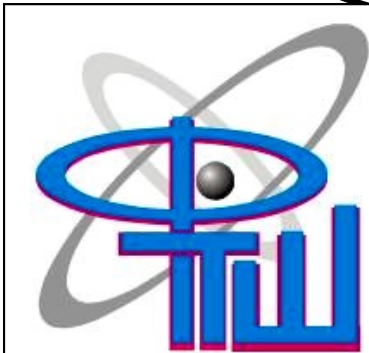




Издаётся с сентября  
2010 года



[www.pts.obninsk.ru](http://www.pts.obninsk.ru)

# Информационный заряд

№11

Апрель 2012

Лицей, который не кончается...

**Специальное приложение к  
газете «Положительный заряд»**

## Информатика в нашей жизни



### Почему я люблю информатику?

В современном мире большое значение имеет обладание информацией и умение её использовать. Вся наша жизнь состоит из алгоритмов:

вымыть посуду, перейти дорогу, сделать домашнее задание. Информатика и учит нас составлять и использовать в повседневной жизни закономерную последовательность действий. На уроках информатики мы часто решаем логические задачи, тем самым развиваем нестандартное мышление. А главное, мы не столько получаем готовые знания, сколько учимся находить их. За это я и люблю информатику.

**Долгих Александр (6 м)**

### Читайте в номере:

**Стив Джобс –  
Человек, изменивший  
Мир  
Стр. 2**

**Я буду  
программистом!  
Стр. 15**

**Социальные сети.  
Мы и они  
Стр. 4-5**

**Наше интервью.  
Гость рубрики  
Коршиков Павел.  
Стр. 3, 6**

### Обратите внимание:

- Я приведу пример таких программ, которые смогут помочь и на учёбе, и вне её. (Стр. 7.)

- ...Родителям же все равно и на крафтинг, и на графику, лишь бы я подолгу не сидел за компом. Они могут сделать что угодно, чтобы я вышел из виртуального мира и начал листать книги, которые, по их мнению, важны для развития. ... (Компьютерные игры в жизни людей. Стр.8-10.)

- Наши преподаватели информатики с радостью согласились дать интервью для нашей газеты... (Стр. 11-13.)

- «Какие новшества в области интернет-ресурсов школы Вы запланировали на ближайшее время?»

Ответ на 13 стр.

- Хомченкова Ирина: Мне крайне повезло с одноклассниками. Ребята, я вас всех очень люблю! (Стр. 14.)

- - Ну, ребята, вы не поверите. Приснится же такое... (Стр. 15-16).

И конечно, анекдоты.

Их подобрал Сидорович Николай (11X)

-Этот антивирус мне Сталина напоминает.

-Что, устраивает репрессии?

-Да, действует по принципу: нет файла - нет проблемы.

Моя мама всегда проветривает комнату после того, как я поиграю в компьютер. Чтобы в комнате не оставался гипноз. (Егорова Настя, 5Л)

# Стив Джобс – Человек, изменивший Мир



Материал подготовил Михайлов Андрей, 11Х

*— Быть самым богатым человеком на кладбище для меня неважно. Ложась спать, говорю себе о том, что сделал что-то прекрасное, — вот что действительно важно.*

**«Мы находимся здесь, чтобы внести свой вклад в этот мир. Иначе зачем мы здесь?»**

Не хочется пересказывать содержание Википедии, поэтому постараюсь сам передать свое отношение к этому гениальному человеку.

Это будет рассказ о его жизни с самого начала и до самого конца...

Джобс родился 24 февраля 1955 года в Сан-Франциско и был усыновлен Полом и Кларой Джобс, которые дали ему имя Стивен Пол. Джобс был непохожим на всех учеником, его интересовало многое, особенно ярко интерес проявлялся в компьютерной области. Первым неразлучным другом, а в будущем и напарником Стива Джобса стал Стив Возняк. Первой работой этой парочки стала система, благодаря которой можно было обманывать телефон-

ные центры и звонить в любую точку мира совершенно бесплатно (другими словами, первые разработки были хакерскими). Но спустя короткое время они отбросили эту затею и изготовили прототип первого компьютера Apple 1.

Джобс сделал огромный прорыв в компьютерных шрифтах, значительно улучшив ощущение от работы с компьютером. В 1979 году произошел прорыв в компьютерном управлении. Джобс увидел у компании Хегох прототип компьютерной мыши и поручил своей команде сделать такую же, но только лучше. Она должна была стоить 15\$, работать 2 года и помещаться в карман. Никто не верил в это. Никто, кроме Стива Джобса.

В итоге Стив Джобс к середине 80-х стал самым богатым человеком в мире, который добился всего сам. В 20 лет у него был 1 млн.\$, в 21 год 10 млн.\$, а в 22 года он владел состоянием уже в 100 млн.\$. В это невероятно поверить, но Джобс сделал прототип всеми известного iPad ещё в 1981 году, рассказав, что с помощью этого устройства люди смогут общаться между собой, а библиотеки станут не нужны. Но в 1985 году фантастическая карьера Стива Джобса могла разрушиться. Он пригласил на работу топ-менеджера PEPSI Джона Скале, который в итоге сподвигнул компанию на изгнание из нее Стива.

**«Я думаю, если вы сделали что-то и оно вышло довольно неплохо, вы должны пойти и сделать что-то ещё... Не останавливайтесь»**

Джобс ушел из компании Apple и решил создать новую компанию под названием NEXT, которая специализировалась на создании программ для образования, а также постоянно скупал акции малоизвестной на тот момент анимационной студии PIXAR. Подняв буквально с нуля анимационную студию, Джобс произвел невероятный прогресс в анимационных мультфильмах, сняв их на основе компьютерной графики. Все современные фильмы строятся на том, что Джобс заложил еще в 1994 году. А первый мультфильм его компании «История игрушек» произвел небывалый фурор в создании трехмерных анимационных объектов. Спустя 3 года Стив Джобс стал миллиардером, а корпорация PIXAR стала самой коммерчески успешной компанией в истории кинематографа.

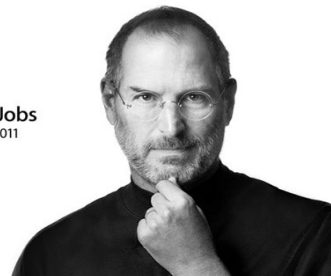
У Apple были большие проблемы, компания находилась на грани банкротства и руководство умоляло Джобса вернуться, потому что они знали, что этот

человек все сможет исправить. И Стив вернулся и исправил все раз и навсегда. Но главным прорывом стало то, что Стив Джобс понял, что микропроцессор стал настолько дешевым, что его можно помещать в мобильные устройства. Благодаря этому, Стив произвел еще одну революцию - на этот раз в мире музыки. Программа iTunes стала «убийцей» для магазинов звукозаписи. Достаточно было нажать «загрузить» - и ты мог уже слушать свою любимую песню. А вскоре Стив Джобс узнал, что он болен раком... Следующие годы стали американскими горками, где надежду сменило отчаяние.

