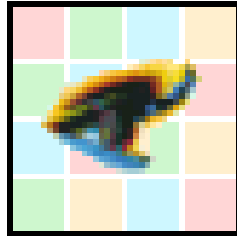


Screencasts

September 2010



KEVIN VAN EENOO

COPYRIGHT

Niets uit dit werk mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm, geluidsband, elektronisch of op welk andere wijze ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteurs tenzij men zich daarbij houdt aan de onderstaande **Creative Commons** afspraken (licentie) van het niveau "**Naamsvermelding - Niet Commercieel - Gelijk Delen**".



Deze afspraken bepalen dat de gebruiker van dit werk:

- het werk mag kopiëren, verspreiden en doorgeven;
- het werk mag remixen en of er afgeleide werken mag van maken

onder de volgende voorwaarden:



- **Naamsvermelding.** De gebruiker dient bij het werk de door de maker of de licentiegever aangegeven naam te vermelden (maar niet zodanig dat de indruk gewekt wordt dat zij daarmee instemmen met uw werk of uw gebruik van het werk).
- **Niet-commercieel.** De gebruiker mag het werk niet voor commerciële doeleinden gebruiken.
- **Gelijk delen.** Indien de gebruiker het werk bewerkt, kan het daaruit ontstane werk uitsluitend krachtens dezelfde licentie als de onderhavige licentie of een gelijksoortige licentie worden verspreid.
- Bij hergebruik of verspreiding dient de gebruiker de licentievoorwaarden van dit werk kenbaar te maken aan derden.
- De gebruiker mag afstand doen van een of meerdere van deze voorwaarden met voorafgaande toestemming van de rechthebbende.
- Niets in deze licentie strekt ertoe afbreuk te doen aan de morele rechten van de auteur, of deze te beperken.

De volledige licentieovereenkomst kan geraadpleegd worden op

<http://creativecommons.org:80/licenses/by-nc-sa/2.0/be/legalcode.nl>

Het voorgaande laat de wettelijke beperkingen op de intellectuele eigendomsrechten onverlet.

INHOUDSOPGAVE

1	Doelstellingen.....	4
2	Screencasts in het onderwijs	5
2.1	Mogelijkheden	5
2.2	Tips.....	6
3	Werken met Wink	7
3.1	Software.....	7
3.2	Downloaden en installeren	7
3.3	Wink in het Nederlands	8
3.4	Wink interface	8
3.5	Een screencast maken	9
3.5.1	Een nieuw project.....	9
3.5.2	De screencast bewerken	12
3.5.3	Een screencast afwerken en opslaan	16
4	Literatuurlijst	19

1 DOELSTELLINGEN

Na het volgen van deze lessen kun je:

- een educatieve screencast aanmaken;
- een educatieve screencast bewerken;
- een educatieve screencast in je lespraktijk gebruiken.

2 SCREENCASTS IN HET ONDERWIJS

2.1 Mogelijkheden

Een screencast is een digitale opname van wat er op het computerscherm gebeurt. Bij een screencast kijk je als het ware mee over de schouder van de persoon die een bepaalde handeling uitvoert op de computer. Je kan de screencast ook voorzien van commentaar. Dit kan door een tekst in te spreken of d.m.v. tekstballonnen die worden toegevoegd na de opname.

In het onderwijs kunnen screencasts, ook wel instructiefilmpjes genoemd, op verschillende manieren ingezet worden. Niet enkel informaticaleerkrachten kunnen er gebruik van maken, ook binnen andere vakken kunnen ze doelbewust ingezet worden. Hieronder vind je enkele voorbeelden van de mogelijkheden die screencasts een leerkracht kunnen bieden.

- Je vond een programma dat uitstekend aansluit bij de leerinhouden die je momenteel aan het geven bent. De leerlingen kunnen de oefeningen individueel maken op de computer, maar jij zult eerst nog wat uitleg moeten geven over de werking van het programma. Je zou de uitleg klassikaal kunnen doen, maar dat wil zeggen dat iedereen op elkaar moet wachten. Niet alle leerlingen hebben echter evenveel geduld en de kans bestaat dat sommigen al verder klikken ... Het kan in dit geval handig zijn om de nodige instructies aan te bieden in de vorm van een screencast die iedereen op zijn eigen tempo kan doornemen.
- Dergelijke instructiefilmpjes kunnen ook handig zijn als je de leerlingen thuis enkele oefeningen wil laten maken. Ze kunnen zelfstandig de instructies doorlopen en hebben zo de mogelijkheid om het filmpje door of terug te spoelen. Als je naast de beelden ook zorgt voor audio, lijkt het voor de leerling alsof hij wordt aangesproken door zijn leerkracht.
- Voor leerlingen die langdurig ziek zijn, kunnen screencasts een middel zijn om bepaalde leerstofonderdelen zelfstandig te verwerken. Het spreekt voor zich dat het hier opnieuw moet gaan over inhouden die de leerling m.b.v. een computer kan verwerken.
- Screencasts worden daarnaast vaak geïmplementeerd in leerpaden (dit zijn verschillende individuele leerelementen die worden samengebracht tot een leertechnisch geïntegreerd geheel) binnen de ELO (Elektronische Leeromgeving).
- Een screencast hoeft niet altijd als zelfstandig leermiddel gebruikt te worden. Het kan ook geïntegreerd worden in een presentatie bijvoorbeeld.

Je zult merken dat screencasts handig zijn om uit te leggen hoe een programma werkt, maar er zijn nog meer mogelijkheden. Je kunt ook wiskundige berekeningen of bewerkingen opnemen en de gevolgde werkwijze verklaren (mathcasts) of een getekende uitleg maken (sketchcast). Voor sketchcasts heb je wel een digitale tekentablet nodig die je kunt aansluiten op je pc.

Een mooie (Engelstalige) verzameling van math- en sketchcasts vind je bij de Khan Academy¹. Dit is een educatieve non-profitorganisatie die werd opgericht door Salman Khan. Zijn missie is het leveren van kwalitatief hoogstaand onderwijs voor iedereen, overal ter wereld. Dit probeert hij te bereiken via zijn online academie. Je vindt op zijn website een collectie van meer dan 1600 video's i.v.m. wiskunde, wetenschappen en economie.

