

**V Городской конкурс методических разработок по информатике
«Вернисаж педагогических идей»**

**Лучшая методическая разработка воспитательного мероприятия по
информатике**

**Код времени: как информация меняла мир от древности до
цифровой эры**

**Автор: Мугутдинова Альбина Умаровна, студент, БУ «Сургутский
государственный педагогический университет»**

Введение

Современное образование требует не только передачи знаний, но и развития у обучающихся ключевых компетенций, таких как критическое мышление, творческий подход и умение работать в команде. Внеклассные мероприятия играют важную роль в достижении этих целей, предоставляя обучающимся возможность применять полученные знания на практике в нестандартных условиях. Данная методическая разработка посвящена внеклассному мероприятию по информатике для обучающихся 7 класса на тему «Код времени: как информация меняла мир от древности до цифровой эры».

Актуальность темы обусловлена стремительным развитием информационных технологий и необходимостью понимания их исторического контекста. Обучающиеся должны осознавать, как эволюционировали способы представления и передачи информации, чтобы лучше ориентироваться в современном цифровом мире. Особое внимание в разработке уделяется региональной составляющей, связанной с Ханты-Мансийским автономным округом – Юграй. В нашем регионе активно используются современные технологии для сохранения и передачи культурного наследия коренных народов Севера, таких как Ханты и Манси. Это позволяет обучающимся не только изучать глобальные процессы, но и видеть, как они отражаются на местном уровне.

Мероприятие направлено на систематизацию знаний о представлении информации, развитие творческого мышления и формирование навыков работы с цифровыми инструментами. Цель мероприятия – ознакомить обучающихся с эволюцией представления информации через игровую форму, что способствует повышению мотивации и интереса к предмету. Задачи включают развитие операционного мышления, воспитание умения работать в команде и формирование компетенций в области информационно-коммуникационных технологий.

Методическая разработка соответствует требованиям ФГОС общего образования, так как направлена на формирование универсальных учебных действий (УУД) и интеграцию знаний из различных областей. Использование современных

информационных ресурсов, таких как презентации, интерактивные сервисы и цифровые инструменты, обеспечивает высокий уровень ресурсной обеспеченности мероприятия.

Практическая значимость разработки заключается в возможности её применения в образовательных организациях для проведения внеурочных мероприятий, направленных на развитие познавательной активности и творческого потенциала обучающихся. Особенно важно, что разработка может быть адаптирована под региональные особенности, что позволяет обучающимся лучше понять связь между глобальными технологическими процессами и местной культурой.

Мероприятие будет проходить в форме игры-путешествия, что делает процесс обучения увлекательным и интерактивным. Обучающиеся смогут погрузиться в разные эпохи – от первобытного общества до современности – и сами попробовать «закодировать» или «декодировать» информацию с помощью методов прошлого. Такой подход позволяет не только изучить тему глубже, но и развить творческое мышление.

В результате обучающиеся освоят навыки работы с информацией, научатся видеть взаимосвязь между историческими процессами и современными технологиями, а также проявят свои творческие способности.

Тема мероприятия: «Код времени: как информация меняла мир от древности до цифровой эры».

Форма мероприятия: игра-путешествие.

Цель: формирование у обучающихся представления об эволюции форм, средств, способов и методов представления информации.

Задачи:

- систематизировать знания обучающихся о представлении информации;
- развивать у школьников творческое мышление, память;
- формировать операционное мышление, направленное на выбор оптимальных решений, творческой активности;
- воспитать целеустремленность, трудолюбие силы воли и терпение для достижения поставленных целей;
- воспитать умение работать в команде.

Планируемые результаты:

- навыки анализа информации;
- разовьют навыки работы в парах и использования цифровых инструментов;
- навыки концентрации внимания;
- сформируют и разовьют компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- проявят интерес к изучению информатики и истории технологий.