Стив Джобс будто с самого рождения знал, что он не проживет долгую жизнь. Вот некоторые из его цитат: «Я уже 30 лет подхожу к зеркалу и спрашиваю себя, если бы мой день был последним в моей жизни, захотел бы я сделать то, что собираюсь сделать сегодня? И как только на протяжении нескольких дней я отвечал

себе «нет», я понимал, что надо что-то менять». Стив каждую минуту хотел преобразовывать мир (цитата 1994г.): «В тот момент, когда ты понимаешь, что ты можешь пощупать жизнь, тыкнуть в неё пальцем и с другой стороны что-то вылезет, ты можешь её преобразовывать, менять её форму по своему желанию, пожалуй, в этом и состоит самое важное».

Steve Jobs  
1955-2011



Последними словами Стива Джобса, которые он произнес 5 октября 2011 года, стали:

«Ух ты, ух ты, ух ты...».

## Колганов К.М.: «Наука не может развиваться благодаря одним только гениям, необходимо наличие многих «последователей».

**Старший преподаватель ИАТЭ НИЯУ МИФИ Колганов К.М. не первый год работает в ФТШ с одарёнными детьми. Его фамилия частенько мелькает на страницах нашей газеты, когда речь идёт об успехах наших лицеистов в различных олимпиадах по информатике. Сегодня он делится своими размышлениями о природе гениальности и таланта.**

Научное, техническое и художественное развитие нашей цивилизации может происходить с разной скоростью и в некотором роде скачкообразно. Наиболее очевидно это проявляется в области научных изысканий. Этот процесс можно описать следующим образом.

Изучение научным сообществом какой-либо тематики иногда приводит к тому, что ученые сталкиваются с проблемой, объяснение которой в рамках существующей теории невозможно. Теорию в таком случае необходимо переработать или даже полностью поменять на принципиально иную. Отсутствие последней сильно тормозит развитие рассматриваемой области науки. Так было в физике с вопросом о природе света («свет – это волна или частица?») или с вопросом о строении атома («почему электрон, вращающийся вокруг ядра атома с ускорением, не излучает фотоны?»). Так было и в математике с вопросами по теории множеств, теории графов или тео-

рии алгоритмов. (Так было и в программировании с вопросом объединения данных и процедур их обработки.)

Иногда теорию создают «с нуля», что приводит к возникновению совершенно новой ветви науки. Например, когда-то и предположить не могли существование таких наук, как квантовая физика или дифференциальная геометрия. Этот качественный «рывок» происходит благодаря людям, которых без преувеличения мы можем назвать гениями, так как их вклад в развитие науки остается навсегда. За ними последуют уже не единицы, а сотни и тысячи ученых, которые расширят область наших знаний, чей общий вклад будет даже больше, чем тот «первый шаг», но тем последний ценнее.

Не секрет, что гении рождаются очень редко. Еще реже они ими становятся, так как потенциал, который в них заложила природа, нужно развить. Наука не может развиваться благодаря одним только гениям, необходимо наличие многих «последователей». Они, несомненно, одаренные люди, их отличает высокий уровень интеллекта, но их основная сила в сочетании ума и упорства, которые вместе дают положительный результат.

Школа является той важной ступенью, которая позволяет подготовить из талантливого ученика высокопрофессионального специалиста, одного из вышеупомянутых «последователей». Приятно видеть, когда широта кругозора совместно с упорным трудом позволяет достичь таких успехов, как у **Алояна Георгия или Коршикова**

**Павла.** Первые и призовые места на городской и областной олимпиадах по программированию, успешные выступления на конференциях, а также серьезные знания из разных областей современной индустрии информационных технологий (компьютерные сети, антивирусное программное обеспечение, компьютерная безопасность, структуры данных) в сочетании с хорошим уровнем математического образования позволяют надеяться, что из этих ребят вырастут достойные специалисты. Хочу пожелать им не сворачивать с выбранной тропы познания нового и неизведанного. Успехов в дальнейшей учебе!

Старший преподаватель ИАТЭ НИЯУ МИФИ Колганов К.М.

### Наше интервью

Сегодня гостем нашей рубрики стал ученик 10 Ф класса **Коршиков Павел**

Кор.: По какому предмету ты успеваешь лучше всего?

К.П.: По физкультуре.

Кор.: А по существу?

- По информатике.

Кор.: Когда ты понял, что дружишь с информатикой?

- Это произошло, когда мне было лет 8 и родители паролиты компьютер от меня, чтобы не сидел слишком долго. Как-то раз я нашел бумажку с паролями от учётных записей, в т.ч. Администратора. Мне понравилось иметь полный доступ в компьютер.

### Одарённые дети

С тех пор было много самостоятельных открытий, но системный подход начался в 7 классе на курсах программирования в «Гелиосе».

Продолжение читайте на 6 стр.

# Социальные сети

Тихонова Полина, 11Ф

facebook

В 2003 году Марк Цукерберг, будучи студентом-второкурсником, написал код для интернет-сайта Facemash, в котором использовались фотографии, размещенные по парам, с целью выбрать, кто из двух людей более привлекателен.

В январе 2004 года Цукерберг начал писать код для нового веб-

сайта.

4 февраля 2004 года был запущен The Facebook.

Членство в социальной сети изначально было ограничено студентами Гарвардского университета, но позже здесь мог зарегистрироваться любой желающий. В июне 2004 года компания The Facebook убрала из своего названия артикль The после покупки доменного имени facebook.com в 2005 году за \$ 200 000.

Не был, не состоял, не привлекался...

В Контакте странички не имею, в Facebook и Google провожу несколько минут в год, точнее, просто добавляю друзей. Всё.

Валиуллин Денис, 11Х

С 26 сентября 2006 года доступ в сеть стал открыт для каждого пользователя Интернета старше 13 лет, имеющего адрес электронной почты.

**Как известно, Microsoft купили Skype за 8,5 млрд. долларов... Вот дураки, его же можно бесплатно скачать!!!**

\*\*\*

В контакте

Летом 2006 года встретились два старых друга, некогда одноклассники. Они не имели возможности связаться в течение 7 лет и восстановили дружбу благодаря чистой случайности. Чтобы такое больше не повторилось ни с кем, они решили создать сайт для того, чтобы друзья, однокурсы и одноклассники больше никогда не теряли друг друга. Первые несколько месяцев ресурс был доступен только для выпускников элитных вузов России, но аудитория быстро переросла рамки университетских сообществ. В итоге

был создан сайт наподобие Facebook'a.

1 октября 2006 года на ООО «В Контакте» было зарегистрировано доменное имя vkontakte.ru.

Проект, как и Facebook, сначала являлся закрытым, но в конце ноября была открыта свободная регистрация.

