

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. Внеурочные мероприятия играют важную роль в достижении этих целей, предоставляя обучающимся возможность применять полученные знания на практике в нестандартных условиях. Данная методическая разработка посвящена внеурочному 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 – Югрой. 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.

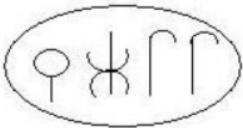

Методы и приемы, используемые на занятии для реализации задач: игровые методы, поощрение, проблемный диалог, игровой, проектный, творческий методы, вопросы для размышления, визуализация (представление себя в прошлом), демонстрация слайдов, исторический рассказ.

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.)	<p>– 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?</p> <p>– 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.</p> <p>– Попробуйте сформулировать цель нашего мероприятия.</p> <p>– Отлично! Сегодня мы сыграем в игру под названием «Код времени» и отправимся в путешествие по этапам эволюции представления информации.</p>	<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><i>Методы:</i> проблемный диалог, мотивация через актуализацию личного опыта.</p> <p><i>Приемы:</i> риторические вопросы.</p> <p><i>Средства:</i> устная речь.</p> <p><i>Формы организации:</i> фронтальная работа.</p>	<p><i>Личностные:</i> формирование учебной мотивации и целенаправленной познавательной деятельности.</p> <p><i>Познавательные:</i> умение анализировать и сравнивать исторические и современные способы передачи информации.</p> <p><i>Регулятивные:</i> постановка учебной задачи, формулирование цели.</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>
2.	Изучение нового материала. Эволюция (20 мин.)	<p style="text-align: center;">ДОИСТОРИЧЕСКАЯ ЭПОХА</p> <p>Показ презентации.</p> <p>– Давайте начнем с Доисторической эпохи, где проживало первобытное общество. Как вы думаете, как люди в те времена представляли информацию?</p> <p>– 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>	<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».</p> <p>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><i>Методы:</i> объяснительно-иллюстративный, игровой.</p> <p><i>Приемы:</i> демонстрация слайдов, исторический рассказ.</p> <p><i>Средства:</i> презентация, наглядные материалы (изображения наскальных рисунков, кипу, иероглифов и т.д.).</p> <p><i>Формы организации:</i> фронтальная работа, групповая работа.</p>	<p><i>Личностные:</i> осознание исторической преемственности, уважение к культурному наследию.</p> <p><i>Познавательные:</i> умение устанавливать причинно-следственные связи, анализировать и систематизировать информацию.</p> <p><i>Регулятивные:</i> умение планировать и выполнять действия в соответствии с поставленной задачей.</p> <p><i>Коммуникативные:</i> 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>	<p>Отвечают на вопросы учителя.</p>		
		<p style="text-align: center;">ДРЕВНИЙ ЕГИПЕТ</p> <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». Эту 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 «Рамсс» (Ra+m+c+c), т.е. Рамсес.</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. Египтяне возвели 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 всё 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. 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. Регальный цвет, война, храбрость, мужество, неустрашимость. • 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, великодушие • Леопард- храбрость, отвага • Орел- власть, господство, великодушие • Конь- храбрость льва, зоркость орла, сила и быстрота • Собака- верность, преданность • Кошка- независимость • Единорог- чистота, непорочность • Кабан- мужество, неустрашимость • 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. Работа осуществляется в специальном сервисе: https://coamaker.com/создавайте-бесплатные-гербы-для-семьи/</p> <p>По завершении изображения передают учителю.</p> <p>Проводят обсуждение по полученным результатам.</p>		
		<p align="center">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».</p> <p>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: https://morsecodetranslator.co</p>		

