

## ФЕВРОМАРТ

### Обращение редакции

От всей редакции газеты мы хотим поздравить с прошедшими праздниками 23 февраля и 8 марта наших читателей и читательниц!

Каждому из вас мы желаем не только по праздникам, но и ежедневно чувствовать себя любимыми и нужными, достигать успехов во всех своих делах!

Главной целью этого школьного издательства является не просто периодическое размещение статей в двух форматах — печатном и электронном. Мы стремимся дарить вам радость, разбавлять школьные будни конкурсами, акциями, каждый день придумываем что-то новое и увлекательное. Ваше участие и интерес — наша главная награда!

Подробнее прочитать о конкурсах на 23 февраля и 8 марта, а также увидеть их результаты вы можете в группе ВКонтакте, наведя камеру телефона на QR-код ниже!



### 14 февраля глазами «Форточки»

Мы горели идеей «Почты Святого Валентина» несколько недель, и нам с нетерпением хотелось воплотить задуманное. Мысль доставлять всей школе валентинки была воплощена так же спонтанно и быстро, как и появилась. Смастерили большую коробку, заготовили пустые валентинки (ровно 900 штук!), составили инструкцию. По-началу мы боялись, что гимназисты отнесутся к подобному мероприятию с недоверием. Страх пропал только после того, как первая стопка валентинок в количестве 300 штук оказалась в коробке за 3 урока. Ажиотаж и вправду создавался нешуточный.

По нашим подсчетам, ученики и учителя 13 гимназии получили более 1000 валентинок! Каждое теплое послание достигло своего адресата в течение школьного дня.

Самыми любвеобильными классами оказались 4Г и 10А — такого количества валентинок не было ни у кого другого!

Целый день мы разносили валентинки для вас. Нашей целью было сделать что-то приятное каждому в этот день, окружить гимназистов атмосферой этого прекрасного и многими недооцененного праздника любви!

## Эй, там, на галерке!

*О том, что так дорого и так важно*

*У большинства из нас есть хобби, увлечение, любимое дело. Кто-то ещё ищет себя, а кто-то с детства знает, чему хочет посвятить жизнь. Мы в свою очередь решили поделиться с вами сокровенным и рассказать о том, чему посвящаем своё свободное время, о том, что так дорого и важно для нас. О молодёжном театре-студии «Галёрка».*



**Юля Мидюшко:** «Я пришла в театр в середине сентября прошлого года. Сегодня могу с суровой честностью сказать, что трансформация сознания, которая берёт отсчёт в этой точке и происходит по сегодняшний день – это, наверное, самое любопытное и неоценимое из того, что было и есть в моей шестнадцатилетней жизни.

«Галёрка» для меня – история обретения свободы. Свободы мысли, слова, а главное - действия.

Свобода – главное.

Я долго ломалась. Идти или не идти?

-Мама, скажи, ты бы вот пошла?

-Ну, что тебе терять! Иди и попробуй!!

И попробовала. И счастлива.

«Галёрка» - жизнь в поиске, периодическое нахождение той самой «ё» и осознание, что эта «ё» имеет место быть.

В моём сознании обитают разные отголоски: всё, что всплывает, когда пытаюсь на уровне мыслей и(или) ощущений вернуться назад в пережитое в этом месте:

- Я научилась бить детей. (Юля = Мисс Минчин) прим. = - в роли;
- Как-то в рамках подготовки отрывка – мы брали его из пьесы «Дом Бернарды Альбы» - нам проводили тренинг, и одним из заданий было - сесть в круг и смотреть друг другу в глаза. Помню, как нам было трудно первые минут десять, потому что мы не могли не смеяться. А потом уже не смеялись: поняли друг друга. (Суть задания - «услышать» партнера через взгляд);
- Помню светлое лицо моей подруги Даши (= Мадам Чейзен), когда в спектакле я (= Нэнси Марш) плела ей сущую (не)глупость про её глаза, что цвета васильков полевых. Ни разу не видела в поле васильков, но глаза Даши, как мне казалось, были настолько же прекрасны. Кроме того, хочется сказать о некоторых составляющих, делающих это место особенным:

**Галёрка = уют.**

Кухня. Это что-то отдельное. Представьте, вы можете в любое время там выпить чай и тихонечко поговорить. И всё как дома. Для меня было бытовым шоком, когда я узнала, что там такое есть.