**Сегодня вживую видел один из самых быстрых каналов передачи данных. 2 гига в секунду! - Пылесос засосал флешку...**

**Депрессия – это когда включаешь Интернет и не знаешь, куда пойти...**

twitter

История Twitter началась в марте 2006 года как научно-исследовательский проект компании Odeo. Первоначально проект задумывался как возможность ответить на единственный вопрос: «Что ты сейчас делаешь?». Джек Дорси хотел создать некую платформу, которая позволила бы ему постоянно обмениваться с друзьями короткими сообщениями. Сообщения в Твиттере сразу отображаются на странице пользователя, и

мгновенно могут быть доставлены другим пользователям, которые подписаны на их получение. Первый прототип Твиттера был использован в качестве внутренней службы для сотрудников Odeo.

В апреле 2007 года Твиттер был выделен в отдельную компанию.

\*Оригинальное кодовое название проекта было twttr, навеянное названием знаменитого

фотохостинга Flickr и пяти-символьной длиной американских коротких кодов SMS.



# И немного об «Аське»

Название **ICQ** является английским омофоном фразы «I seek you», рус. «я ищу тебя».

В 1996 году четверо старшеклассников из Тель-Авива, основали компанию Mirabilis и создали интернет-пейджер ICQ.

Программное обеспечение изначально распространялось бесплатно (в отличие от конкурентов).

В 1998 году компания была выкуплена американской корпорацией AOL за 407 млн долларов и была преобразована в часть отделения Time Warner — ICQ, Incorporated.

Microsoft предпринимала попытки переманить пользователей ICQ:

-пыталась разработать IM протокол, который был бы привлека-

тельной ICQ;

-пыталась купить компанию, но получила отказ;

-пыталась сделать протоколы совместимыми (чтобы пользователи Windows Messenger могли общаться с пользователями ICQ), но владелец ICQ каждый раз менял протокол.

В результате Microsoft отказалась от своих планов.

В апреле 2010 года инвестиционный фонд Digital Sky Technologies (DST) заключил соглашение с AOL о приобретении сервиса мгновенных сообщений ICQ за 187,5 миллионов долларов.

Интересно, что по состоянию на 29 января 2010 года ICQ в Китае заблокирована, однако пользователи могут пользоваться китайским аналогом — QQ.

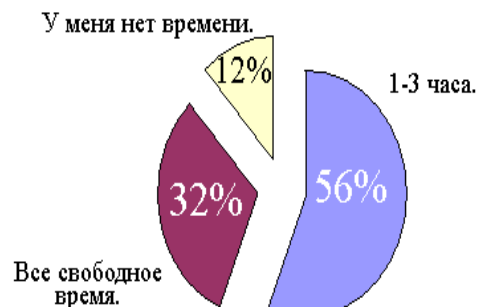
## Мы и они

В наше время мы, наверное, не найдем человека в возрасте от 15 до 20 лет, не пользующегося ими.

Так какие же сети наиболее популярны и что привлекательного мы находим в них?

На эту тему был проведен небольшой опрос, и вот что выяснилось...

**Сколько времени вы уделяете социальным сетям?**

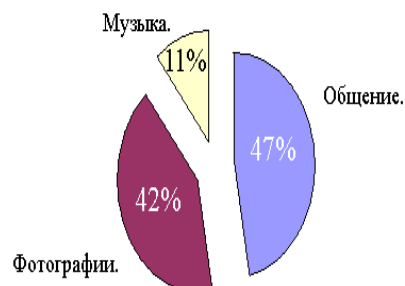


**Мне кажется, не будь социальных сетей, мир не рухнет...**  
Бербекару Катя 11X

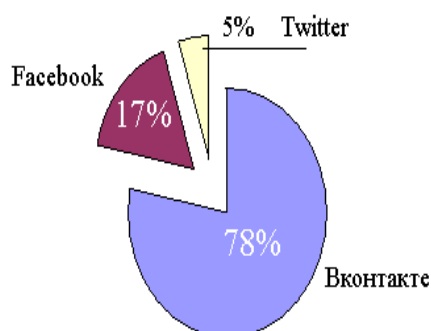
Из всего множества социальных сетей зарегистрирован только Вконтакте. Аккаунт у меня там уже довольно давно — порядка 4-х лет. Из хорошего — удобство. Вся музыка, фильмы, новости, интересующие тебя, в одном месте. Не надо обыскивать весь Интернет. Из негативного — отнимает очень много времени. Вроде только зашёл на 10-15 минут, а смотришь — двух часов как не было. В друзьях только знакомые: не вижу смысла добавлять кого-либо.

Сидорович Николай, 11X

**Зачем вам нужны соц. сети?**



**Соц. сеть, которой вы пользуетесь чаще всего**



В социальных сетях я сижу от безделья. Особенно часто пользуюсь веб-сайтом Вконтакте. Здесь можно посмотреть новости, почитать анекдоты, узнать немного нового о своих друзьях. Социаль-

ная сеть — это пустая трата времени, на которую я трачу свой досуг.

Дрожжинов Александр, 11X

## Одарённые дети Коршиков Павел—призёр областной олимпиады по информатике—2012 (Продолжение интервью)



Кор.: Что в твоём арсенале достижений?

-Несколько более менее успешных выступлений на областных олимпиадах (в этом году призёр по своей возрастной группе), успешные выступления на соревнованиях по информатике, проводимых на таких ресурсах, как ACM. TIMUS. RU и CODEFORCES. RU, - золотая середина. Если учесть, что это студенческие соревнования, то вполне....

Кор.: Недавно ты вёл урок за Светлану Николаевну в своём классе. Скажи всё, что ты про них думаешь.

- В нашей школе довольно много разбирающихся в информатике людей. Многие интересуются не только школьной программой, и я стараюсь им помочь. На уроке мы изучали язык разметки сайтов. Это по программе. И немного углублялись в каскадные таблицы стилей CSS...

Кор.: Тебя слушались?

- Да, потому что это было им интересно.

Кор.: Что ты скажешь про труд учителя?

- Это титанически сложно, потому что дать знания, если их не желают получить, очень сложно. Поэтому я восхищаюсь нашими учителями.

Кор.: Что ты читаешь?

- Фэнтези и специальную литературу по информатике.

Кор.: Кино?

- Нет триллерам и драмам. Но «Титаник» можно смотреть.

Кор.: С кем дружишь?

- С товарищами по интересам.

Кор.: С кем из класса пошёл бы в разведку?

- Почти со всеми.

Кор.: Кем ты хочешь стать?

- Системным администратором крупной фирмы.

Кор.: Хобби?

- Информатика.

Кор.: Жизненное кредо?

- А что такое кредо?

Кор.: Главный жизненный принцип.

- Не зли других и сам не злись.

Кор.: Кого бы ты назвал своими учителями по информатике?

- Алояна Георгия, Колганова Константина Михайловича и Казанцеву Светлану Николаевну, она ведёт меня на уроках по отдельной программе.

Кор.: Про что я не спросила тебя?

- Про музыку. Я люблю группу «Мельница».

Беседовала Митрофанова Л.С.