Оборудование, оформление мероприятия: презентация MS PowerPoint, [презентация Genially](#), [сервис CoaMaker](#), [сайт Russian Morse Code Translator](#), интерактивная доска, системный блок, монитор, клавиатура, компьютерная мышь, раздаточный материал.

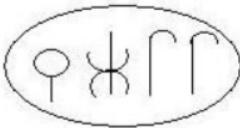
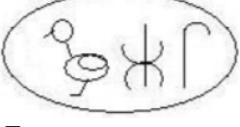
Методы и приемы, используемые на занятии для реализации задач: игровые методы, поощрение, проблемный диалог, игровой, проектный, творческий методы, вопросы для размышления, визуализация (представление себя в прошлом), демонстрация слайдов, исторический рассказ.

План предварительной подготовки:

1. Подготовка материала внеклассного мероприятия.
2. Информирование обучающихся 7 класса о мероприятии.
3. Уточнение даты, времени и кабинета, которые будут задействованы для мероприятия.
4. Подготовка кабинета информатики к мероприятию. Готовность к его проведению.

План мероприятия

№	Этап урока (планируемое время)	Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	Используемые методы, приемы, средства, формы организации	Формируемые УУД (личностные, познавательные, регулятивные, коммуникативные)
1.	Мотивация и постановка цели (5 мин.)	<ul style="list-style-type: none"> – Здравствуйте, ребята. Поднимите руку, кто сегодня уже отправил сообщение, сделал фото или воспользовался поисковиком. А теперь задумайтесь: как бы вы справились с этим 100, 500 или 1000 лет назад? – Представьте: тысячи лет назад человек впервые начертил символ на стене пещеры. Это был первый бит информации, первый код, который пережил время. Сегодня мы отправляем сообщения в космос и храним данные в облаках. Как далеко мы ушли? И что нас ждёт впереди? Давайте вместе раскроем эту удивительную историю. – Попробуйте сформулировать цель нашего мероприятия. – Отлично! Сегодня мы сыграем в игру под названием «Код времени» и отправимся в путешествие по этапам эволюции представления информации. 	<p>Поднимают руки, отвечая на вопрос учителя, размышляют, как справлялись бы с задачами в прошлом.</p> <p>Слушают рассказ учителя, проводят параллели между древними и современными технологиями.</p> <p>Формулируют цель мероприятия, предлагая свои идеи.</p>	<p>Методы: проблемный диалог, мотивация через актуализацию личного опыта.</p> <p>Приемы: риторические вопросы.</p> <p>Средства: устная речь.</p> <p>Формы организации: фронтальная работа.</p>	<p>Личностные: формирование учебной мотивации и целенаправленной познавательной деятельности.</p> <p>Познавательные: умение анализировать и сравнивать исторические и современные способы передачи информации.</p> <p>Регулятивные: постановка учебной задачи, формулирование цели.</p> <p>Коммуникативные: умение формулировать грамотные речевые выражения; умение вести диалог: выражать свои мысли, аргументировать свое мнение, убеждать и уступать, слушать собеседника.</p>
2.	Изучение нового материала. Эволюция (20 мин.)	<p style="text-align: center;">ДОИСТОРИЧЕСКАЯ ЭПОХА</p> <p>Показ презентации.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Давайте начнем с Доисторической эпохи, где проживало первобытное общество. Как вы думаете, как люди в те времена представляли информацию? – Первыми носителями информации были стены пещер. Наскальные изображения и петроглифы изображали животных, охоту и бытовые сцены. На самом деле точно неизвестно, предназначались ли наскальные рисунки для передачи информации, служили ли они простым украшением, совмещали ли эти функции или вообще предназначались для чего-то другого. Тем не менее, это самые древние носители информации, известные на сегодняшний день. Такой способ представления информации использовался от 4 до 10 тыс. лет назад лет до нашей эры. 	<p>– Люди рисовали на стенах пещер, чтобы передать информацию о своей жизни (наскальные рисунки). Возможно, использовали жесты для того, чтобы предупредить об опасности.</p> <p>Игра «Жесты времени». Делятся по парам. Один – разведчик, который с помощью жестов и движений должен показать загаданное ему слово. Остальные должны понять, что показывает разведчик. После правильного ответа меняются ролями.</p>	<p>Методы: объяснительно-иллюстративный, игровой.</p> <p>Приемы: демонстрация слайдов, исторический рассказ.</p> <p>Средства: презентация, наглядные материалы (изображения наскальных рисунков, кипу, иероглифов и т.д.).</p> <p>Формы организации: фронтальная работа, групповая работа.</p>	<p>Личностные: осознание исторической преемственности, уважение к культурному наследию.</p> <p>Познавательные: умение устанавливать причинно-следственные связи, анализировать и систематизировать информацию.</p> <p>Регулятивные: умение планировать и выполнять действия в соответствии с поставленной задачей.</p> <p>Коммуникативные: умение работать в группе, выражать свои мысли, аргументировать свою точку зрения.</p>

