

## **Створення мультимедійної оболонки власного програмного засобу можливостями HTML WYSIWYG**

Згідно Закону України «Про основні принципи розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 рр.» інформатизація освіти визнана одним з пріоритетних державних завдань, що повинне вирішуватись через розробку та впровадження новітніх конкурентоспроможних інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в усі сфери суспільного життя [2]. Значним поштовхом виведення освіти на якісно новий рівень має стати не лише оснащення навчальних закладів сучасною комп'ютерною технікою, а розробка та впровадження якісних педагогічних програмних засобів (ППЗ) з різних навчальних предметів. Оскільки у вітчизняних школах використовувати закордонні електронні ресурси безпосередньо на уроках практично неможливо, оскільки програмні засоби, розроблені в інших державах, не відповідають навчальним програмам затвердженим Міністерством освіти і науки України. Отже, проблема застосування ППЗ у навчальному процесі українських загальноосвітніх шкіл має вирішуватись за допомогою вітчизняних розробок [3].

Особливістю сучасності, коли все менше уваги приділяється «паперовим» технологіям обробки інформації і їх замінюють електронні, диктується впровадження у навчальний процес засобів автоматизованого навчання. Ідеї навчання за допомогою комп'ютера вже більше півстоліття. Комп'ютеризація освіти йде високими темпами. Вже більше 25 років українські школярі і студенти вивчають інформатику, знайомляться з комп'ютерними інформаційними технологіями. У навчальному процесі комп'ютер використовується як об'єкт вивчення та як засіб навчання, тобто існують два напрями комп'ютеризації навчання. За першим з них засвоєння знань, умінь і навичок веде до усвідомлення можливостей комп'ютера при вирішенні різноманітних задач, іншими словами, веде до оволодіння комп'ютерною грамотою. За другим напрямом комп'ютер є потужним засобом підвищення ефективності навчання. Вказані два напрями складають основу комп'ютеризації навчання як процесу, виправданого соціальними потребами [1].

Що ж зупиняє багатьох вчителів створювати власні програмні продукти? На нашу думку – відсутність зручного інструмента для роботи та недостатня кількість практичних навичок такої роботи. Не для кого не є секретом, що у вчителя є досить багато власних напрацювань в електронному вигляді, але задля узагальнення їх потрібна певна мультимедійна оболонка, що дасть змогу автору та користувачеві шляхом створення «Меню» отримати доступ до певного контенту, що знаходиться в програмному засобі (ПЗ).

Постає проблема пошуку такого універсального засобу, що зможе допомогти простому користувачеві, а саме вчителю-предметнику створювати оболонки власних продуктів не вивчаючи при цьому ази програмування та веб-дизайну.

Таким універсальним рішенням можна вважати можливості **HTML WYSIWYG** (What You See Is What You Get, «що бачиш, те й отримуєш»),

властивість прикладних програм або веб-інтерфейсів, в яких зміст відображається в процесі редагування і виглядає максимально наближено схожим на кінцеву продукцію). Звісно HTML – досить важка мова для вивчення,