**Второй гость сегодняшней рубрики «Одарённые дети» хорошо знаком нашим читателям по своим многочисленным публикациям. Сегодня Георгий Алоян рассказывает о работе секции «Программирование» на конференции «Юность. Наука. Культура»**

Всероссийская конференция «Юность. Наука. Культура», прошедшая в начале апреля в Обнинске, не преподнесла никаких сюрпризов в секции «Программирование». Было представлено только 5 работ, три из которых прозвучали еще на городской конференции. Эти докладчики, представляющие обнинские школы, достаточно быстро «отстрелялись». Диалог

«вопрос - ответ» с ними также прошел без лишних затрат времени. В отличие от них, четвертый докладчик, который оказался девушкой, преподнес несколько сюрпризов: во-первых, из-за опоздания ее выступление было задержано на 2 часа, во-вторых, работа, посвященная решению сложного технического алгоритма для «железа», оказалась действительно сильной. И

в-третьих, именно сложность работы, и как следствие непонимание многих нюансов, повлекли за собой отсутствие интереса к ней со стороны участников.

Общим итогом моего участия в конференции стали диплом 1 степени и лучшая работа на секции.

# В помощь нашим ученикам

Почти каждый учащийся, имеющий смартфон или кпк, хочет выжать из него максимум, используя все-ческие программы. Я приведу пример таких программ, которые смогут помочь и на учёбе, и вне её. Может быть, в списке будут такие, о которых многие и знают, но всё же.



Когда я использую компьютер в познавательных целях, мама положительно относится, а когда я использую компьютер в игровых целях, мама относится отрицательно (закон физики!) (Тома Яна, 5А)

Компьютерный магазин.  
Продали принтер.

Звонок через несколько часов.

Клиент:

—Я у вас принтер купил, не могу установить его на компьютер.

Продавец:

—А вы руководство по эксплуатации читали?

Клиент:

—Нет, конечно, я что идиот?

## Начну с программ для nokia на Symbian:

**X-Plore** - основной файловый менеджер с множеством полезных функций.

**KillMe** - ручная выгрузка из системы запущенных процессов.

**Opera mobile** - основной интернет-браузер, которым, я думаю, пользуются все.

**OfficeSuite** - работает с документами Word, Excel, PowerPoint.

**Adobe Reader** - позволяет открывать файлы формата PDF.

**DjVu & PDF Reader** - альтернатива adobe reader, но в поддерживаемые форматы включен формат

**DjVu.**

**Calc Touch** - удобный калькулятор, замена стандартному.

**GraphViewer** - построение различных функций+ научный графический калькулятор.

**Elements Touch** - таблица Менделеева (Привет химикам!)

**Converter Touch** - конвертер разных единиц измерения.

**Abby Lingvo** - довольно хороший переводчик.



Так как я являюсь обладателем устройства Apple на iOS, то думаю, будет полезно привести программы и на данную систему:

Так как я являюсь обладателем устройства Apple на iOS, то думаю будет полезно привести программы и на данную систему:

**LangBook** - переводчик со оффлайн-словарем и правилами.

**eDJVUreader** - читалка книг формата DjVu.

**ReaddleDocs** - работает с документами формата Microsoft Office.

**Pocket CAS** - построит практиче-

ски любую введенную функцию.

**PDF Expert** - читалка файлов формата PDF.

**Turbo Pascal** - среда программирования, теперь и на устройствах apple.

**Opera Mini** - браузер, достойный конкурент стандартному Safari.

**Wikipedia Offline** - оффлайновая база Википедии, существует версия only text и images included.

Материал подготовил

**Поляков Илья, 11Х**



## Компьютерные игры в жизни людей

Пауков Павел, 11Ф

Современный мир полон развлечений и интересных вещей. С увеличением числа компьютеров росла популярность компьютерных игр. В них играют разные слои населения независимо от возраста и рода деятельности. Увлекаются компьютерными играми и студенты в общежитиях, и менеджеры в офисах. Количество и разнообразие компьютерных игр неуклонно растет. Появляются новые жанры, стратегии, идеи. А главное, игры становятся все ближе к реальности. Если раньше 2D игры вызвали восторг и восхищение, то в современных играх 3D графика обычное явление.



Компьютерные игры – это один из видов досуга, которым человек заполняет свое свободное время. Но существуют люди, для которых компьютерные игры – это профессия. Это разработчики игр, тестеры, продюсеры, которые работают для того, чтобы человечеству было, во что играть завтра. Но в компьютерные игры можно не просто играть, на них можно и зарабатывать. Самые продвинутые геймеры участвуют в чемпионатах по компьютерным играм и выигрывают приличные суммы. И это как раз то случай, когда хобби приносит пользу.

Стив Джобс:

*Если вы ещё не нашли своего дела, ищите.  
Не останавливайтесь.*



Компьютерные игры, на самом деле, занятие противоречивое. С одной стороны, они помогают расслабиться, отдохнуть после рабочего дня или отвлечься от работы в обеденный перерыв, с другой - злоупотребление играми приводит к игровой зависимости. Известны случаи, когда люди сутками играли в компьютерные игры. Особенно затягивают ролевые игры и стратегии, где игра состоит из множества этапов и уровней.



Можно долго спорить о вреде и пользе компьютерных игр. Обе стороны этого спора имеют свои аргументы. Но игровая индустрия продолжает уверенно развиваться и выпускать на рынок новые продукты. И в первую очередь потому, что на них есть спрос. Сейчас рынок компьютерных игр настолько широк, что можно найти все, что пожелаешь. Разработчики каждый день придумывают новые идеи для игр. Сейчас на полках магазинов можно встретить игры для девочек, для мальчиков, развивающие игры для детей, обучающие игры для школьников и другие интересные продукты.

Все большую популярность обретают онлайн-игры. Это игры, в которые пользователь может играть в сети Интернет. Чтобы поиграть в такую игру, достаточно зайти на сайт зарегистрироваться и начать играть. Конечно, развитие Интернета послужило большим толчком и для развития игр. Скачать игры бесплатно – не проблема в Интернете. Порталы, которые предлагают бесплатные игры, посещают тысячи пользователей в день.

Когда ты достигаешь высокого уровня развития, слышен строгий голос: «Тёма, выключай компьютер!»

Как хорошо, что эта игра сохраняется! (Шадрин Артём, 5Л)





# Моя любимая компьютерная игра

Мне очень нравится серия компьютерных игр о Джеймсе Бонде – BLOOD STONE, QUANTUM OF SOLACE, NIGHTFIRE. Во всех этих играх Джеймс Бонд борется со злом. Каждый раз на мир надвигается беда, и только один человек может ее предотвратить.

Я играю от лица Джеймса Бонда. Ему всегда улыбается удача. С помощью множества хитроумных приспособлений агент 007 обезвреживает злодеев.

В этих играх есть захватывающие перестрелки. В арсенал агента входят пистолеты, автоматы, снайперские ружья и даже ракетные установ-

ки.

Можно поучаствовать в рукопашном бою, с каждым разом ты набираешь больше опыта.

Джеймс Бонд применяет разные шпионские штучки. У него есть часы с лазером, дешифратор для подбора шифров, зажигалка-фотоаппарат. Всем этим можно воспользоваться в игре.