Het maken van screencasts hoeft niet te stoppen bij de leerkracht. Als leerlingen het gewoon zijn om af en toe met instructiefilmpjes te werken, zou je hen kunnen leren hoe ze dit zelf kunnen opnemen. Op die manier kun je ze oefeningen laten maken op de computer en hen vragen om commentaar te geven bij wat ze doen. De leerkracht kan vervolgens de screencast bekijken en nagaan waar de leerling fouten heeft gemaakt. Een screencast kan in dit geval bepaalde (denk)fouten bij leerlingen aan het licht brengen, waardoor je achteraf beter kunt bijsturen als leerkracht. Bijvoorbeeld: een leerkracht Nederlands zou aan zijn/haar leerlingen kunnen vragen om een tekst samen te vatten en dit proces laten opnemen en monitoren via een screencast.

¹ www.khanacademy.org

2.2 Tips

Een goede voorbereiding is belangrijk als je een screencast wilt maken. Je moet nadenken over wat je wilt vastleggen en hoe je bepaalde zaken zult overbrengen. Als je tekst gaat inspreken, kan het helpen om bepaalde zaken uit te schrijven of sleutelwoorden op papier te plaatsen.

Voor je begint met opnemen, kun je eerst een 'dry run' te doen. Je doorloopt dan op voorhand alle stappen die je zult uitvoeren en legt al vast welke schermen je zult tonen en welke uitleg er bij hoort.

Als leerlingen zelfstandig aan de slag moeten met je screencasts, is het belangrijk dat je voldoende aandacht besteedt aan het bespreken van alle leerinhouden. Om te beginnen is er geen mogelijkheid tot interactie. Daarnaast kunnen de leerlingen geen vragen stellen als je iets onvoldoende uitlegt. Dat is zeker het geval als de leerlingen thuis met de screencast werken.

3 WERKEN MET WINK

3.1 Software

Er bestaan heel wat verschillende programma's waarmee je screencasts kunt maken. Er zijn twee grote groepen die we kunnen onderscheiden.

Software die je moet downloaden en installeren	Online screencast programma's
<ul style="list-style-type: none"> • CamStudio (camstudio.org) → Er is een draagbare versie beschikbaar voor op je USB-stick. • Camtasia Studio (www.camtasia.com) → Betalend. • Jing (www.jingproject.com) → Hiermee kun je ook screenshots maken. • Wink (www.debugmode.com/wink/) 	<ul style="list-style-type: none"> • Screencast-O-Matic (www.screencast-o-matic.com) • ScreenToaster (www.screentoaster.com)

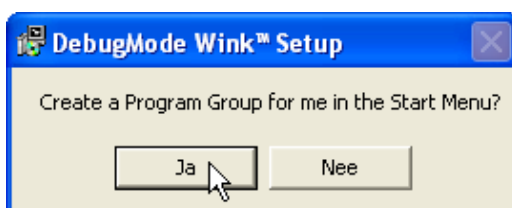
De lijst hierboven is lang niet volledig, maar dit zijn enkele programma's die vaak gebruikt worden. Camtasia Studio is waarschijnlijk het meest gebruikte programma uit de lijst. Deze software heeft enorm veel mogelijkheden. Het grote nadeel is echter de hoge prijs. Gelukkig zijn er voldoende gratis alternatieven waarmee je ook al mooie resultaten kunt behalen. Zo zijn er de online screencast programma's. Het leuke daaraan is dat je niks hoeft te installeren. Je gaat naar de website, kiest enkele instellingen en kunt meteen van start gaan. Het nadeel aan de online programma's is dat je er achteraf weinig aan kunt wijzigen. Vandaar dat wij ervoor gekozen hebben om software te gebruiken die je moet installeren. Uit het freeware aanbod is Wink één van de betere programma's. Wink heeft minder mogelijkheden dan Camtasia Studio, maar is toch een waardige vervanger.

3.2 Downloaden en installeren

Download het programma gratis via www.debugmode.com/wink/download.htm

Via deze website kun je het installatiepakket op jouw computer downloaden in een zip-bestand. Pak de gecomprimeerde map uit en dubbelklik vervolgens op het uitvoerbaar bestand (*wink20.exe*).

- 1 Je moet akkoord gaan met de licentieovereenkomst. Klik op **I agree**.
- 2 Wink stelt standaard een plaats voor waar het programma geïnstalleerd zal worden. Meestal is dit in de map **Program Files**. Je mag deze standaard behouden. Klik op **Install** om de installatie te starten. Het programma neemt slechts 9,5 MB in op je harde schijf.
- 3 Wink vraagt op een bepaald moment of je een "Program Group" wil aanmaken in het Menu Start. Klik hier op **Ja**.



- 4 Hij vraagt of je het read me (lees mij) bestand wilt bekijken. Hier krijg je iets meer informatie in het Engels als je op **Ja** klikt.
- 5 Wink is nu geïnstalleerd en via het Menu Start kun je het terugvinden onder **Alle Programma's**
→ **Debugmode** → **Wink**.

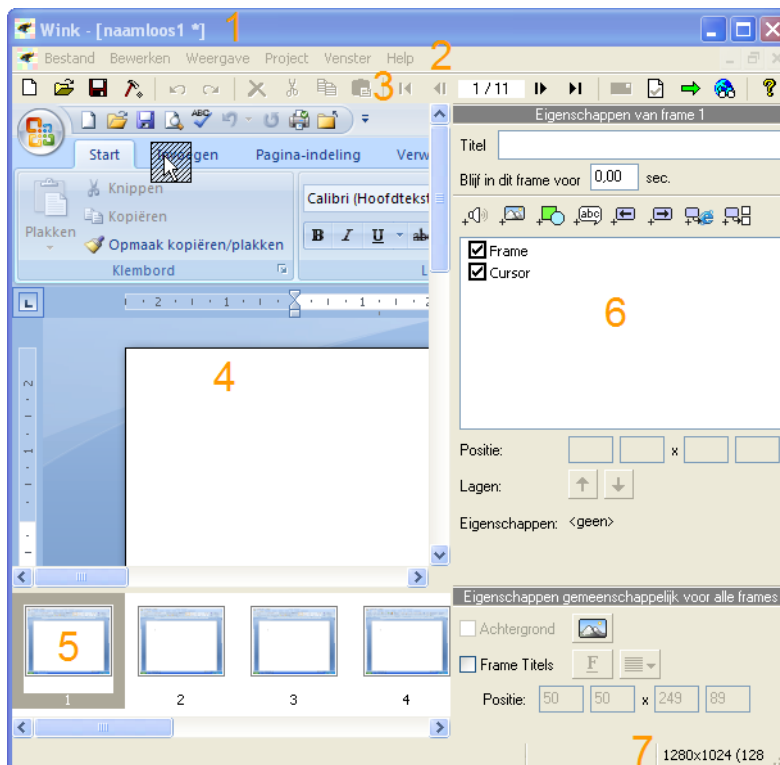
3.3 Wink in het Nederlands

Wanneer je het programma Wink opstart, krijg je via het menu **File → Choose Language → Dutch** de mogelijkheid om de interface van het programma in het Nederlands te vertalen. Na het aanvinken van 'Dutch', vraagt Wink om het programma opnieuw op te starten. Als je dit doet, zul je merken dat Wink toch in het Engels blijft functioneren. De 'Choose Language' functie werkt dus nog niet in het Nederlands, daarom adviseren wij je om volgende work-around te gebruiken:

Na de installatie van het programma Wink, kun je de Nederlandse taalbestanden zelf toevoegen.