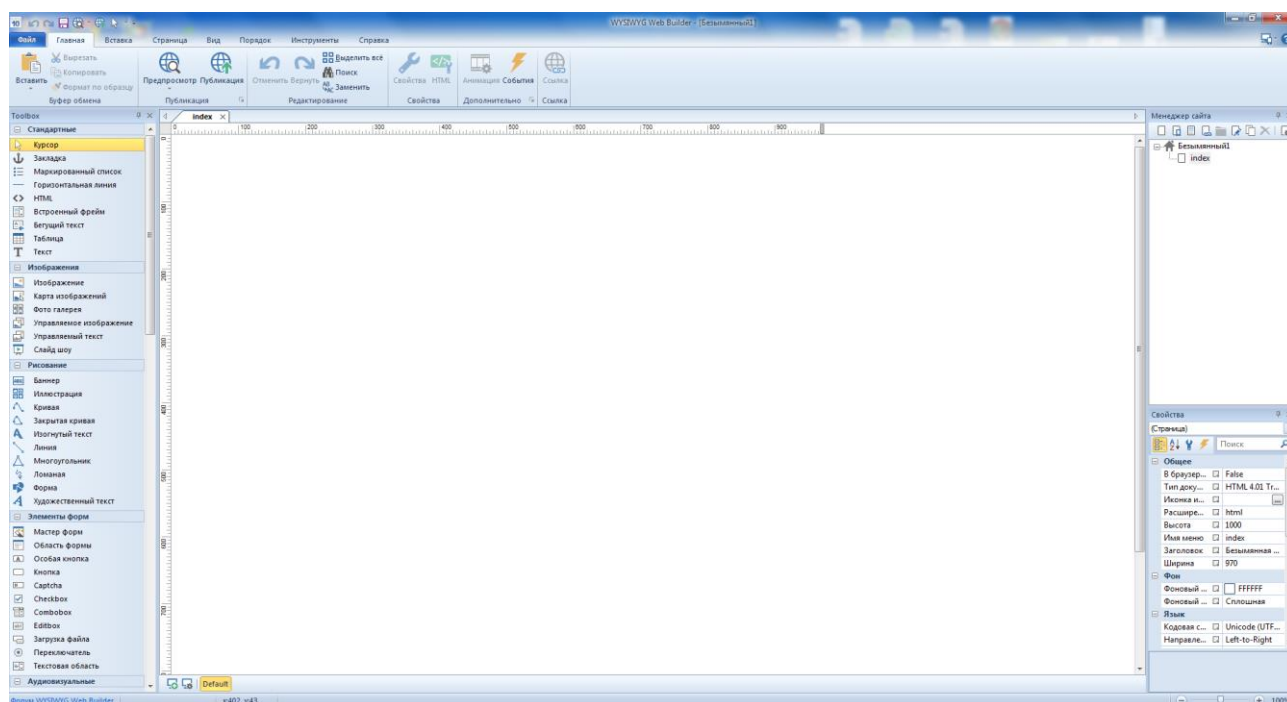


Рисунок 2

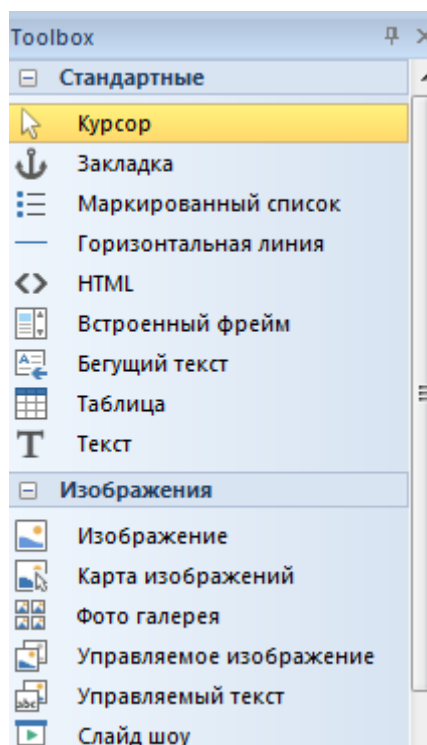


Рисунок 1

але технологія WYSIWYG повністю знімає ці обмеження. Тобто простий користувач може працювати створюючи оболонку точно так як і в офісних додатках (MS Word, MS Excel та ін.).

Серед досить великого обсягу подібних редакторів доцільним буде виділити саме WYSIWYG Web Builder. Інтерфейс програми максимально наближено до MS Office (*Рисунок 2*).

Усі необхідні інструменти, що потрібні користувачеві знаходяться зліва на панелі керування (*Рисунок 1*).