	<p>Проводит игру «Жесты времени». Делит обучающихся на пары. Озвучивает правила игры.</p> <p>– Справились ли вы с заданием?</p>	Отвечают на вопросы учителя.	
ДРЕВНИЙ ЕГИПЕТ			
	<p>– Вот мы оказались в новом этапе развития представления информации – в Древнем Египте. Чем особен данный период?</p> <p>– Высекать на камне наскальные рисунки стало тяжело — поэтому мягкая и податливая глина стала не только материалом для посуды, но и первым «листом». Этую технику использовали в Древнем Египте. Люди лепили из глины плоские листы, а потом с помощью трёхгранной палочки кодировали данные иероглифами. Затем таблицы сушили и хранили в своеобразных библиотеках.</p> <p>Проводит игру «Послание из Гизы». Озвучивает правила игры. Приводит пример значения записи египетскими иероглифами.</p>  <p>Первый иероглиф - это «Ра», второй означает звук «м» и два последних – «с». Получилось слово «Рамес» (Ra+m+c+c), т.е. Рамес.</p>  <p>«Тот»+уже известные «м» и «с». Название этой «птички» было известно – «тот», остальные иероглифы картуша были такие же как и в предыдущем. Получилось «Тотмес» (также имя известного фараона): Тот+m+c.</p> <p>Убеждается в том, что у всех всё получилось.</p>	<p>– Особенности Древнего Египта:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Правители приравнивались к богам, считались сынами бога солнца Ра. 2. Успехи в сфере строительства. Египтянеозвозвели эффективные системы на берегах Нила, огромные храмы и пирамиды. 3. Зарождение письменности. В Древнем Египте возникла самая ранняя из известных иероглифических письменностей. <p>Игра «Послание из Гизы». Каждой паре даются египетские иероглифы и их значение (у всех одинаковые) и короткие предложения. Необходимо закодировать данное предложение с помощью иероглифов. По истечении времени по часовой стрелке передаются коды, которые уже необходимо декодировать. Необходимо получить соответствие</p>	