- 1 Download de taalbestanden:
www.onderwijsweb.net/downloads/algemeen/wink-in-het-nederlands
- 2 Pak het bestand 'wink_nl_NL.zip' uit.
- 3 Afhankelijk van het programma waarmee je de bestanden hebt uitgepakt, zul je één van volgende mappen zien staan: 'nl_NL' of 'Wink_nl_NL'.
- 4 Zie je de map 'nl_NL' staan, knip (Ctrl + x) dan deze volledige map.
Als jij de 'Wink_nl_NL' map ziet staan, open de map dan en normaal gezien vind je daarin de map 'nl_NL'. Knip deze volledige map.
- 5 We gaan nu de geknipte map plakken (Ctrl + v) in de submap **Resources**.
Standaard vind je deze map terug onder: *C:\Program Files\DebugMode\Wink\Resources*
- 6 Plak de map 'nl_NL' hier.
- 7 Open Wink en kies Nederlands via **File → Choose Language → Dutch**.
- 8 Sluit Wink en open het programma vervolgens opnieuw.
- 9 Wink zou nu een volledig Nederlandstalige interface moeten hebben.

3.4 Wink interface



- 1 Titelbalk
- 2 Menubalk
- 3 Werkbalk
- 4 Geselecteerd frame
- 5 Miniaturen (van de frames)
- 6 Eigenschappenbalk
- 7 Statusbalk

Via het menu **Weergave**, kun je de werkbalk, statusbalk en de eigenschappenbalk weergeven of verbergen.

Je kunt er via dit menu ook voor kiezen om enkel de miniaturen weer te geven, zonder de weergave van het geselecteerde frame.

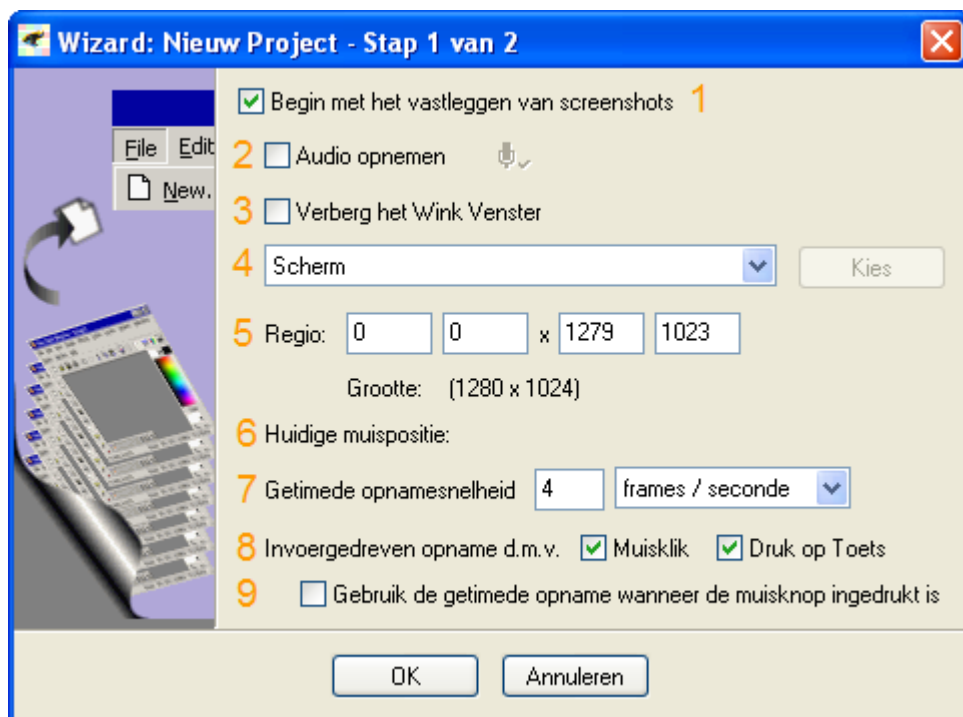
3.5 Een screencast maken

3.5.1 Een nieuw project

Als je Wink voor het eerst opstart, wordt er nog geen project geladen. (Later zal Wink het laatst gebruikte project automatisch opstarten.) Je begint de eerste keer met het aanmaken van een nieuw project. Dat kun je doen door:

- op het **Nieuw Project** icoontje  te klikken;
- of via het menu **Bestand** op **Nieuw** te klikken.

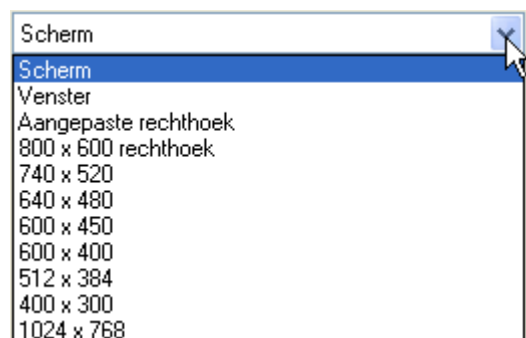
Er verschijnt een dialoogvenster waarbij je enkele instellingen voor het huidige project kunt kiezen.



- 1 Deze optie moet altijd aangevinkt worden als je een nieuwe screencast wil maken.
- 2 Heb je een ingebouwde microfoon of een micro die je kunt aansluiten op je computer, dan kun je tijdens het opnemen van je screencast ook audio opnemen.

Opmerking: Een losse microfoon zorgt meestal voor een betere geluidskwaliteit dan een ingebouwde microfoon.