Для прикладу пропоную розглянути приклад створення простої оболонки, що може бути використана в якості сторінки ППЗ. Отже, першим кроком

необхідно відкрити WYSIWYG Web Builder. Перед собою користувач побачить простий білий фон. Зараз ми спробуємо його змінити. Наприклад, користувачем є вчитель математики, що прагне створити власний програмний засіб. Обираємо

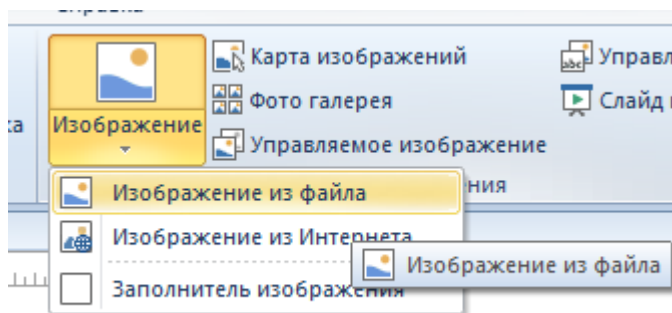


Рисунок 3

будь яке зображення, яке ми вважаємо за потрібне зробити фоновим. Бажано щоб усі необхідні файли та зображення знаходились в деякій створеній заздалегідь папці. Йдемо «Вставка — Зображення — Зображення з файла (**Рисунок 3**) та

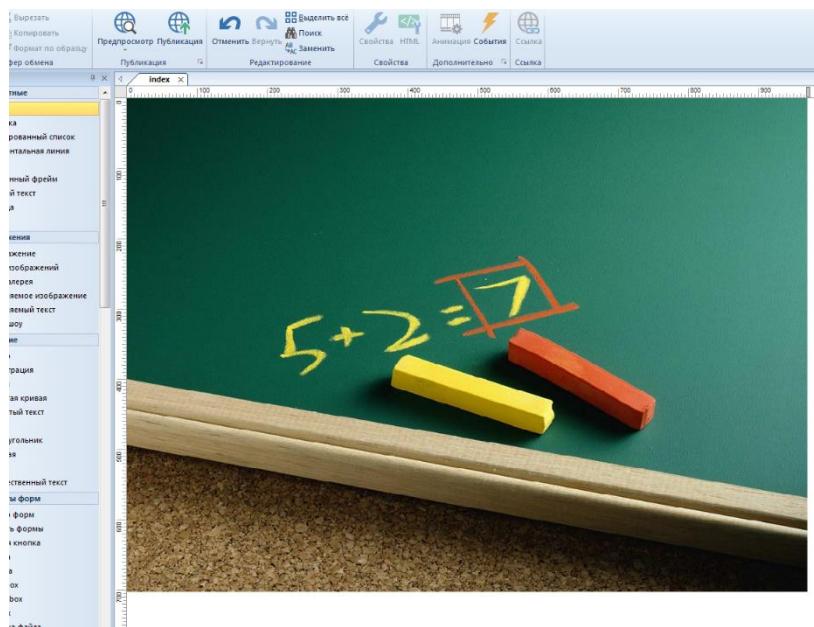


Рисунок 4

вказуємо де знаходиться наше фонове зображення. Після того маніпулятором просто посуваючи зображення залишаємо його в тому місці де нам потрібно (**Рисунок 4**).

Отже, після створення фону нам потрібно додати посилання на ті файли, що будуть нашим наповненням. Зробити це можна за допомогою кнопок або ж гіперпосилання. Розглянемо один з них — створення

активної кнопки. Йдемо Вставка — JQuery — JQuery Кнопка (**Рисунок 5**). Далі вказуємо в якому місці нам потрібна кнопка. Після того як ми отримали кнопку виконаємо подвійний клік по ній та налаштуємо її таким чином щоб вона відкривала для нас певний файл, наприклад розробку уроку. Для цього потрібно обрати тип кнопки «Кнопка-посилання». На вкладці «Посилання» необхідно вказати шлях до нашого файлу (**Рисунок 6**) та підтвердити зміни. Таких кнопок можна створювати безліч.