	<p>– Вы заметили связь между словами, которые вы кодировали и декодировали?</p> <p>– Впервые расшифровать египетские иероглифы удалось гениальному ученому начала XIX века Франсуа Шампольону (1790 - 1832 гг.). Уже в детстве Ф. Шампольон всерьез увлекся Древним Египтом. Одни из первых картушей, которые он разгадал, были ранее представлены на слайде в качестве примера.</p>	<p>полученного предложения с изначальным.</p> <p>Отвечают на вопрос учителя.</p> <p>– Это все имена правителей (фараонов) Древнего Египта.</p>	
СРЕДНИЕ ВЕКА			
	<p>– Мы перемещаемся в следующую эпоху – Средневековье. Что вы знаете о нем?</p> <p>– Живопись Средних веков — это яркий пример того, как художественное творчество переплетается с духовностью и мировоззрением людей той эпохи. Одним из важных аспектов искусства Средневековья была геральдика — наука о гербах. Герб — это символ, который использовался для обозначения принадлежности к определенному роду, семье или государству. В Средние века гербы стали неотъемлемой частью рыцарской культуры. Они украшали щиты воинов, знамена и доспехи, позволяя легко идентифицировать владельца даже в пылу битвы. Гербы выполняли функцию своеобразной «визитки» или удостоверения личности, подчеркивая статус и происхождение их обладателей.</p> <p>Проводит игру «Знак чести». Озвучивает правила игры.</p> <p>– В средневековой Европе цвета имели различные значения, которые служили средством передачи информации или указывали на определенные идеи. Некоторые из них:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Белый. Символизировал святость и чистоту. • Золотой. Богатство, сила, верность, правда (честность), постоянство. 	<p>– В Средние века представление информации осуществлялось с помощью различных методов и средств:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Визуальное искусство. Росписи, статуи и стеклянные окна церквей способствовали передаче духовных и религиозных идей. 2. Книги и рукописи. В связи с неграмотностью большинства населения, книги и рукописи воспринимались как престижный и редкий источник информации. 3. Развитие печатного дела. Первыми книгопечатными изданиями были молитвенники и библии, которые стали доступны для широкой аудитории. <p>Игра «Знак чести». Также в парах обучающиеся должны</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Пурпурный. Знак высшего достоинства, сила, могущество и благородство. • Красный. Регальний цвет, война, храбрость, мужество, неустрешимость. • Голубой. Величие, красота, ясность. • Зелёный. Надежда, изобилие, свобода, жизнь (местное значение). • Чёрный. Ночь, мрак, смерть, печаль. <p>Изображения в геральдике</p> <ul style="list-style-type: none"> • Лев- сила, мужество, великолюшие • Леопард- храбрость, отвага • Орел- власть, господство, великолюшие • Конь- храбрость льва, зоркость орла, сила и быстрота • Собака- верность, преданность • Кошка- независимость • Единорог- чистота, непорочность • Кабан- мужество, неустрешимость • Змея- вечность • Ворон- долголетие • Дуб- крепость, сила • Солнце- свет, богатство, изобилие • Звезда- ночь, вечность • Факел, раскрытая книга- знания • Пчела- трудолюбие • Лавр- слава  <p>Отображает на экране все гербы. Подчеркивает схожие решения при выборе цвета и/или животных.</p>	<p>создать герб своего класса с учетом значения цветов и животных.</p> <p>Работа осуществляется в специальном сервисе:</p> <p>https://coamaker.com/создайте-бесплатные-гербы-для-семьи/</p> <p>По завершении изображения передают учителю.</p> <p>Проводят обсуждение по полученным результатам.</p>	
	<p>НОВОЕ ВРЕМЯ</p> <p>– Мы всё ближе и ближе к нашим дням. Но уже на этапе Нового времени. Что особенного произошло в эту эпоху?</p> <p>– Одним из важных открытий этого времени считается азбука Морзе. Это способ кодирования букв алфавита, цифр, знаков препинания и других символов с помощью последовательности сигналов: длинных («тире») и коротких («точек»). Она была изобретена в 1838 году Сэмюэлем Морзе. В наше время азбуку Морзе иногда применяют на флоте и в МЧС, она популярна среди радиолюбителей.</p> <p>– Смотрите, нам пришло сообщение от моряков. Давайте разделим усилия и каждый декодирует сообщение.</p> <p>Проводит игру «Морзянка». Объясняет правила.</p>	<p>– Изобретение книгопечатания, телеграф, телефон. Люди научились передавать информацию на большие расстояния.</p> <p>Игра «Морзянка». Каждой паре дается фраза, состоящая из тире и точек. Необходимо, воспользовавшись азбукой Морзе, разгадать ее. Затем совместить свой ответ с ответами других. В итоге должно получиться небольшое сообщение.</p> <p>Проверка осуществляется учителем с помощью сервиса:</p> <p>https://morsecodetranslator.co</p>	