Но больше всего мне нравятся погони. Машины бывают разные, от BMW до самосвала. По ходу погони автомобили и грузовики обгоняют друг друга и переворачиваются.

**Клинов Витя, 5Л**

## Только для девочек

Однажды одна моя подруга рассказала мне об игре "The Sims 3".

Я попросила у мамы диск с этой игрой. Мама мне его купила.

Приехав домой, я сразу же загрузила её на компьютер.

Поиграв несколько минут, я поняла, что игра и правда интересная.

В этой игре можно создавать персонажей:

менять им причёску, цвет

волос, цвет глаз, нос, размер губ и одежду.

После того, как создашь персонажей, нужно выбрать для них дом.

Когда персонажи заселятся в дом, нужно выбрать мебель, цвет пола и стен. После этого можно играть.

Каждый персонаж живет 100 дней. За свою жизнь персонаж может овладеть всеми навыками.

Это очень интересная игра. Я советую всем в нее поиграть...

**Фрайман Валерия, 5Л**

## Для тех, кто любит заниматься спортом. Правда, виртуальным

Моя любимая компьютерная игра – это PES 2012. Эта игра про футбол. Я очень люблю подвижные игры и особенно эту. Чаще всего я играю в этой игре за свою любимую команду – ЦСКА Москва. Я и сам хожу на тренировку по футболу. Эта игра мне нравится тем, что она командная. Но много раз я выигрывал благодаря удаче. В этой игре хорошая графика и много различ-

ных футбольных мячей, и один из них у меня есть в реальной жизни. Я играл с друзьями в PES через интернет и выигрывал у своего папы. Я и вам советую поиграть в эту игру.

**Некрасов Александр, 5Л**

\*\*\*

Моя любимая компьютерная игра называется "Танки Online". Играя в эту игру, я представляю себя танкистом на танке Т-34, защищающим свою Родину. Поэтому, подбивая вражескую технику, я радуюсь каждой новой победе. (Булычёв Ваня, 5Л)

Я посвящаю играм очень много времени. В играх не боюсь ни снайперов, ни кровососов, ни бюров. Самый главный мой враг – мама! Только сажусь я за компьютер, тут же голос из кухни: «Дима. Ты уроки сделал?» Это роковая фраза для меня. Я тут же сажусь за уроки и делаю их допоздна, и так каждый день шесть раз в неделю. В субботу я сажусь за компьютер и тут же голос: «Сынок, уберись в комнате!» Убираюсь 3 часа и только потом 1 час я могу посидеть за компьютером!

А на самом деле игры не самое главное, главное – помощь близким и учёба. (Дима, 5кл)

Моя любимая компьютерная игра – "Minecraft". Этой игре более 18 лет, но в нее играют люди всего мира. В "Minecraft" можно строить дома, рыть тоннели, забираться в пещеры.

Остальные игроки считают эту и ГРУ устарелой и находят замену "Mine craft" – "Terraria".

"Terraria" является почти "срисованной" с "Minecraft". Смысл тот же.

Единственные отличия – графика, более насыщенный и интересный крафтинг и вид сбоку.

Родителям же все равно и на крафтинг и на графику, лишь бы я подолгу не сидел за компом. Они могут сделать что угодно, чтобы я вышел из виртуального мира и начал листать книги, которые, по их мнению, важны для развития.

(Фоменко Володя, 5Л)

В 1996 году компания **Westwood Studios** выпустила в свет одну из первых и основополагающих стратегий в реальном времени (RTS) **Command & Conquer: Red Alert**, которая не только начала легендарную серию Red Alert, ставшую безумно популярной в мире (и что особенно ценно - популярной в России), но и коренным образом изменила понятие о классической и сбалансированной стратегии. Сюжет в первой игры серии берёт начало 1946 году. Альберт Эйнштейн разрабатывает машину времени, получившую название «Хроносфера», и использует её, чтобы помешать Адольфу Гитлеру прийти к власти и предотвратить Вторую мировую войну, но его планы рушатся. Ничем не сдерживаемый Советский Союз во главе с Иосифом Сталиным предпринимает массированное наступление на Европу. Союзники должны остановить его до того, как он захватит весь мир.

Игровой баланс был инновационным в то время. «Red Alert» - намного более динамичная игра, чем многие игры тех лет, к примеру Total Annihilation или Warcraft 2, в которых обе стороны имели юниты с практически идентичными способностями и характеристиками. В «Red Alert» же игроку для победы необходимо грамотно использовать преимущества выбранной стороны, дабы компенсировать её слабости. Также к ключевым особенностям игры (да и всей серии) относятся невероятные качественные музыкальные композиции. Одна из

самых известных песен в серии — главная тема «Red Alert», получившая название «Hell March» (перезаписываемая для каждой новой игры серии), автором которой является Фрэнк Клепаки. Игра была настолько популярна, что даже попала в книгу рекордов Гинесса как самая продаваемая RTS в истории человечества (более 35 миллионов копий).

И вот в 2000 году выходит вторая полноценная игра серии - Command & Conquer: Red Alert 2, в которой вновь начинается противостояние двух непримиримых врагов. Поддерживая уже ставшие эталонными традиции RTS, игра радовала геймеров эффектной графикой, отличным балансом и отменным мультиплеером. Следующей игры пришлось ждать достаточно долго. Но это стоило того...

В 2008 году на прилавках наконец-то появилась Command & Conquer: Red Alert 3, которая стала настоящим символом серии и любимой игрой серии в России. Впечатления от игры крайне приятные. Отлично проработанная анимация юнитов, красивые декорации радуют глаз. По-прежнему отменный саундтрек и вечный спутник всех игр Red Alert — видеовставки, в которых участвуют как узнаваемые, так и не очень известные

актеры, которые создают качественную атмосферу.

*Одна из главных особенностей Red Alert 3 – это пародия на всякие предрассудки по отношению к русским, американцам и японцам. Иностранцы думают, что у нас по улице ходят медведи с балалайками – они сильно ошибаются, ведь мы их одеваем в броню и отправляем на передовую! Американские дельфины крошат корабли ультразвуком, а японские самураи вытаскивают свои катаны и бегут на врага. И таких своеобразных шуток очень много, но это идет игре только на пользу.*

Игра хороша, но она становится еще лучше, когда играешь с другом! Тогда бои становятся еще динамичнее и интереснее. Безусловно, игры серии Red Alert заслуживают уважения и места на наших жестких дисках. Да и возможность за Советский Союз разгромить в пух и прах Альянс непередаваемо греет душу. Так что достаём игру и «Устанавливаем здесь советский порядок»!!! И пусть «Столица, водка, советский медведь наш...!» (гимн Советов) звучит в наших сердцах.