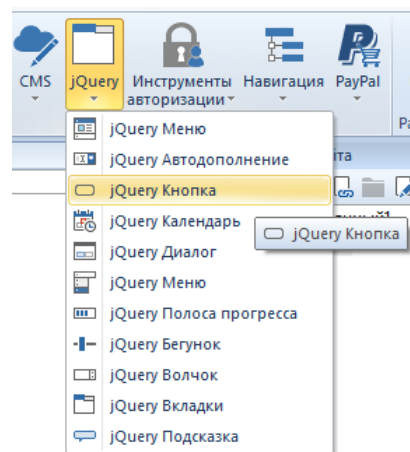


Рисунок 5

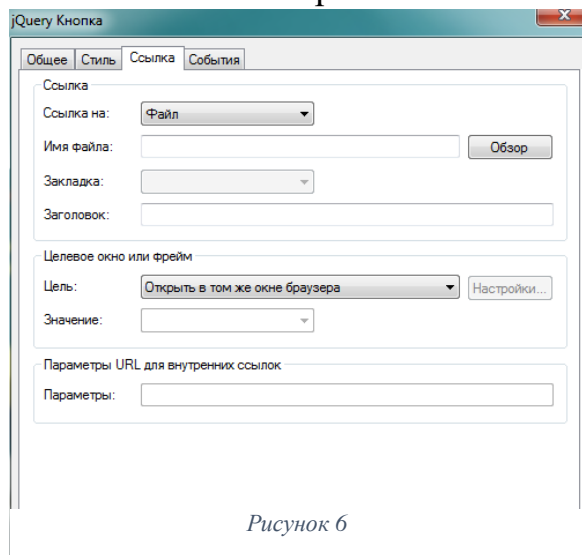


Рисунок 6

Будь який програмний засіб повинен мати навігацію або можливість завершити з ним роботу. Дану опцію також можна реалізувати кнопкою. Йдемо Вставка — Форма — Особлива Кнопка та вказуємо місце для нашої кнопки. Після цього робимо подвійний клік на ній. На вкладці «Загальне» обираємо тип кнопки OnClick та дію «Закрити поточне вікно браузера».

Після даних маніпуляцій можна скопіювати отриману сторінку. Натискаємо Публікація та обираємо папку

в яку буде скопільовано весь проект. Після його компіляції необхідно перенести (скопювати усі файли, на які ми робили посилання на кнопках) в