		<p>Пригодна поздно изучить азбуку Морзе</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td><td>Д</td><td>Е</td></tr> <tr> <td>-</td><td>— ...</td><td>— -</td><td>- .</td><td>- ..</td><td>.</td></tr> <tr> <td>Ё</td><td>Ж</td><td>З</td><td>И</td><td>Й</td><td>К</td></tr> <tr> <td>.</td><td>... -</td><td>- ...</td><td>..</td><td>- - -</td><td>- -</td></tr> <tr> <td>Л</td><td>М</td><td>Н</td><td>О</td><td>П</td><td>Р</td></tr> <tr> <td>- ..</td><td>- -</td><td>- - -</td><td>- - - -</td><td>- - - -</td><td>- - - -</td></tr> <tr> <td>С</td><td>Т</td><td>У</td><td>Ф</td><td>Х</td><td>Ц</td></tr> <tr> <td>... -</td><td>-</td><td>... -</td><td>... - -</td><td>... - - -</td><td>... - - - -</td></tr> <tr> <td>Ч</td><td>Ш</td><td>Щ</td><td>Ь</td><td>Ы</td><td>Ь</td></tr> <tr> <td>- - -</td><td>- - - -</td><td>- - - - -</td><td>- - - - - -</td><td>- - - - - - -</td><td>- - - - - - - -</td></tr> <tr> <td>Э</td><td>Ю</td><td>Я</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Азбука Морзе</p> <p style="text-align: center;">СОВРЕМЕННОСТЬ</p>	А	Б	В	Г	Д	Е	-	— ...	— -	- .	- ..	.	Ё	Ж	З	И	Й	К -	-	- - -	- -	Л	М	Н	О	П	Р	- ..	- -	- - -	- - - -	- - - -	- - - -	С	Т	У	Ф	Х	Ц	... -	-	... -	... - -	... - - -	... - - - -	Ч	Ш	Щ	Ь	Ы	Ь	- - -	- - - -	- - - - -	- - - - - -	- - - - - - -	- - - - - - - -	Э	Ю	Я				m/russian-morse-code-translator/	
А	Б	В	Г	Д	Е																																																																	
-	— ...	— -	- .	- ..	.																																																																	
Ё	Ж	З	И	Й	К																																																																	
.	... -	-	- - -	- -																																																																	
Л	М	Н	О	П	Р																																																																	
- ..	- -	- - -	- - - -	- - - -	- - - -																																																																	
С	Т	У	Ф	Х	Ц																																																																	
... -	-	... -	... - -	... - - -	... - - - -																																																																	
Ч	Ш	Щ	Ь	Ы	Ь																																																																	
- - -	- - - -	- - - - -	- - - - - -	- - - - - - -	- - - - - - - -																																																																	
Э	Ю	Я																																																																				
		<p>– Ребята, мы с вами совершили удивительное путешествие по истории представлений информации – от наскальных рисунков до цифровых технологий. Теперь давайте вспомним, какие возможности есть у нас сегодня. Как вы думаете, какими способами сейчас можно эффективно представлять информацию?</p> <p>– В нашем регионе, ХМАО-Югре, активно используются современные технологии для сохранения и передачи культурного наследия коренных народов Севера. Например, в Сургуте и других городах округа создаются цифровые архивы, где хранятся уникальные материалы о традициях, языке и искусстве ханты и манси. Это позволяет не только сохранить историю, но и сделать ее доступной для всех желающих через интернет.</p> <p>– А еще в Югре активно развиваются проекты, связанные с виртуальными музеями и образовательными платформами. Например, в Сургутском государственном университете созданы интерактивные программы, которые позволяют изучать историю и культуру региона в увлекательной форме. Это отличный пример того, как современные технологии помогают сохранять и передавать знания.</p>	<p>– Сейчас можно использовать компьютеры и интернет! Там столько всего: тексты, картинки, видео... Даже целые виртуальные музеи!</p> <p>– А ещё есть презентации! Можно сделать красивую презентацию в PowerPoint или Google Slides и добавить туда всё, что угодно: схемы, диаграммы, фотографии...</p> <p>– Да, и инфографика! Это когда вся важная информация представлена в виде наглядных схем и картинок. Очень удобно и понятно.</p>																																																																			
3.	Закрепление. Создание нового (10 мин.)	<p>– Отлично! Вы уже назвали несколько современных способов. Но ведь технологии продолжают развиваться. Какие новые форматы вы видите в будущем?</p>	<p>– Думаю, скоро будут популярны голограммы! Представьте, можно будет увидеть объемные</p>	<p><i>Методы:</i> проектный, творческий.</p> <p><i>Личностные:</i> выражение положительного отношения к процессу познания; развитие</p>																																																																		