**-Зачем компьютеры пищат, когда нажимаешь сразу много клавиш?**

**-Чтобы будить уснувших на клавиатуре программистов!**

## Об информатике и не только...

**Ленчинская Ксения:**  
**Наши преподаватели информатики с радостью согласились дать интервью для нашей газеты...**



**Кожеурова  
Наталья  
Анатольевна**

**Что тяжелее всего давалось Вам в школе, а что легче?**

**Н.А.:** Самым нелюбимым предметом в школе была физкультура. И все потому, что с собой приходилось носить сразу много пакетов с одеждой. Тогда в Советское время еще существовали нормы ГТО (Готов к труду и обороне!). Туда входили бег, прыжки, силовые упражнения, метание мяча. Конечно же, от каждого ученика требовали хороший результат. Порадовать результатами было довольно сложно в связи с тем, что профилирование тогда не было и учили всё одинаково, ни во что не углубляясь, а уж тем более в физкультуру. Легче всего давалась математика, физика, предметы естественно-

научного направления. Информатики тогда еще не было. Также были интересны и гуманитарные предметы: литература, история. Но этим предметам, на мой взгляд, нужно было уделять много времени. Чтение и анализ произведений—дело не из быстрых. А мне, как нормальной ученице, хотелось побольше отдохнуть, погулять. Мне казалось, что точные науки можно изучить довольно легко и быстро прямо на уроках, поэтому я решила поступить в технический ВУЗ.

Считаю, что сейчас ученикам намного проще учиться, ведь у них есть выбор. Нравится математика, занимайся ею больше, предпочитаешь что-то другое, занимайся этим другим. Так каждый может заниматься

любимым делом и получать то образование, которое будет соответствовать его возможностям и способностям.

**Какой город Вы больше всего хотели бы посетить и почему?**

**Н.А.:** Сложно ответить на этот вопрос, так как я в этом непостоянна. Каждый день новые желания. Очень хотелось бы съездить в Париж. Но после просмотра передачи «Полиглот», где учат английскому языку, уже хочется в Лондон. Сейчас, накануне предстоящей аккредитации, вообще никуда не хочется. Только в какой-нибудь домик в деревне, чтобы отдохнуть от суеты. Ну а летом, конечно же, мечтаешь о городах-курортах, хочется быть поближе к морю.

**Кстати, как нам стало известно из информированных источников, на весенних каникулах Наталья Анатольевна побывала в Чехии.**



# Казанцева Светлана Николаевна

**Какие предметы в школе Вы любили больше всего?**

**С.Н.:** Когда я была маленькой и училась в школе, то очень любила литературу. Читала я много и, кажется, бессистемно. А мой папа, шахтер по профессии, очень любил меня и математику. Также он очень системно подходил к вопросу воспита-

ния и образования. Ему удалось привить всем своим троим детям любовь к элементарной математике. Сначала была ненависть к этой науке, потому что тебе не разрешали пойти на дискотеку, пока не решишь задачу. Ну а потом, как известно, от любви до ненависти один шаг. Так я полюбила и математику.

**Почему Вы решили стать преподавателем информатики?**

**С.Н.:** Стать учителем информатики у меня даже мысли не было, так как не было еще и такого предмета в школе, когда я училась. Закончив инженерно-физический институт, я не могла предположить, что

стану педагогом. Я пришла работать в НПО «Технология» инженером-программистом и начала обучать пользователей других подразделений работе на компьютере. А когда появились собственные дети, я подумала о системном подходе к их воспитанию и образованию. Поняла, что воспитывать своих крошек гораздо надежнее, когда воспитываешь и ту среду, в которой они обитают. То есть не было выхода, как стать учителем, тем более, что учителей информатики в то время ВУЗы еще не выпускали.

**Что Вы ждете от Нового 2012 года?**

**С.Н.:** Очень надеюсь, что в этом году выпускники ВУЗов, получившие специальность «учитель информатики», пополнят ряды учителей нашего города и принесут в школы свою любовь к программированию. И пройдя тот же путь (от ненависти к любви), подготовят новых победителей олимпиад.

взять реванш во 2 туре, вечер и следующий день я сосредоточился на подготовке. Результат второго тура был в несколько раз лучше, но этого все равно не хватило до заветных призовых мест.

Время возвращения домой после нескольких дней напряженных соревнований с другими участниками и, главное, с собой, пролетело почти незаметно. Обнинск, как всегда, приветливо встретил меня обычными, но приятными учебными буднями.



**В этом году ученик Светланы Николаевны Георгий Алоян стал победителем областной олимпиады по информатике. Его рассказ—о Российской олимпиаде по программированию...**

Через день после завершения ЮНК мне в очередной раз выпала возможность поехать на всероссийскую олимпиаду по программированию. На этот раз она проходила в Казани, Татарстан.

После почти четырех месяцев подготовки и, как мне казалось, упорных занятий я собрал чемодан и, настроившись на борьбу до победы, поехал. Вместе со Светланой Николаевной Казанцевой дорога показалась не такой длинной и достаточно полезной для улучшения знаний.

Приехав, заселившись и распаковав чемоданы, я отправился на берег Волги посмотреть на речную ширь и подышать чистым свободным воздухом...

По сложившейся традиции

олимпиада проводится в три этапа: пробный тур и два основных. Пробный тур оказался скомканным и сумбурным, так как задачи, решенные за 15 минут, проверялись более получаса, поэтому я, как и многие другие участники, успел и перекусить и выпить пару чашек кофе (тем более, что это не запрещалось правилами). Все оставшееся время было посвящено дальнейшей подготовке и изучению нового материала. Мне казалось, что за тот вечер я получил информации и узнал больше, чем за предыдущий месяц. К сожалению, в дальнейшем все вновь изученное мне не пришлось применить на практике. Все задания принципиально отличались от всего, что мне приходилось видеть и решать ранее. Так что первый тур стал неприятным шоком, что и сказалось на результате. Твердо решив

## Фарнакеев Игорь Валерьевич. В его руках

Какие новшества в области интернет-ресурсов школы Вы запланировали на ближайшее время?

**И.В.:** Мне бы хотелось создать из нашего школьного сайта информационный портал, обладающий всеми необходимыми сервисами. Необходимыми как с точки зрения учеников, так с точки зрения учителей. Задача очень сложная, поэтому является для меня интересной. В настоящее время на нашем сайте уже доступны форум, электронный журнал, обучающая система moodle.

Какую литературу Вы предпочитаете?

**И.В.:** Я очень люблю классику: А.П. Чехова, Л.Н. Толстого, М.А. Булгакова. Из поэтов — А.А. Блока. Из современных — Алексея Иванова. Нравится его исторический роман «Сердце Пармы». Считаю, что выбрать какое-то конкретное произведение из творчества стольких писателей — значит ограничить свое восприятие. Самый лучший способ понять писателя — хорошо знать его биографию, читать как можно больше его произведений. Такой способ



познания я открыл с прочтением «Театрального романа» М.А.Булгакова.

## Киселёва Елена Сергеевна:

Почему я выбрала профессию учителя?

В моём случае выбор профессии не был мучительно долгим. Так как я родилась в семье потомственных педагогов, где радости и горести школьной жизни не заканчивались за порогом школы. Работа мне нравится тем, что, обучая других, самой приходится много учиться. Энергия и тяга к знаниям подраста-

ющего поколения — хороший стимул для этого.

Я ни о чем не жалею! Ведь именно благодаря моей работе вокруг всегда много людей, которым нужна я и которые нужны мне.