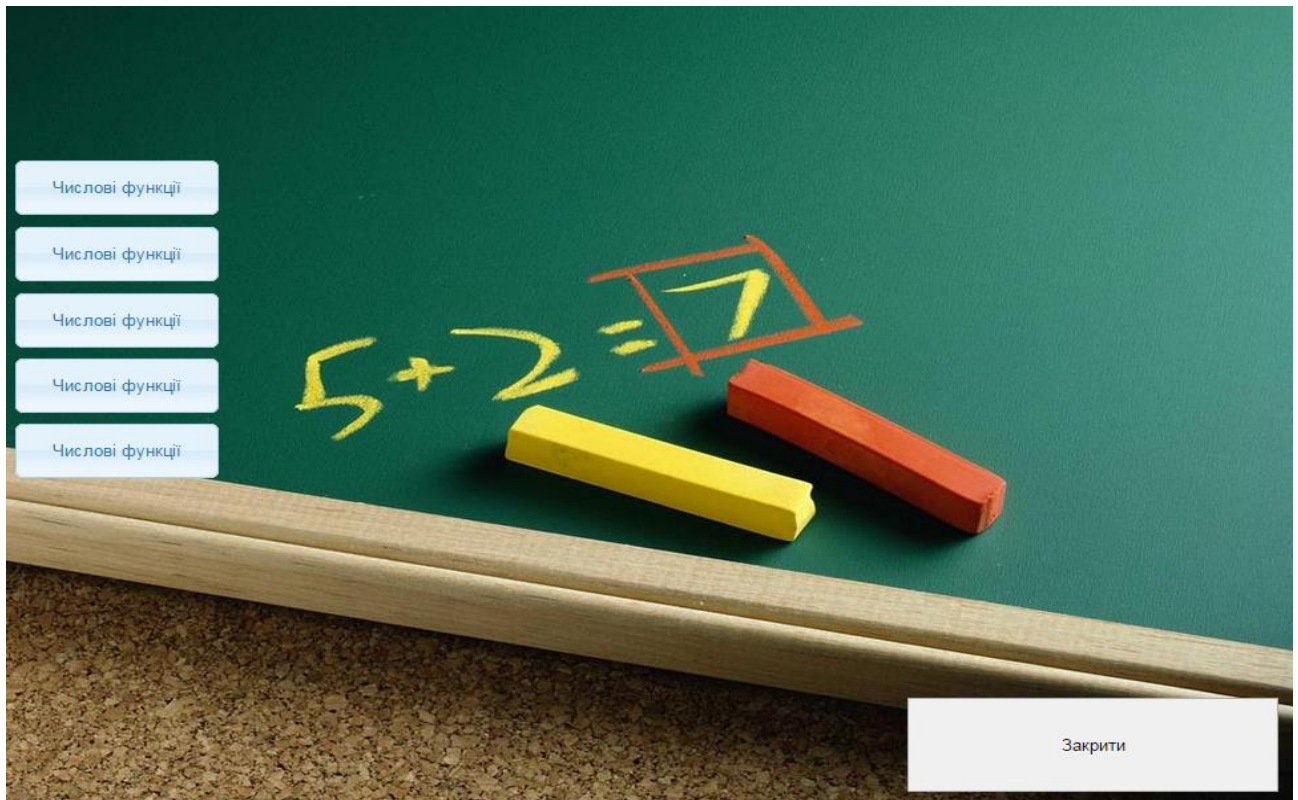


Рисунок 7

папку у яку було опубліковано продукт. А далі відшукати в цій папці файл `index.html` та відкрити його в будь-якому браузері. Результат повинен бути таким (Рисунок 7). Отож ми бачимо що кожна кнопка активна і при натисканні виконується та дія, яку ми для неї асоціювали.

Переваги саме такого підходу до створення мультимедійної оболонки на нашу думку полягають в тому, що:

1. отримана оболонка кросплатформена, тобто для її нормальної роботи потрібно лише мати встановлений браузер (будь-який з доступних);
2. створення продукту не потребує зусиль на вивчення JavaScript та HTML, всі дії виконуються в об'єктно-орієнтованій системі, інтерфейс якої максимально наближений до інтерфейсу офісних додатків;
3. після створення оболонки користувач має змогу зберегти свою роботу в якості проекту і надалі вносити корективи та зміни.

Метою даної статті є лише ознайомлення педагогічного загалу з можливостями HTML WYSIWYG та їх застосуванням у власній педагогічній діяльності. Актуальність даної теми повністю виправдана тим, що вчитель маючи безліч корисного та цікавого матеріалу змушений просто зберігати його на власному комп'ютері без можливості поділитись з колегами. Отримавши базові знання побудови засобами HTML WYSIWYG можна створити досить пристойну оболонку власного програмного засобу.

Також потрібно наголосити, що дана технологія не нова та існує досить багато візуальних редакторів HTML. Ми зупинились на WYSIWYG Web Builder лише через подібність його інтерфейсу до інтерфейсу офісних додатків.

Відеоуроки по створенню сторінки –  
<https://www.youtube.com/watch?v=IYObu88420>.

Бажаємо успіхів у створенні власних продуктів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. **Г.А. ЦИММЕРМАН О.В. ЦИММЕРМАН** Запорізький національний університет [Конференція] // ПРОБЛЕМА РОЗРОБКИ ТА ВИКОРИСТАННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ. - Запоріжжя : [б.н.], 2013.
2. **Закон України** «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007–2015 роки» (затверджено Законом України від 9 січня 2007 року № 537-V) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/537-16>.
3. **Вембер В.П.** Інформатизація освіти та проблеми впровадження педагогічних програмних засобів в навчальний процес / В.П. Вембер // Електронне наукове фахове видання «Інформаційні технології і засоби навчання». – Випуск 3. – 2007.
4. **Раков С.А.** Формування математичних компетентностей учителя математики на основі дослідницького підходу у навчанні з використанням інформаційних технологій: дис. на здобуття наук. ступеня докт. пед. наук: спец. 13.00.02 / С.А. Раков; Харківський нац. пед. ун-т ім. Г.С. Сковороди. – Х., 2005. – 489 с.