**Галёрка = теснота существования.**

История про людей, окружающих меня там, здесь важна: начинаю жутко скучать, когда не видимся долго.

**Галёрка = динамика.**

Сумасшедшая динамика. Не всегда положительная. Твоя. Когда выпадаешь из постоянного ритма, хочется вернуться. Но это не будничные ритмы.

**Галёрка = опыт.**

Пробуй. Спотыкайся. Падай. Вставай. Ещё раз пробуй.

**Галёрка = о самом важном.**

В этом месте всегда найдётся тот, с кем можно поговорить о планомерно забываемых нами, людьми, простых истинах».

**Алина Махнёва:** «Я в Галёрке три года. За это время познакомилась с невероятными людьми и, как минимум, стала другим человеком.

В Галёрке узнала, что такое театр. Поначалу, казалось, что это нечто странное – потому что наше представление о театре абсолютно не совпадает с действительным механизмом его работы. Актёр – это в первую очередь тотальный контроль над физикой и психикой. Это гибкость сознания. И это колоссальное эмоциональное затрачивание.

В галерке поняла, что такое уют. Это очень просто. И для каждого своё. Для меня, это тесная кухня, где молчат, обсуждают и спорят, встречают праздники и иногда репетируют.

В галерке я узнала, что такое фестивали.

А самое главное то, что я не хочу и не вижу смысла говорить об этом, обо всем произошедшем и происходящем в театре! А это самый важный показатель значимости. Если слова не нужны.

Я не начала бы заниматься искусством, если бы не оказалась в Галёрке.

*Театр расширяет сознание.*

В свободном городе - Ёбурге, свободный театр. Это правда - среда Екатеринбург - среда свободы слова и мысли. В сфере театра тому подтверждение - Коляда театр, Галёрка и на этом не останавливаемся. О Галёрке могу рассказать изнутри, но главное в театре - действие! Так что лучше приходите и увидите!»

**Полина Сапожникова:** «Для меня знакомство с современным театром (да и с современным искусством в целом) началось после того, как мои необыкновенные одноклассницы Алина Махнёва и Юля Мидюшко, которые на тот момент уже занимались в «Галёрке», предложили поставить спектакль «Реализм». Я думаю, многие ученики нашей гимназии его видели и согласятся, что это зрелище оставляет неизгладимое впечатление.

Совместная работа сплотила наш класс как ничто иное. Мне кажется, именно после «Реализма» мы по-настоящему стали одним целым. К спектаклю, так или иначе, был причастен каждый. И вклад каж-



дого был важен. Вот тогда мы поняли, что значит быть коллективом. Алина и Юля неоднократно рассказывали о «Галёрке», и я поняла, что безумно хочу стать частью этого. Вообще в «Галёрку» нужно пройти кастинг. Но я узнала об этом только спустя почти год

занятий. Дело в том, что когда я спросила у девочек, как попасть в их замечательный театр, мне сказали: просто написать педагогу. И вот я уже стою на пороге здания по адресу Декабристов 16/183 в предвкушении ответа на вопрос «чем же таким они тут занимаются?». Как оказалось, ребята ставили спектакль «Гарольд и Мод» по пьесе Хиггинса.

Если честно, я долго не могла влиться в процесс и в коллектив. Но вскоре я поближе познакомилась с удивительными педагогами и актёрами театра, и мы нашли общий язык.

Теперь «Галёрка» для меня – место, где я могу расслабиться, быть собой (как бы пафосно и клишировано это не звучало), ничего не бояться, не стесняться и с головой погружаться в творческий процесс.