Программист после тяжелого трудового дня залезает в холодильник, достает пачку масла, читает на обертке:

" Масло сливочное 72%". В голове быстрая мысль: " О! Скоро загрузится!" Возвращает

масло в холодильник и закрывает дверцу.

Интервью подготовила Ленчинская Ксения, 11Х

Со слов менеджера:

-Не включается компьютер- зову админа. Админ приходит, воздевает руки к небу, бормочет про себя невнятные слова, поворачивает мой стул 10 раз вокруг своей оси, пинает компьютер- тот начинает работать. Админ снова воздевает руки к небу, что-то бормочет, уходит.

Со слов админа.

-Прихожу к юзеру - этот дурак так вертелся на стуле, что у него шнур питания на ножку наматался и выскочил из компа. Ругаюсь про себя, распутываю, запикиваю комп ногой подальше под стол, включаю, ухожу.

## Я и компьютер.

В компьютер я играю редко. Всё время занято домашней работой. Ну, а если есть свободная минутка, делаю математику. Конечно, иногда в нашей жизни происходят чудеса. И вот воскресенье, 8 часов... Все уроки сделаны! Ура! Можно поиграть в Titan Quest. Жалко, что только час! А если сказать, что игра долго загружается или компьютер завис? Плюс 30 минут? Нет. Маму не проведешь! А если сказать, что делаю информатику? Нет-нет, не тот случай! Мама ждать не будет, возьмёт и выключит компьютер. Ладно. Атакуем ноутбук! Ну где же он? Вот он! Зарядка кончилась! Что это лежит на столе? Геометрия! Ладно! В компьютер поиграла мало, а вот геометрии сделала много! (Брындина Аня, 5Л)





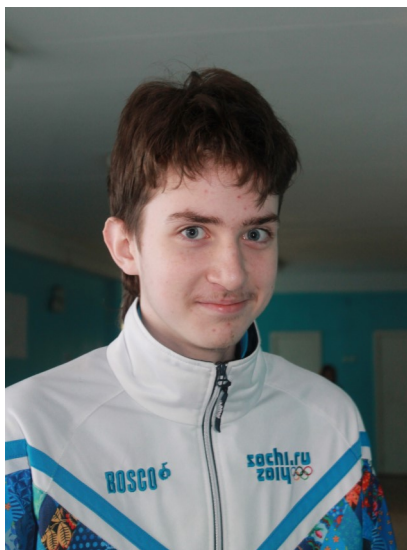
## Хомченкова Ирина рассказывает о своих друзьях—команде-призёре областной олимпиады по информатике для 8-9 класов

той. Если я вдруг забуду учебник, то он со мной поделится. Если у меня совершенно случайно вылетят из головы все параграфы по физике,



которые я долго и упорно учила, то он мне все объяснит еще раз.

Ираклий просто очень умный и нежадный. С ним можно поговорить на любую тему и даже попеть



попсу, полную significant sense. Да, еще он отлично знает английский, а это мне всегда нравилось в людях.

Эдик пришел к нам в класс только в этом году, но у него получилось быстро влиться в коллектив. Я уве-



рена, что все уже не могут представить наш класс без него. Он всегда готов объяснить всем алгебру, даже если на часах уже 3 ночи. Еще он очень хорошо разбирается в информатике и просто в компьютерах, и он всегда поможет, если что-нибудь случилось.

Олег живет недалеко от меня, и иногда мы вместе возвращаемся домой после школы. С ним очень



легко общаться, он очень добрый, и с ним у всех хорошие отношения. Мне даже страшно думать о том, что наступит такой момент, когда мы перестанем ходить вместе.

В заключение я повторюсь, что мне крайне повезло с одноклассниками. Ребята, я вас всех очень люблю! :)

**Хомченкова Ирина**, 9ф класс

Бывают люди крайне удачливые, а бывают те, которым практически никогда не везет. К счастью, я отношусь к первой группе, так как мне очень повезло с одноклассниками. Я могу рассказывать о них вечно, но сегодня я, пожалуй, расскажу только о четверых: о Вите Выюнникове, об Ираклии Гоциридзе, об Эдике Савинове и об Олеге Кушнерёве.

Недавно мы ездили на областную олимпиаду по информатике, и я не могу представить, что было бы, если бы хоть кто-нибудь из них не поехал. Что-то подсказывает мне, что мы бы заняли не второе место, а что-нибудь еще хуже. Обидно, конечно, что наш коллективный разум нас подвел на самых элементарных вопросах, зато было весело! Такое чувство, что только мы относились к этой олимпиаде не очень серьезно, потому что когда я смотрела на остальных, то я видела серьезных, думающих людей, а когда я поворачивалась к нашему столу, то создавалось впечатление, что я попала в цирк. Мы занимались всем, чем можно: предлагали тысячи различных смешных вариантов ответов на вопросы, обсуждали причины загрязнения окружающей среды, дискутировали на тему политики в Нигерии... В общем, мы хорошо провели время.

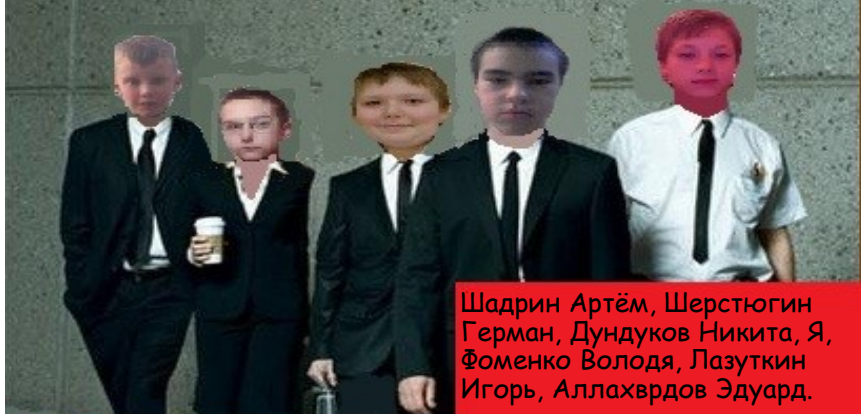
Хорошо, что ребята не только очень умные, но еще и веселые и надежные. Я точно знаю, что могу положиться на них, и я уверена, что они меня поддержат и помогут мне.

С Витей я вообще сижу за одной пар-



# Я буду программистом!

## Пономарёв Артём: Я и моя команда



Шадрин Артём, Шерстюгин Герман, Дундуков Никита, Я, Фоменко Володя, Лазуткин Игорь, Аллахвердов Эдуард.



Если бы я был...

Я хотел бы быть программистом, работать в иностранной фирме, специализирующейся на создании игр. А именно в Electronic Arts (Электроник Артс), в группе разработчиков bioware (биовэйр). Если бы я её возглавлял, мне бы понадобились помощники...