		<div>никогда не поздно научиться азбуке морзе</div> <table><tr><td>А .-</td><td>Б -...</td><td>В ...-</td><td>Г -.-</td><td>Д ..-</td><td>Е ..</td></tr><tr><td>Ё .</td><td>Ж ...-</td><td>З -.-</td><td>И ..</td><td>Й .-.-</td><td>К -.-</td></tr><tr><td>Л .-..</td><td>М --</td><td>Н ..</td><td>О ---</td><td>П .-.-</td><td>Р .-.</td></tr><tr><td>С ...</td><td>Т -</td><td>У ...-</td><td>Ф ..-</td><td>Х</td><td>Ц -.-.</td></tr><tr><td>Ч -.-.-</td><td>Ш -.-.-</td><td>Щ -.-.-</td><td>Ъ -.-.-</td><td>Ы -.-.-</td><td>Ь -.-.-</td></tr><tr><td>Э -.-.-</td><td>Ю -.-.-</td><td>Я -.-.-</td><td colspan="3">Азбука Морзе</td></tr></table>	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 -.-.-	Ъ -.-.-	Ы -.-.-	Ь -.-.-	Э -.-.-	Ю -.-.-	Я -.-.-	Азбука Морзе			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 -.-.-	Ъ -.-.-	Ы -.-.-	Ь -.-.-																																				
Э -.-.-	Ю -.-.-	Я -.-.-	Азбука Морзе																																						
		СОВРЕМЕННОСТЬ																																							
		<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>	Методы: проектный, творческий.	Личностные: выражение положительного отношения к процессу познания; развитие																																				

		<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>Задаёт вопросы на рефлексию:</p> <p>– Какой исторический этап вас удивил больше всего и почему?</p> <p>– Если бы вы жили в одной из эпох, какой способ представления информации вы бы выбрали и почему?</p> <p>– Что бы вы взяли из прошлого в современный мир?</p> <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.

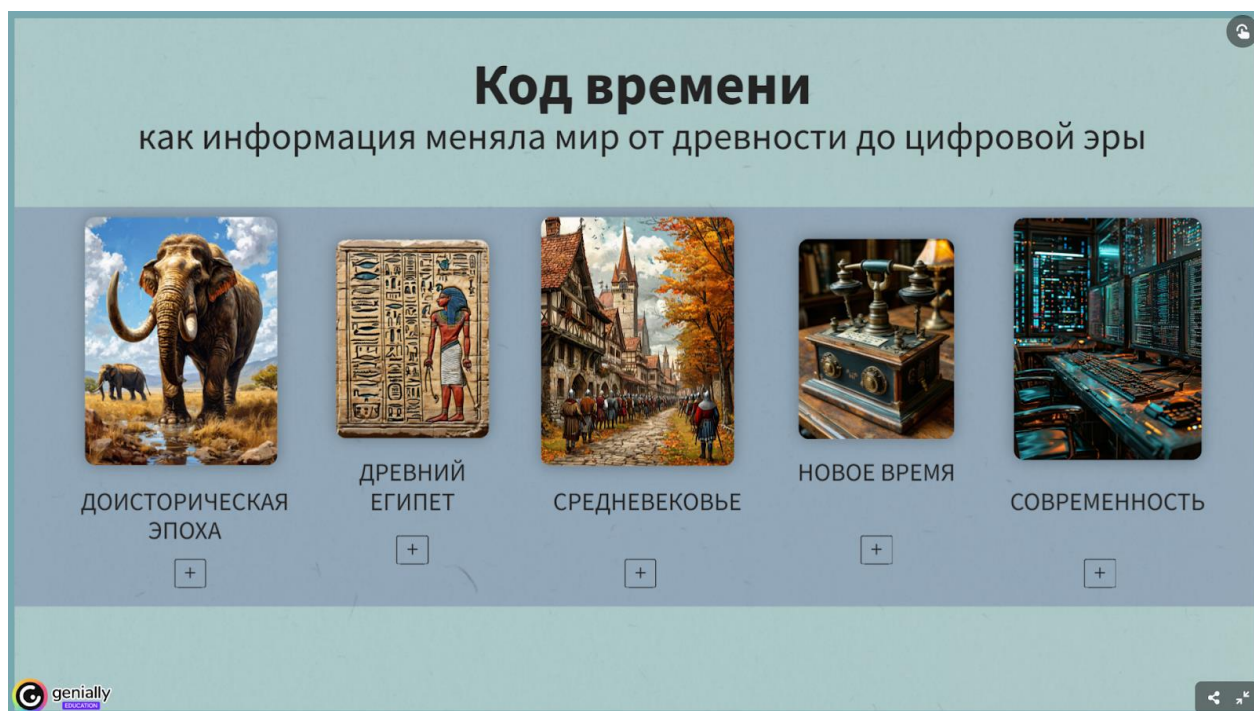
В заключение можно отметить, что данная методическая разработка не только помогает обучающимся освоить новые знания, но и развивает их личностные качества, такие как целеустремленность, трудолюбие и умение работать в команде, что делает ее ценным инструментом для современного образовательного процесса.