- 3 Dit zorgt ervoor dat het Wink venster zeker nooit zichtbaar is tijdens je opname. Je kunt Wink dan enkel terugvinden in het systeemvak (onderaan rechts).
- 4 Deze optie staat standaard op *Scherm*. Er zal een screencast gemaakt worden van alles wat er op jouw scherm te zien is. Het nadeel is hier dat de frames (screenshots) die Wink zal nemen enorm groot zijn (zo groot als de resolutie van jouw scherm) en dat is niet echt handig als je de screencast later online wil plaatsen. Je kunt de screenshots later wel nog herschalen, maar een andere mogelijkheid is dat je er meteen voor kiest om zelf een bepaalde opnamegrootte te kiezen. Er zijn standaardgroottes en daarnaast heb je de keuzes: *Venster* en *Aangepaste rechthoek*.

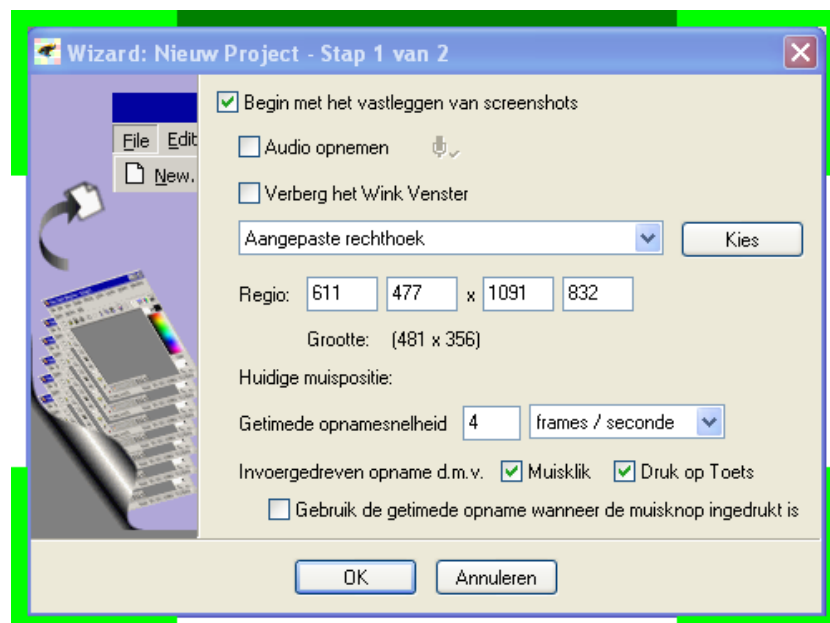


Door *Venster* te selecteren, wordt de **Kies** knop naast de keuzelijst actief. Door erop te klikken, kun je het venster van een bepaald programma op je scherm selecteren. Wink herkent automatisch de afmetingen en hecht zich als het ware vast aan het programma in kwestie. Het kan ook gebeuren dat je een bepaald vensteronderdeel van een programma kunt selecteren.

Opmerking: Als je *Venster* wil gebruiken, moet je eerst het programma opstarten waaraan je wink wilt vasthechten en de venstergrootte ervan op voorhand bepalen.

Aangepaste rechthoek geeft je de mogelijkheid om zelf een opnamegebied vast te leggen. De **Kies** knop is ook hier actief. Als je erop klikt, verandert je muisaanwijzer in een kruisje. Je kunt nu zelf een opnamegebied bepalen door je linkermuisknop ingedrukt te houden (op de positie waar je de rechthoek links bovenaan wil beginnen) en daarna met je muis te slepen over het scherm tot je de gewenste grootte hebt. Laat je muis los en het gebied wordt geselecteerd.

Het opnamegebied wordt altijd aangeduid door 4 groene hoeken.



5 Bij regio vind je enkele afmetingen terug. De getallen uit bovenstaande afbeelding worden hieronder gebruikt om aan te geven hoe je deze gegevens moet lezen:

- 611 pixels is de afstand vanaf de *linkerzijde* van je beeldscherm tot aan de *linkerzijde* van het opnamegebied
- 477 pixels is de afstand vanaf de *bovenzijde* van je beeldscherm tot aan de *bovenzijde* van het opnamegebied
- 1091 pixels is de afstand vanaf de *linkerzijde* van je beeldscherm tot aan de *rechterzijde* van het opnamegebied
- 832 pixels is de afstand vanaf de *bovenzijde* van je beeldscherm tot aan de *onderzijde* van het opnamegebied.

De grootte (breedte x hoogte) van je opnamegebied wordt onder regio weergegeven.

6 Wanneer je zelf een bepaalde rechthoek tekent of een venster kiest, krijg je de coördinaten van je muisaanwijzer op het scherm te zien.

7 Hier kun je het aantal screenshots per seconde, minuut of uur kiezen als je zou werken met een getimedede opname (*zie verder*).

8 Je kunt beslissen wanneer er screenshots genomen moet worden bij een invoergedreven opname (*zie verder*).

9 Als je een invoergedreven opname gebruikt, kun je hier ook aangeven wat Wink moet doen als jij je muisknop ingedrukt houdt tijdens de opname van je screencast.

Klik ten slotte op **OK** als je alle instellingen gekozen hebt.

In het dialoogvenster wordt vervolgens stap 2 weergegeven van het nieuwe project.



Nu we de basisinstellingen vastgelegd hebben, dienen we te kiezen hoe de screenshots vastgelegd moeten worden.

ZELF SCHERMAFDrukKEN NEMEN

Je bepaalt zelf wanneer je een screenshot neemt door op de sneltoets **Pauze** te drukken.

Voordeel: Je hebt minder screenshots nodig om je boodschap over te brengen. Bijgevolg zal je uiteindelijke resultaat minder plaats (MB) innemen.

Nadeel: Je moet zeer alert zijn en zelf een screenshot nemen bij elke handeling.

GETIMEDE OPNAME

Wink neemt in dit geval zelf constant screenshots. De getimed opname start je door de **Shift-** en **Pauzetoets** samen in te drukken. De opnamesnelheid kon je bepalen bij stap 1. Standaard zijn dit 4 frames per seconde.

Voordeel: Elke handeling zal opgenomen worden door Wink (afhankelijk van de opnamesnelheid). Je hoeft niet te vrezen dat je van bepaalde acties geen screenshot hebt.

Nadeel: Je zult veel screenshots hebben en dat maakt het uiteindelijke bestand groter. Dit is niet echt wenselijk als je de screencast bijvoorbeeld op het internet wil plaatsen.