«Галёрка» - это душевная компания и преподаватели, которые стали друзьями. «Галёрка» - это лучшая психотерапия, способ избавиться от страхов и комплексов. «Галёрка» - это свобода. «Галёрка» - это искусство и люди».

**Юлия МИДЮШКО 10Б**

**Полина САПОЖНИКОВА 10Б**

**Алина МАХНЕВА 10Б**

## **Игра, побеждающая книгу**

*Ролевая игра – новый способ развития личности.*

Для начала дадим определение понятию «ролевая игра» – *моделирование событий, происходящих в определённом мире в определённое время, при этом каждый участник является персонажем, обладающим своими уникальными особенностями: убеждениями, характером, талантами, биографией.* Действия игроков заключены лишь в рамки правил, принимаемых отдельно для каждой новой игры. Взаимодействие всех персонажей и их предысторий представляет из себя сюжет игры.

Наверное, за последние несколько лет каждый из нас слышал сочетание «ролевая игра» (РИ), либо RPG (role playing game). Для многих это понятие ассоциируется с жанром компьютерных игр, но на самом деле ролевая игра, как культурный феномен, появилась примерно в одно время с первыми коммерческими компьютерными играми, а именно с 1974 г. можно начать отсчет её официального существования, так как в этом году вышла первая коммерческая настольная ролевая игра – “Dungeons&Dragons”, зало-

жившая основы нынешнего формата. Затем на протяжении десятилетий ролевые игры проникали в самые разнообразные культурные направления: окончательно укрепившись среди настольных игр, они двинулись к компьютерным играм, в дальнейшем проникнув в реальную жизнь (так появились РИ живого действия, о которых рассказано ниже).

В настоящее время РИ являются одной из важных составляющих культуры, в них отражаются самые разнообразные тематики от философски-социальных до научно-фантастических и фэнтезийных, сценарии же РИ сравнимы с лучшими произведениями литературы последних десятилетий.

Как и любое направление человеческой жизни ролевые игры имеют классификацию, так они подразделяются в первую очередь по формату проведения:

**1. Настольные РИ** – такие, как легендарная “Dungeons&Dragons”, при этом отличительной особенностью этого типа является наличие игрового поля и фигурок, как в любой настольной игре. Геймплей традиционно сводится к перемещению персонажей, каждый из которых управляется игроком между локациями, в которых они могут выполнить ряд квестов, важной частью игры является рассказ мастера (ведущего, описывающего ситуацию, разрешающего спорные вопросы и следящего за механикой игры).

**2. Словесные РИ (дейджены)** – вид, наименее привязанный к окружающей действительности, сводится к рассказу мастера о мире, окружающем персонажей, при этом сами игроки влияют на игровое пространство при помощи словесных заявок, регулируемых мастером. Успешность заявки, как правило определяется броском кубика.

**3. РИ Живого действия** – фактически театр, где, правда, каждый играет роль в соответствии с прописанными особенностями персонажа, без конкретных слов и четкой инструкции, такие игры включают самую большую степень отыгрыша и непосредственного взаимодействия. Важной особенностью является то, что во время игры каждый участник почти полностью «сливается» с ролью.

Скорее всего, все обратили внимание на заголовок статьи и задались самыми разнообразными вопросами.

Для того, чтобы на них ответить, необходимо сказать, что нам дают книги, не считая удовольствия от непосредственно чтения, его не заменит ничто и никогда.

Книги дают нам опыт, который невозможно или опасно получать в реальных условиях, но вероятно многие из читателей, читая потрясающую книгу думали, как здорово оказаться на месте героя... Но печатные издания такой возможности не дают, так как вы можете лишь представлять себе происходящее, казалось бы, компьютерные RPG – выход, но они ограничены программой и не позволяют игроку выполнять ряд действий.

В это же время ролевые игры дают возможность стать персонажем в полной мере, испытать все эмоции, посмотреть на ситуацию, которую из книги мы воспринимаем со стороны, изнутри.