Список использованной литературы

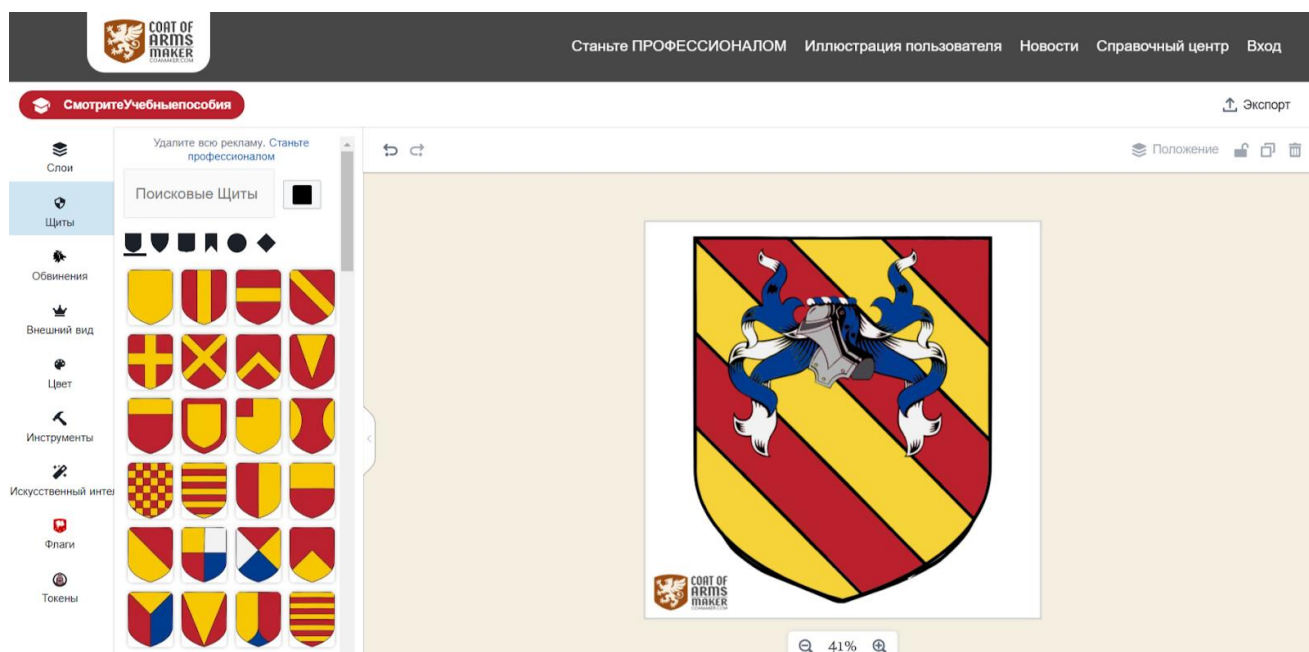
1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. – М.: Просвещение, 2021.
2. Босова, Л. Л. Информатика: 7-й класс: базовый уровень: учебник / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова. – 5-е изд. – Москва : Просвещение, 2023. – 254 с. – Текст : непосредственный.
3. Вигасин, А. А. 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 иероглифическом алфавите) / Пер., ред. и комм. И.Г. Лившица. М.: Наука, 1950. – 286 с.

Приложение

Презентация Genially



Сайт CoaMaker



Текст

СОС

1 слова3 символа

Азбука Морзе

... --- ...

1,5 секунды11 символов

Русская азбука Морзе

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