INVOERGEDREVEN OPNAME

De invoergedreven opname heeft de voordelen van bovenstaande mogelijkheden, zonder de nadelen. Bij de invoergedreven opname, zal Wink alleen een screenshot nemen als jij een actie uitvoert. Standaard is dit het geval wanneer je klikt met de muis of wanneer je iets typt. Bij stap 1 kon je deze instelling wijzigen. Daarnaast kon je er ook bepalen of Wink screenshots moet nemen wanneer jij je muisknop ingedrukt blijft houden. De invoergedreven opname start je door **Alt** en **Pauze** samen ingedrukt te houden.

Nadat je jouw keuze gemaakt hebt uit bovenstaande mogelijkheden, minimaliseer je Wink naar het systeemvak en druk je de gekozen sneltoetsen in.



Afhankelijk van jouw keuze, zal het icoon wijzigen. Neem je zelf schermafdrucken, dan krijgt het icoon telkens een zwarte achtergrond als je op Pauze drukt.

Bij de getimede opname verandert het icoon in een vierkantje dat opgedeeld werd in 4 stukken die elk een kleur hebben en die om de beurt weergegeven worden.



Kies je voor een invoergedreven opname, dan wordt er een 'k' en een kleine muisaanwijzer weergegeven.



Je kunt altijd perfect weten met welke opname je bezig bent als je naar het systeemvak kijkt. Ben je klaar met de opname, dan kun je in het geval van de getimede en invoergedreven opname dezelfde toetsencombinatie gebruiken om de opname te stoppen.

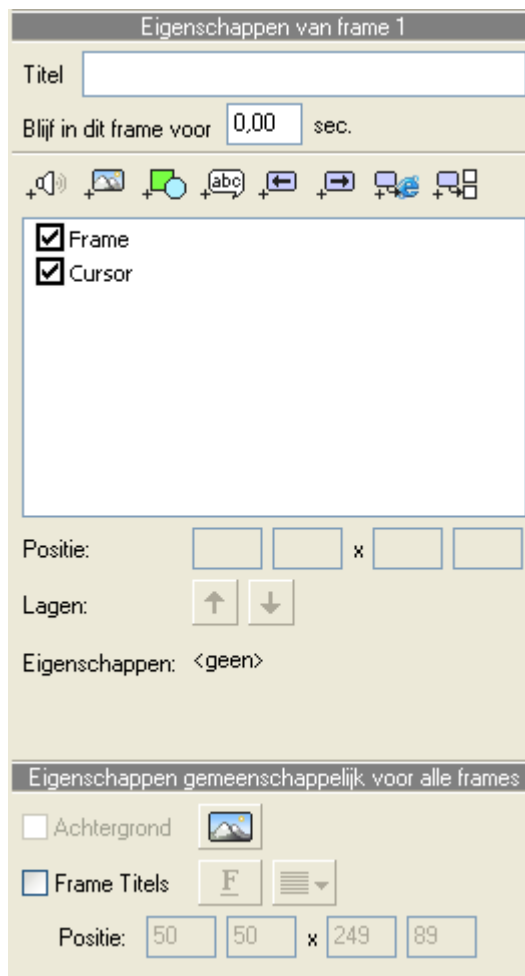


Door met je rechtermuisknop op het icoontje te klikken, krijg je ook verschillende mogelijkheden.

Merk op dat je hier de mogelijkheid krijgt om de opname te beëindigen. Door op deze optie te klikken, zal Wink de opname voltooien en het Wink venster opnieuw weergeven.

Je kunt er ook voor kiezen om het opnamevenster weer te laten geven en daarna op **Voltooid** of **Annuleren** te klikken. Het opnamevenster toont je hoeveel frames er genomen werden.

3.5.2 De screencast bewerken



Na het beëindigen van de opname, zie je in het Wink venster het resultaat van je werk. Je zou de screencast meteen kunnen omzetten naar een filmpje dat je online kunt plaatsen (zie 3.5.3), maar in veel gevallen zul je de screencast eerst nog verder bewerken.

Zoals je ondertussen gemerkt hebt, bestaat een instructiefilmpje dat je maakt met Wink uit een hele reeks frames (screenshots) die elkaar opvolgen. Met behulp van de miniaturen onderaan, kun je kiezen welk frame je wilt bekijken.

De eigenschappenbalk geeft de eigenschappen weer van het geselecteerde frame. Standaard wordt het 'Frame' en de 'Cursor' weergegeven. Indien je geluid opgenomen hebt, zul je dat ook in de lijst terugvinden. Onderaan kun je dan nog eigenschappen kiezen die gemeenschappelijk zijn voor alle frames.

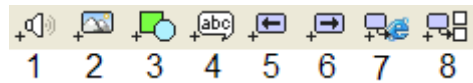
Merk op dat de muisaanwijzer van het frame wordt weergegeven met een vierkant erachter. Dit is om het verschil tussen de afgebeelde muis en de muis waarmee je momenteel aan het werken bent goed te kunnen onderscheiden. Bij het uiteindelijke resultaat zal het vierkant niet meer zichtbaar zijn.



Om extra elementen toe te voegen aan een frame, gebruik je de opties van de eigenschappenbalk. Je kunt om te beginnen elk frame een titel geven, al is dat niet noodzakelijk. Daarnaast kun je ook aangeven

hoe lang een bepaald frame weergegeven moet worden. Als er audio gekoppeld is aan een frame, wordt het frame weergegeven net zolang het audiofragment duurt.

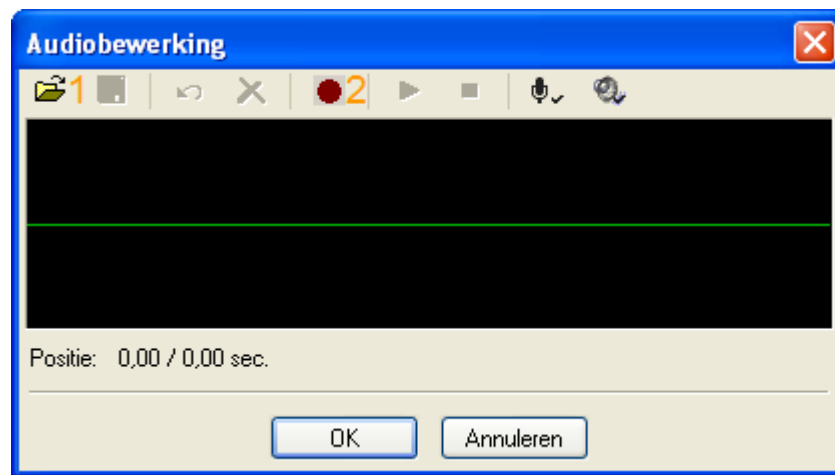
De hulpmiddelen van de eigenschappenbalk, worden het meest gebruikt.