Именно эта особенность дает РИ преимущество перед книгой, так как опыт, получаемый от ролевой игры максимально приближен к реальному и соответственно личность развивается быстрее, а удовольствие и эмоции, которые переживают участники едва ли что-то может заменить.

## Куда податься?

Выбирая профиль после девятого класса, мы ориентируемся на то, что нам интересно, и с чем мы бы хотели связать свою будущую профессию. Но в современном мире всё так быстро меняется, что волей-неволей начинаешь задумываться – а найду ли я что-то подходящее? Именно для такого случая мы подобрали несколько профессий будущего для каждого профиля нашей школы.

### **Физико – математический.**

#### *1. Специалист по большим данным.*

Мы оставляем о себе множество информации в телефонах и Интернете, которую запоминают компьютеры: подчитываем количество пройденных шагов и съеденной пищи, ведем списки книг и фильмов в специальных сервисах, покупаем вещи через Интернет. Весь этот огромный поток информации только недавно начали анализировать и сортировать. В основном, анализ больших данных нужен для работы со статистикой и рекламой – узнавать, что интересно людям, как правильно преподнести продукт, чтобы его купили. Люди, которые смогут не утонуть в море информации как никогда нужны крупным фирмам.

#### *2. Инженер – разработчик в области Интернета вещей.*

Интернет вещей это, говоря просто, вся

наша техника с приставкой «умный»: умный холодильник, умные часы, умный дом. То есть те вещи, которые с помощью интернета можно дистанционно контролировать и которые так же собирают какую – либо статистику о пользователе. Получается, что профессия разработчика таких девайсов актуальна уже сейчас, ведь подобные вещи всё больше входят в нашу повседневную жизнь.

#### *3. Специалист по созданию инфраструктуры «умного города».*

Эта профессия вытекает из второго пункта. «Умный город» это такая модель города, в котором с помощью Интернета вещей будет улучшаться жизнь горожан во всех сферах. Заняться можно чем угодно: от транспортных систем до облачных и туманных вычислений.

### **Социально – экономический.**

#### *1. Социальный инженер.*

Социальная инженерия – молодая, но необходимая наука. Человек этой профессии анализирует разные социальные процессы и проблемы и находит методы их решения. Самая распространённая на данный момент проблема – это Интернет – мошенничество. С каждым годом уловок и преступных схем может становиться всё больше, поэтому профес-





сия несомненно будет популярна.

### *2. Руководитель по цифровой трансформации.*

Цифровая трансформация – это то, как фирма сможет подстроиться под быстроизменяющуюся экономику. Уже в 2019 году каждая госкомпания обязана иметь хотя бы одного специалиста этой сферы. Он должен разрабатывать стратегические планы развития, внедрять технологии в компанию и управлять данными по этой теме.

### *3. Проектировщик индивидуальной финансовой траектории.*

Такому специалисту нужно помогать людям составлять свой семейный бюджет, консультировать их по поводу инвестиций и других вложений. Экономика усложняется, поэтому людям очень нужно помогать разбираться и правильно распределять свои деньги.

## **Гуманитарный.**

### *1. Цифровой лингвист.*

Цифровая лингвистика занимается обработкой текстовой информации и семантическими переводами. Такие лингвисты помогают компьютеру

понимать наши запросы в поисковых системах или переводчиках. Лингвист будущего помогает людям общаться на одном

языке с роботами и компьютерами.

### *2. Режиссёр мультимедиа.*

Сейчас появляется всё больше интерактивных музеев и выставок, виртуальных миров и Интернет – медиа. Всё это создают режиссёры мультимедиа, которые должны обладать не только знаниями о новых технологиях, но и глубокими познаниями в сфере искусства и культуры. Разбираться в том, что интересно людям и как лучше подать продукт.