		<p>– Ваши идеи впечатляют! Действительно, будущее информационных технологий выглядит захватывающе. Главное — помнить, что любая технология должна служить цели: делать информацию доступной, понятной и интересной.</p> <p>Проводит игру «Взгляд в завтра». Озвучивает правила.</p>	<p>изображения прямо в воздухе.</p> <p>– А может, даже дополненная реальность? Когда ты смотришь на обычный объект через смартфон, а там появляется дополнительная информация или анимация.</p> <p>Игра «Взгляд в завтра». Обучающиеся создают плакат, который содержит информацию о будущих способах представления информации. Работа в паре и осуществляется с помощью MS PowerPoint.</p>	<p><i>Приемы:</i> мозговой штурм, визуализация идей.</p> <p><i>Средства:</i> бумага, маркеры, компьютеры (для электронных плакатов).</p> <p><i>Формы организации:</i> групповая работа.</p>	<p>творческого мышления, инициативности.</p> <p><i>Регулятивные:</i> умение слушать в соответствии с целевой установкой; умение планировать и контролировать свою деятельность.</p> <p><i>Познавательные:</i> умение прогнозировать, выдвигать гипотезы, обобщать информацию.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> умение формулировать грамотные речевые выражения; умение вести диалог: выражать свои мысли, аргументировать свое мнение, убеждать и уступать, слушать собеседника.</p>
4.	Рефлексия (5 мин.)	<p>Задает вопросы на рефлексию:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Какой исторический этап вас удивил больше всего и почему? – Если бы вы жили в одной из эпох, какой способ представления информации вы бы выбрали и почему? – Что бы вы взяли из прошлого в современный мир? <p>Сегодня мы совершили удивительное путешествие во времени и увидели, как информация меняла мир. Ваши идеи и впечатления показывают, что история — это не просто прошлое, а источник вдохновения для будущего!</p>	<p>Ученики представляют себя путешественниками во времени, побывавшими в разных эпохах, и обсуждают, какой исторический этап их удивил больше всего и почему. Они фантазируют, какой способ представления информации выбрали бы, живя в прошлом, и рассуждают, что из исторических методов могли бы применить в современном мире. В итоге ученики приходят к выводу, что история — это не только прошлое, но и источник вдохновения для будущего.</p>	<p><i>Методы:</i> рефлексивный, диалоговый.</p> <p><i>Приемы:</i> вопросы для размышления, визуализация (представление себя в прошлом).</p> <p><i>Средства:</i> устная речь, эмоциональное вовлечение.</p> <p><i>Формы организации:</i> фронтальная беседа.</p>	<p><i>Личностные:</i> способность к самооценке, осознание значимости исторического опыта.</p> <p><i>Познавательные:</i> умение анализировать и обобщать полученные знания.</p> <p><i>Регулятивные:</i> прогнозирование результатов уровня усвоения изучаемого материала; умение осуществлять итоговый контроль деятельности («что сделано») и пооперационный контроль («как выполнена каждая операция, входящая в состав учебного действия»); формирование адекватной самооценки.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> умение выражать свои мысли, слушать других, участвовать в коллективном обсуждении.</p>

Заключение

Методическая разработка внеурочного мероприятия «Код времени: как информация меняла мир от древности до цифровой эры» представляет собой эффективный инструмент для развития у обучающихся ключевых компетенций, таких как критическое мышление, творческий подход и умение работать в команде. Использование игровой формы и интерактивных методов делает процесс обучения увлекательным и мотивирующим, что особенно важно для обучающихся 7 класса.