1 Audio invoegen

Wanneer je audio invoegt, krijg je onderstaand dialoogvenster. Hier kun je door (1) te bladeren in je computer een WAV- of mp3-bestand kiezen. Als je bijvoorbeeld geluidsfragmenten maakt en bewerkt met Audacity, kun je ze achteraf toevoegen via deze knop.

Daarnaast kun je ook audio toevoegen door (2) zelf audio op te nemen. Het huidige frame zal dan zolang zichtbaar blijven als het audiofragment duurt.



2 Een afbeelding invoegen

Binnen een frame kun je een afbeelding invoegen door te bladeren in je computer. Zowat alle afbeeldingsformaten worden ondersteund. De afbeelding wordt in het midden van het frame toegevoegd, maar je kunt (1) de positie en (2) grootte nog wijzigen. Je kunt deze parameters ook wijzigen door de afbeelding te selecteren binnen je frame. Daarna kun je hem verslepen of kleiner/groter maken.

Als er verschillende afbeeldingen in één frame worden toegevoegd, kun je ook (3) de positie van de afbeeldingen ten opzichte van elkaar bepalen. Bijvoorbeeld wanneer ze voor een deel op elkaar liggen.

Ben je niet tevreden met de huidige afbeelding, dan kan kun je deze nog (4) vervangen.

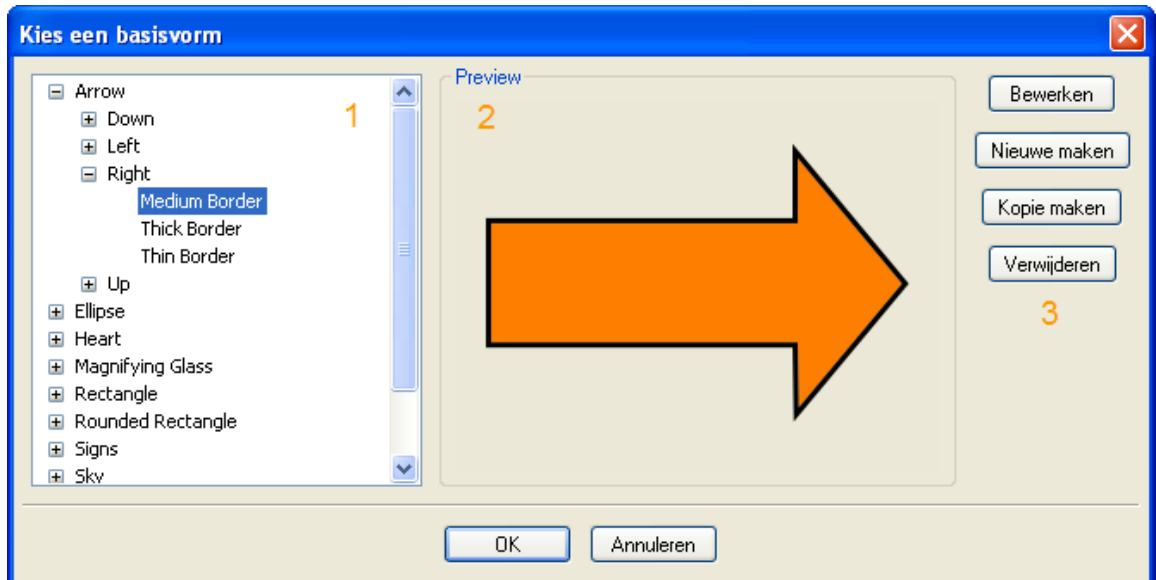
Daarnaast krijg je ook de mogelijkheid om de (5) transparantie van afbeeldingen te bepalen. Ten slotte kun je ook altijd (6) terug naar het originele afbeeldingsgrootte.



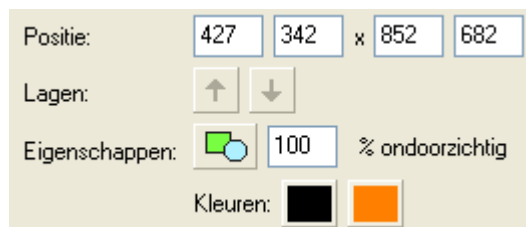
3 Basisvorm invoegen

Wink geeft je een reeks basisvormen die handig kunnen zijn binnen je screencast. Je kunt ze gebruiken om nadruk te leggen op bepaalde elementen binnen een frame. Enkele voorbeelden van basisvormen zijn pijlen, ellipsen, rechthoeken, vergrootglazen, enz.

Als je klikt op 'Basisvorm invoegen', krijg je een dialoogvenster met drie onderdelen. Links kun je (1) een basisvorm kiezen, vervolgens krijg je in het midden (2) een preview. Rechts kun je (3) de huidige vorm bewerken, een nieuwe vorm maken of een kopie maken van de huidige vorm. Vormen die je nooit gebruikt, kun je verwijderen.



De eigenschappen van een basisvorm werken op dezelfde manier als bij de afbeeldingen.

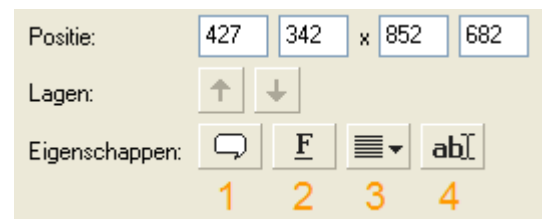


4 Tekstvak invoegen

Met behulp van tekstvakken kun je de kijker extra informatie geven, bovenop de gesproken tekst. Je kunt tekstvakken ook inschakelen als vervanging wanneer je geen audio wil gebruiken. Standaard wordt er een geel tekstvak met onderaan een pijltje ingevoegd, maar achteraf kun je (1) de vorm en de positie van de toelichting nog wijzigen met behulp van de eigenschappen van het tekstvak. De positie bepalen werkt op dezelfde manier als bij de afbeeldingen en de vormen (zie hierboven).

Als er verschillende lagen zijn, kun je beslissen welke volgorde de tekstvakken moeten krijgen.

Overigens kun je het (2) lettertype bepalen en de (3) uitlijning kiezen. Er is ook een knop waarmee je (4) de tekst van een toelichting kunt wijzigen. Dit kan ook door te dubbelklikken op het tekstvak.