### *3. Тренд – вотчер.*

Человек, который будет следить за трендами в абсолютно разных сферах нужен крупным фирмам, которые могут использовать это для рекламы. Этим компаниям нужно понимать культуру и менталитет своей целевой аудитории, чтобы грамотно преподнести им свой продукт. Тренд – вотчер анализирует СМИ, социальные сети и вживую общается с людьми, чтобы понять то, чего бы им хотелось.

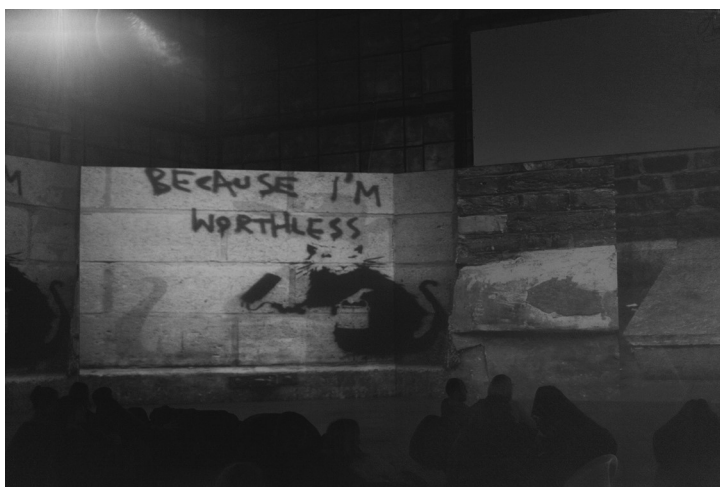
**В будущем любой человек найдёт профессию себе по душе, главное – следить за изменениями и развиваться в своей области!**

*Полина ДРУГОМИЛОВА, 8Б*

## Выход через кассу

Сегодняшний мир как и предлагает нам множество вариантов проведения досуга, так и не упускает ни одной возможности заработать на продаже некачественной информации. Для собственного успеха могут применяться любые способы продажи и воздействия – от навязчивой рекламы, до давления именами известных личностей.

Недавно я сама попала в ситуацию покупательского разочарования, и в попытке предостеречь вас от подобного, пишу эту статью.



4 января сходила на выставку работ Бэнкси в Екатеринбурге (киностудия), реклама которой в городе меня очень заинтересовала.

Выставку условно можно разделить на две части : зал с анимацией из работ Бэнкси под крутую музыку и 3-4 комнаты с распечатанными работами, фотографиями работ (была одна картонка за стеклом, на которой была краска. возможно, это подлинник - подписи не было, а этой работы я не знала, так что утверждать ничего не могу). Впечатление после выставки такое, что кто-то просто захотел устроить выставку, не имея ни одной работы художника - распечатав из Интернета работы и оттуда же взяв хаотичные факты (иногда в фильме - анимации появлялся текст).

Почему меня не удовлетворил текст - информация? Все эти факты были мне прекрасно известны: Бэнкси - мой любимый стрит арт художник, я слежу за его деятельностью. Поэтому я читала «Википедию» и смотрела фильмы о нем на откры-

той платформе «Ютуб». Ничего нового, захватывающего, неизвестного для меня там не было упомянуто. А, следовательно, достаточно лишь поинтересоваться личностью художника в Интернете. Интернет, и текст, и картинки, бесплатный. Выставка для школьников, студентов и пенсионеров - 400 руб, для взрослых - 450 (вроде) руб.

За место выставки для знакомства с личностью этого художника могу посоветовать:

- посмотреть фильм Бэнкси - "Выход через сувенирную лавку". Как-то раз мне его посоветовали, и оттуда я узнала, кто такой Бэнкси - так у меня появился один из любимых фильмов и любимый стрит арт художник.

- у него есть Инстаграмм @banksy

- очень интересный документальный фильм "Graffiti wars: Banksy vs. Robbo" Я смотрела на Ютубе: там есть как и русская, так и английская версия. Заметьте, все это абсолютно бесплатно.

***Берегите себя и свой кошелек.***



***Алина МАХНЕВА 10Б***