Мероприятие может быть интегрировано в программу внеурочной деятельности по информатике или использоваться как дополнительный материал для уроков истории и обществознания, что позволяет разнообразить учебный процесс и углубить понимание темы. Для повышения интереса и вовлеченности рекомендуется активно использовать цифровые инструменты, такие как презентации, интерактивные сервисы и онлайн-платформы, что также способствует развитию цифровой грамотности.

В заключение можно отметить, что данная методическая разработка не только помогает обучающимся освоить новые знания, но и развивает их личностные качества, такие как целеустремленность, трудолюбие и умение работать в команде, что делает ее ценным инструментом для современного образовательного процесса.

Список использованной литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. – М.: Просвещение, 2021.
2. Босова, Л. Л. Информатика: 7-й класс: базовый уровень: учебник / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – 5-е изд. – Москва : Просвещение, 2023. – 254 с. – Текст : непосредственный.
3. Вигасин, А. А. История. Всеобщая история. История Древнего мира: 5-й класс: учебник / А. А. Вигасин, Г. И. Годер, И. С. Свенцицкая. – 14-е изд. – Москва : Просвещение, 2023. – 320 с. – Текст : непосредственный.
4. Сургутский государственный университет. Цифровые архивы и виртуальные музеи ХМАО-Югры. – Сургут, 2021.
5. Шампольон Ж. Ф. О египетских иероглифах (О египетском иерогlyphическом алфавите) / Пер., ред. и комм. И.Г. Лившица. М.: Наука, 1950. – 286 с.

Приложение

Презентация Genially

Код времени

как информация меняла мир от древности до цифровой эры

The slide features five images representing different eras:

- ДОИСТОРИЧЕСКАЯ ЭПОХА (Paleolithic) - An elephant.
- ДРЕВНИЙ ЕГИПЕТ (Ancient Egypt) - A Egyptian relief.
- СРЕДНЕВЕКОВЬЕ (Medieval) - A street scene with a cathedral.
- НОВОЕ ВРЕМЯ (Modern) - An antique telephone.
- СОВРЕМЕННОСТЬ (Contemporary) - A server room.

Each image has a '+' icon below it, suggesting they can be edited or removed. The Genially logo is at the bottom left, and navigation icons are at the bottom right.

Сайт CoaMaker

The website interface includes:

- Logo: COAT OF ARMS MAKER
- Header menu: Станьте ПРОФЕССИОНАЛОМ, Иллюстрация пользователя, Новости, Справочный центр, Вход
- Top bar buttons: Учебные пособия, Смотрите, Учебные пособия
- Left sidebar tools:
 - Слои (Layers)
 - Щиты (Shields) - selected
 - Обвивки (Wreaths)
 - Внешний вид (External view)
 - Цвет (Color)
 - Инструменты (Tools)
 - Искусственный интеллект (Artificial intelligence)
 - Флаги (Flags)
 - Токены (Tokens)
- Search bar: Поисковые Щиты
- Text: Удалите всю рекламу. Станьте профессионалом
- Main area: A large shield template with a blue heraldic beast rampant on a red and yellow striped background.
- Bottom right: 41% progress bar.

Сайт Russian Morse Code Translator

≡ МЕНЮ

Переводчик Русской азбуки Морзе

⚙️ Настройки

Текст	Азбука Морзе
СОС	... --- ...

1 слова 3 символа 1,5 секунды 11 символов

Русская азбука Морзе

Русский Характер	Азбука Морзе	Латинский символ	Произношение
А	-	А	ди-дах
Б	-...	В	да ди·ди·дит
В	-.-	W	ди-дах-дах
Г	--.	G	дах-дах-дит
Д	-..	D	да-ди·дит
Е	.	E	dit
Ё	.	Е	dit