5 'Vorige' knop invoegen

De 'vorige' knop zorgt ervoor dat de screencast gepauzeerd wordt. De persoon die de screencast bekijkt, kan dan terugkeren naar het vorige frame. Dit kan handig zijn om bijvoorbeeld nog even terug te kijken naar een toelichting die op het vorige frame werd weergegeven. Door op de 'afspelen' knop te klikken, wordt het vervolg van de screencast afgespeeld. Je kunt ook een 'volgende' knop invoegen.



6 'Volgende' knop invoegen

De 'volgende' knop wordt vaker gebruikt dan de 'vorige' knop. Wanneer je een tekstvak invoegt, kun je er best voor zorgen dat de kijker wat tijd krijgt om de informatie te lezen. Door een 'volgende' knop in te voegen, wordt de screencast gepauzeerd. Na het lezen van de informatie kan de screencast verder afgespeeld worden door op de 'volgende' knop te klikken.



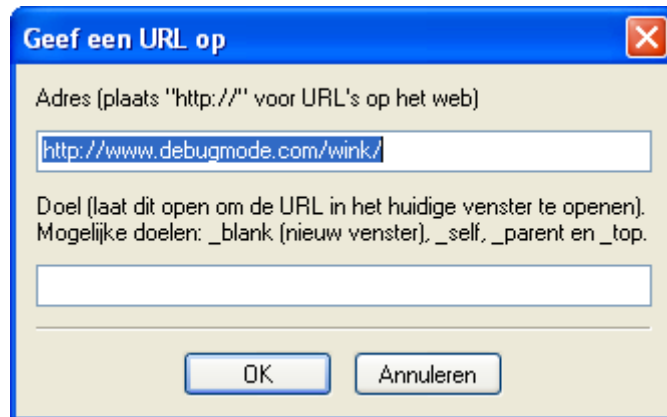
7 'Ga naar URL' knop invoegen

Binnen je screencast kun je met behulp van de 'Ga naar URL' knop verwijzen naar een website. De screencast wordt gepauzeerd en de kijker kan op de link drukken of via de 'afspelen' knop het vervolg van de screencast bekijken.



Bij het invoegen van de 'Ga naar URL' knop verschijnt een dialoogvenster waarin je het adres moet plaatsen. Dit adres moet beginnen met http// als het gaat over een pagina op het internet.

Daarnaast kun je ook het doel bepalen. Als de link in een nieuw venster moet openen, kun je bij het doel `_blank` opgeven.



8 'Ga naar frame' knop invoegen

Als je wil verwijzen naar een bepaald frame binnen je screencast, kun je de 'Ga naar frame' knop gebruiken. Bij het invoegen van deze knop krijg je een dialoogvenster te zien en kun je beslissen naar welk frame deze knop moet doorverwijzen.



Door een 'Ga naar frame' knop in te voegen, zal de screencast gepauzeerd worden. De kijker kan beslissen om naar het gekozen frame te gaan. De screencast kan ook gewoon verder afgespeeld worden door op de 'afspelen' knop te drukken



Opmerking 1: Ben je niet tevreden met de lay-out van de 'vorige', 'volgende', 'Ga naar URL' of 'Ga naar frame' knop, dan kun je via de eigenschappen andere afbeeldingen kiezen.

Opmerking 2: Gebruikte items verwijderen doe je door het item te selecteren in de lijst en vervolgens op de delete toets te klikken.

3.5.3 Een screencast afwerken en opslaan

Na het opnemen en bewerken van je screencast, wil je het resultaat uiteraard delen met jouw doel-publiek. Daarom moeten alle frames samengebracht worden tot één vloeiend filmpje dat je kunt delen via het internet. Bijvoorbeeld via de elektronische leeromgeving.

Het maken van het filmpje noemen we ook wel het 'renderen' (dit komt van het Engelse 'to render'). Wink kan het resultaat opslaan als Macromedia Flash (extensie .swf) of als Windows uitvoerbaar bestand (extensie .exe). Wij gaan voor Flash, aangezien het resultaat dan meteen binnen een web-browser afgespeeld kan worden. Voor je het filmpje gaat 'renderen', kun je best nog even controleren of de afbeeldingsgrootte van de frames (zie 3.5.1) goed gekozen is. Een filmpje van 800 x 600 pixels of kleiner is ideaal voor gebruik op het internet. Het formaat van jouw filmpje kun je achterhalen via het menu **Project → Informatie**.



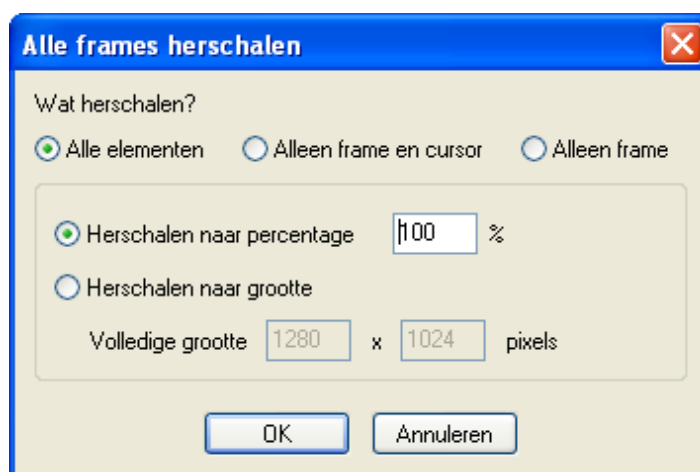
Als je merkt dat de afbeeldingsgrootte van de frames groter is dan 800 x 600 pixels, kun je dit eventueel nog aanpassen door alle frames te herschalen. Dit doe je d.m.v. het menu **Project → Herschaal alle frames...**

Er verschijnt een dialoogvenster waarmee je de grootte van de frames kunt aanpassen. Het wordt niet aangeraden om dit te doen na het bewerken van je screencast, want de kans bestaat dat niet alle elementen even goed weergegeven zullen worden in de herschaalde versie. Het komt er dus op neer om bij het opnemen een gepaste afbeeldingsgrootte te kiezen. Als je toch wil herschalen, kun je het ook beter doen voor je bewerkingen aanbrengt aan de screencast.


Binnen het dialoogvenster kun je ervoor kiezen om alle elementen te herschalen. De elementen die je zelf toegevoegd hebt, zullen ook herschaald worden.

