisia tavaroita, joita löytyy matkalaukusta, kuten passi, kuulokkeet ja matkaliput.



4.8. Kuvalliset piirteet

Kuten jo aiemmin kerrottiin, vahvan kuvallisen identiteetin luomiseksi olisi suositeltavaa, että kaikki resurssit, joita luodaan alustalle noudattavat samanlaisia standardeja. Käytännössä tämä tarkoittaa samanvärisiä pesäkkeitä ja ikoneita.

Tässä mallissa on käytetty violetteja ikoneja, jotka näyttävät sanat ja ne ikonit, jotka johtavat uusiin kohtauksiin tai alueisiin. Punaista väriä on käytetty niissä ikoneissa, joita käytetään siirtymään aiempaan kohtaukseen. Jokainen näistä pesäkkeistä sisältää erityisen ikonin:

- Suurennuslasi (“search-plus”) uusille alueille ja kohtauksille.
- Pisteympyrä (“dot-circle”) näyttää sanat ruudulla.
- Nuoli (“arrow-alt-circle-left”) kohtauksille, jotka tarjoavat mahdollisuuden palata pääkohtaukseen.

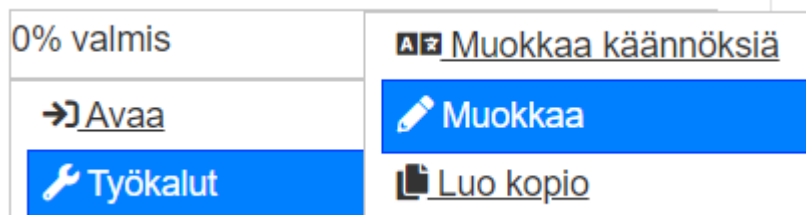
Sanojen tarkoituksen on sisällytetty ja ne näkyvät, kun pesäkettä painetaan hiirellä.



Tämä mahdollistaa täyden kuvallisen sanakirjan luomisen, joka vahvistaa oppijoiden oppimisprosessia.

5. Käännösten tarkastaminen kuvasanakirjaresursseissa

Käännöksiä voidaan lisätä kuudella eri kielellä (englanti, Suomi, portugali, espanja, puola, saksa) mihin tahansa sanakirjaan kuvasanakirja-alustalla.



Kun on valittu “muokkaa käännöksiä” -vaihtoehto valikosta, käyttäjä ohjataan käännössivulle.

BEEKEEPING ▶ KÄÄNNÖKSET

KIELET Suomi Englanti Portugali Espanja Puola Saksa

Beekeeping - main garden Bee anatomy Life cycle of honey bee (in days) Hierarchy in the hive Beehive frame Beehive
Honey harvesting equipment

	Englanti	Portugali	Puola
1	Otsikko Click to edit	Click to edit	Click to edit
	Kuvaus Click to edit	Click to edit	Click to edit
2	Otsikko Diffuser for bee fumigation	Difusor para fumigação das abelhas	Dyfuzor do odymiania pszczół apiwarolem
	Kuvaus Click to edit	Click to edit	Click to edit
3	Otsikko Beekeeping uncapping fork	Desencapagem da apicultura	Widelec pszczelarski
	Kuvaus Click to edit	Click to edit	Click to edit
4	Otsikko Chisel	Talhadeira	Dłuto
	Kuvaus Click to edit	Click to edit	Click to edit
5	Otsikko Bee smoker	Fumador de abelhas	Podkurzacz
	Kuvaus Click to edit	Click to edit	Click to edit

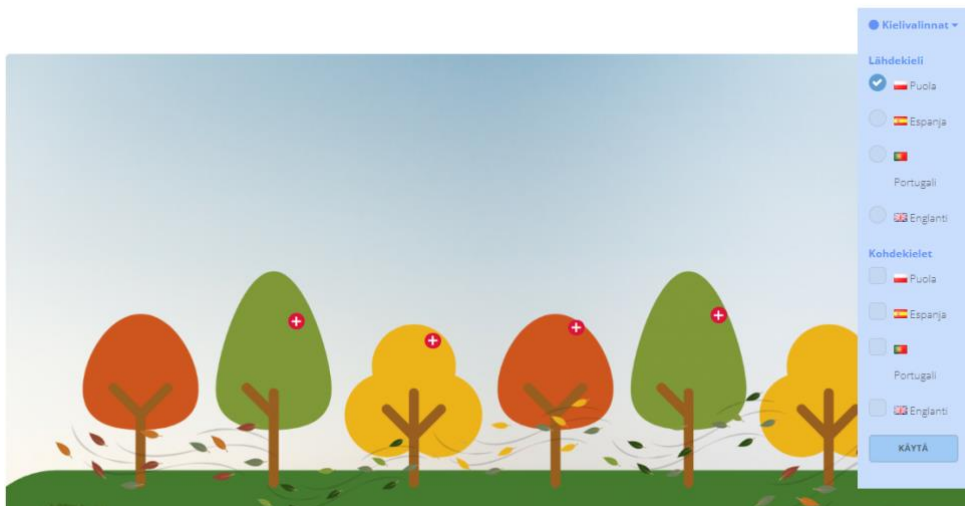
Kuvasanakirjaa luodessa voidaan valita kielet resurssille.

Otsikko:

Kielet* Saksa Englanti Espanja Suomi Puola Portugali

Luokka* Visual Dictionary

Katso-moodissa sanakirjan käyttäjät voivat valita lähdekielen ja kohdekielen heidän tarpeisiinsa liittyen.



Jos valmiissa sanakirjoissa on käännettyä sisältöä, se näkyy lippusymbolina kirjastonäkymässä.



TRAVELLING



100% valmis

→ Avaa

🔧 Työkalut