Итак, о должностях. Вторым гейм-дизайнером был бы Вова (Фоменко) (а я первым). Ведь он тоже хочет работать в ЕА. Ещё он будет следить за процессом создания игры. А геймплеем займётся Шадрин Артём. Почему? Да потому что у него большая фантазия. Я ему буду помогать. Дизайнером-модельером будет Эдик. Он умеет красиво изобразить вещи. Ответственными за программный код будем мы с Игорем. Почему мы? Да потому что это дело серьёзное, долгое и очень, к сожалению, скучное. Коля будет программным художником – совмещать написание программного кода и дизайн объектов ему по силам. Помощником второго дизайнера будет Никита. А что будет, когда игра будет готова? Её

нужно будет лицензировать, распорядиться ценой, рекламой и контролировать продажу. Для этого нужен умный бизнесмен. Думаю, Герман для этого в самый раз.

Да уж, вот бы так и было... Наши игры были бы хитами, хотя создание игр – скучное, долгое и

очень, очень нервное дело, требующее способных, терпеливых и умных, расчётливых людей!

**Пономарёв Артём, 5 л**

## Возвращение к истокам Дима Сильков, Никита Лавреев, 5Б

## Литературное творчество

Я проснулся от сильной жажды. Посещение Мак-Доналдса давало о себе знать.

- Мам, дай попить, а?

- На кваску холоденького из ледника.

- Мам, а Спрайта нет? Я не люблю квас, тем более из какого-то ковша допотоп-

ного.

- Пей, не разговаривай.

- Мамуль, а чем так пахнет-то? Пригорело что-то?

- Сам ты сегодня пригорел. Печку испили. Дым ещё не весь из избы вышел.

Какую печку? Из какой избы? И что ты

с пластиковыми окнами сделала? Что это торчит?

(Продолжение на 16 стр.)

\*\*\*

## Литературная страница

(Продолжение, начало на 15стр.)

- Ты что сегодня белены объелся? Это же бычий пузырь\*. Чай не бояре окнато настоящие иметь. И подай мне волосник\*. Я до колодца дойду. И сам-то ферязь\* надень, не стой в рубахе.

Волосник, бычий пузырь, ферязь. Это что—сон?

- Какой волосник, ма? И что ты так нарядилась? Карнавал на работе?

- Ты что, пострел, сегодня как-то чудно разговариваешь? Или телогрею\* мою не узнал?

- Мам, ну правда, что это за прикид у тебя? Или к нам приехал Пельш с «Розыгрышем»?

- Ах ты, чурбан неблагодарный, я тебе позволила в школу не ходить, где ты вчера на горохе 2 часа простоял, а ты вот как разговаривался. Каши березовой захотел?

- Нет, мам, я есть совсем не хочу. До сих пор тошнит от Биг-Мага и Наггетсов.

- Ах ты, олух окаанный. Получи-ка кашки березовой. И тут моя хрупкая мама взяла березовые розги из кадушки и говорит:

- Снимай портки, я тебе сейчас всыплю по первое число!

- Мама, это же непедагогично!

Увернуться я не смог и ощутил довольно болезненное «прикосновение» березовых прутьев к своей ни разу не битой спине. Господи, так это не сон?

- Мамочка, не надо, я всё сделаю, только не бей.

- Вот так-то лучше. Надевай тулуп да шапку с околышем, сегодня студёно. Не забудь подошвы кожаные к лаптям привязать. Вот тебе полушка\*, беги на рыночную площадь, купи репу, мор-

ковь и лук. Как вернешься, ступай сразу же к отцу в гончарную. Сегодня твоя очередь ему лучины менять. Если отец разрешит после полудня на костях покатаешься.

- Мама, это уже слишком, на чьих костях?

- Может ты и впрямь заболел, сынок? Чудной ты какой-то. Вот же твои любимые кости\*.

Ну ничего, вечером перед образами постоим подольше. Переучился ты наверное.

- Вот это точно, мам. Трудно не согласиться.

- Ладно, ступай. А то тебя у тына дружок давно дожидается.

Я быстро надел лапти, с горем пополам привязал к ним кожаные подошвы, обмотал ремни вокруг ног, схватил тулуп, на голову надел какой-то колпак, типа шапку (во влип!) и вышел из избы. Любопытство так и распирало меня. Что же это за друг такой ждет меня у

какого-то, блин, тына?

За немисливо острым частоколом стоял (не может быть!) Лава – мой друг из нашего

5 «Б». Мы оба обрадовались, как будто не виделись года два.

- Слушай, Лава, что это за приколы? Изба по-черному, березовая каша, прикид этот дебильный... Средневековые какое-то.

- Вот именно, Боб, это XVII век. А мы здесь по твоей вине, вернее просьбе. Ты помнишь, что ты сказал, когда мы фотографировались со стрелцом в Музее истории Москвы?

- Конечно, помню. Я сказал: «Вот было бы здорово пожить в то время». Ну сказал и что, так сразу и получилось? Тем более я имел в виду попасть в войско, с бердышом ходить.

- А помнишь, что ответил стрелец? «Всё в ваших руках. Было бы желание». Только не пойму, я-то за что сюда попал. Я домой хочу, в Обнинск. Я бы лучше 7 уроков в школе учился каждый день, только бы не видеть этого.

- Да, Лава, здесь стрёмно как-то. Не хотел бы я надолго здесь задержаться.

И вдруг откуда-то издали донесся знакомый голос: «Ребята, мы проехали Балабаново.

Звоните родителям. Скоро будем в Обнинске».

Ура! Это же Надежда Артуровна, наш классный руководитель.

- Лава, мы в автобусе, возвращаемся из поездки в Москву.

- Ну ребята, вы не поверите. Приснитесь же такое...

Дима Сильков, Никита Лавреев, 5 «Б» класс



Бычий пузырь – в средние века стёкол в домах не было, вместо них вставляли слюду; в бедных домах окна затягивались кожей или пузырем

• Волосник – женская шапочка из шелка с обшивками по краям. На волосники накрывали платки, подвязывавшиеся под подбородком. (Оставлять волосы напоказ считалось для замужней женщины стыдом и грехом)

• Ферязь – длинная мужская одежда, надевавшаяся на кафтан, с длинными рукавами и без воротника

• Телогрея – женское длинное платье с длинными до пят рукавами, с частыми пуговицами и тесемками сверху донизу

• Полушка – мелкая медная монета (четверть копейки)

Кости – зашкуренные до блеска кости животных (чаще коровы), которые привязывали к обуви и катались по льду.

Главный редактор Митрофанова Л.С.

Идея газеты: Кожеурова Н.А.  
Редакционная коллегия:  
Пonomarev Артем, Брындина Анна, Михайлов Андрей, Тихонова Полина, Ленчинская Ксения, Пауков Павел, Богомолов Александр, Сидельников Кирилл, Хомченкова Ирина.

Фото: Мавлѐнкин Александр.

Тираж 200 экз.

«Положительный заряд» №10

МОУ Лицей «ФТШ»

г.Обнинск,  
ул.Энгельса,13  
Тел./факс: (49439)5-56-13

E-mail:  
ftshschool@mail.ru  
Сайт: www.pts.obninsk.ru