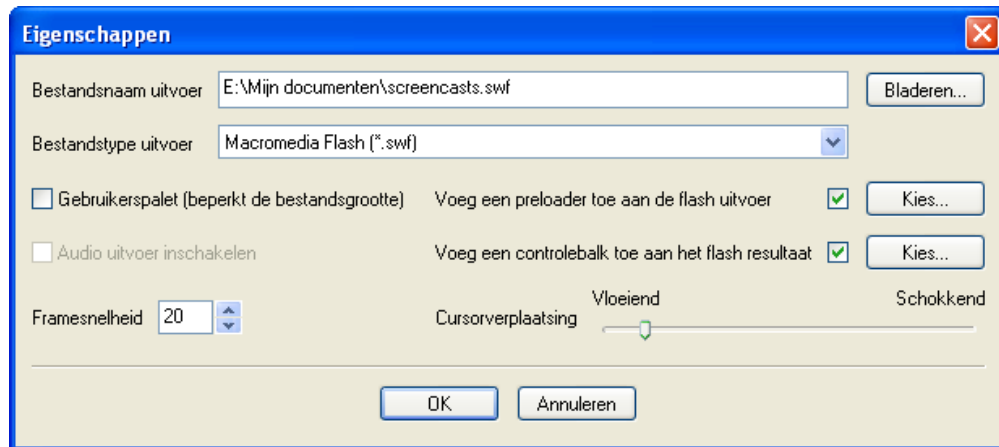
Opmerking: Tekstvakken worden niet herschaald. Op die manier blijft de tekst leesbaar.

Je kunt beslissen om alleen de frames en de cursor te herschalen, dan behouden alle andere elementen hun grootte. Ten slotte kun je aanduiden dat enkel de frames herschaald moeten worden, maar dan klopt de verhouding van de frames ten opzichte van je cursor meestal niet meer.



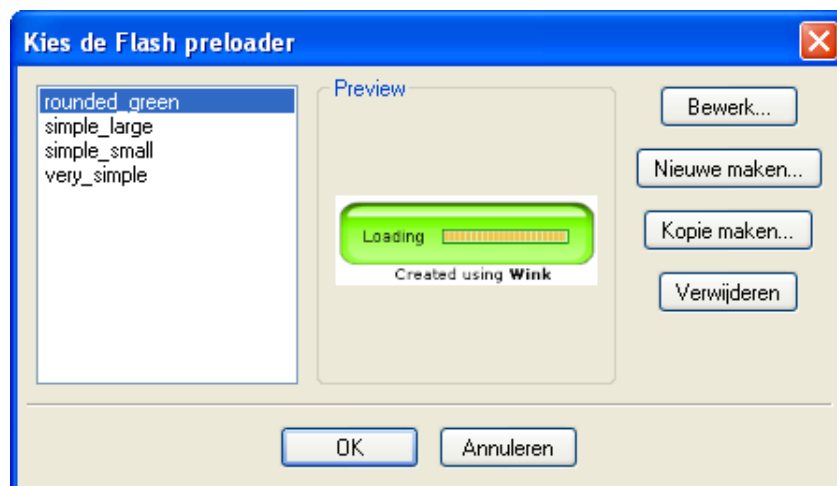
Zoals je merkt op het screenshot hierboven, kun je herschalen naar percentage of naar grootte. Bij het herschalen naar grootte, moet je zelf rekening houden met de verhoudingen!

Als je tevreden bent over je afbeeldingsgrootte, kun je het filmpje renderen. De eigenschappen van het filmpje kun je instellen via **Project → Eigenschappen** (F3) of via deze knop  op de werkbalk.




Het is belangrijk dat je weet waar het filmpje opgeslagen zal worden. Met de 'Bladeren...' knop kun je zelf een locatie kiezen. Het bestandstype moet Macromedia Flash (*.swf) zijn. Meestal zijn de instellingen i.v.m. de framesnelheid en cursorverplaatsing in orde, maar je kunt deze opties nog aanpassen indien gewenst.

Daarnaast kun je het gebruik van een preloader aan of uitvinken. Dit is een balkje dat getoond wordt terwijl jouw screencast aan het laden is. Door op de 'Kies...' knop te klikken, kun je een andere lay-out kiezen of zelf een preloader aanmaken.



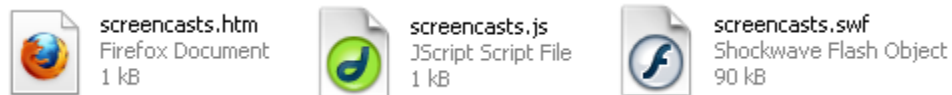
Zorg er ook voor dat de kijker doorheen jouw screencast kan navigeren en laat het vinkje i.v.m. de controlebalk ingeschakeld. Deze controlebalk bevat de 'afspelen' knop en een 'tijdsbalk' waarmee de kijker doorheen jouw screencast kan navigeren. Door op de 'Kies...' knop te klikken, kun je de lay-out van de controlebalk bepalen of zelf een nieuwe balk maken.



Als alle eigenschappen gekozen werden, kunnen we het filmpje renderen via het menu **Project** → **Renderen...** (F7) of via deze knop  op de werkbalk.




Ga naar de locatie waar je het bestand opgeslagen hebt. Normaal gezien vind je er drie bestanden:



Het .htm bestand is een webpagina. In bovenstaand voorbeeld herken je het logo van Firefox. Indien je Internet Explorer gebruikt, zal dit een ander logo hebben. Dubbelklik op dit htm-bestand en er zal een webpagina openen waarbinnen je screencast getoond wordt. Het .js (Javascript) bestand zorgt ervoor dat de screencast goed weergegeven wordt. Het .swf (Flash) bestand is de screencast zelf. Plaats de drie bestanden op een locatie binnen de elektronische leeromgeving en verwijst je leerlingen door naar de .htm pagina om de screencast te bekijken.

Indien je later nog iets wilt aanpassen aan je screencast, sla je best alles op als een .wnk (Wink) bestand:



Dit doe je door op de diskette  te drukken of via het menu **Bestand** → **Opslaan (als...)**

4 LITERATUURLIJST

Kennisnet, *Speciale onderwijszorg en ict: maak een instructiefilmpje*. Internet, 21 juli 2010
(<http://speciaalonderwijs.kennisnet.nl/ict/instructiefilmpje>)

Leraar24, *Nederlands en ict: screencasts*. Internet, 5 september 2010
(<http://www.leraar24.nl/video/1505/nederlands-en-ict-screencasts>)

Mestrum, H., *Screencasting: wat is het nu eigenlijk en hoe maak je het?* Internet,
19 september 2005 (http://www.hansonexperience.com/blog/2005/09/screencasting_w.html)

Elektronische Leeromgevingen in het Secundair Onderwijs. Internet, 5 mei 2010
(<http://educatie.ugent.be/elogebruik/>)