

бюджетное учреждение профессионального образования
«РАДУЖНИНСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

Внеклассное мероприятие по информатике

"И в шутку, и всерьез"

**Подготовила и провела: Озерова Р.К.,
преподаватель математики и
информатики**

**Г. Радужный
2015**

Внеклассное мероприятие по информатике "И в шутку, и всерьез"

Цели:

- *Образовательная:* закрепление знаний, умений навыков по основным темам учебного курса «Информатика и ИКТ».
- *Развивающая:* развивать познавательный интерес учащихся к предмету, логическое мышление, творческую активность.
- *Воспитательная:* воспитывать самостоятельность, целеустремленность, умение работать в команде, ответственность в достижении цели.

Продолжительность: 40 минут.

Оборудование:

- Музыкальные заставки, мультимедийный проектор.
- Приложения 1-5.
- платки, рубахи-косоворотки.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

– Добрый день, дорогие участники, зрители и болельщики. В современном мире информатика – самая молодая и стремительно развивающаяся наука, знание которой просто необходимо каждому человеку. Сегодня мы с вами и в шутку, и всерьез попытаемся прикоснуться к разным граням этой интереснейшей науки.

В нашей игре участвуют две сборные команды 215 и 23 группы, поприветствуем их.

Представление капитанов команд и членов жюри.

Итак, мы начинаем.

1 конкурс. «Дальше, дальше...» <[Приложение 1](#), слайды 2-43>

За 100 секунд каждая команда должна верно ответить на как можно большее количество вопросов. Если команда затрудняется с ответом, капитан просит перейти к следующему вопросу, сказав «Дальше». Верный ответ приносит команде 1 балл.

Жюри подсчитывает количество верных ответов и регламентирует время.

Вопросы 1 команде:

1. Значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку. (*Ярлык*)
2. Запись числа 15 в 16-ричной системе счисления. (*F*)
3. Не имеющий физического воплощения, а созданный на экране монитора компьютера. (*Виртуальный*)
4. Образное представление схемы организации на диске файлов и каталогов (папок). (*Дерево*)
5. Фирма, предоставляющая услуги по пользованию Интернетом. (*Провайдер*)

6. Размер шрифта. (*Кегль, пункт*)
7. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы). (*Цикл*)
8. Человек – фанат компьютерных игр. (*Геймер*)
9. Назовите "антипод" для слова «клиент». (*Сервер*)
10. Сколько байт в 40 битах?(5)
11. Минимальная единица измерения информации. (*бит*)
12. От имени какого математика произошло слово АЛГОРИТМ. (*Аль Хорезми*)
13. (Вопрос-шутка) Какой носитель имеет форму пиццы? (*Гибкий, жесткий, компакт-диски*)
14. Как называется объект – заместитель оригинала? (*модель*)
15. Гибкий магнитный диск. (*дискета*)
16. (Вопрос-шутка) Книгу по какому языку программирования химики называют книгой про ионы меди? (*Cu++.*)
17. Когда появился манипулятор «мышь», то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа. (*Колобок*).
18. Аппаратные и программные средства, обеспечивающие объединение на компьютере текста, графики, анимации и звука. (*Мультимедиа*)
19. Состояние, при котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя (*Зависание*)
20. Изобретатель системы кодирования информации, использующий два символа: точку и тире. (*Морзе*).

Вопросы 2 команде:

1. Перечисление всех папок (каталогов), в которые вложен файл. (*Путь*)
2. Запись числа 8 в 8-ричной системе счисления. (*10*)
3. Элемент печатающей головки матричного принтера (*Иголка*)
4. Текст, содержащий связи с текстом других документов. (*Гипертекст*)
5. Минимальный элемент изображения на экране монитора. (*Пиксель*)
6. Главный компьютер многоканальной локальной сети. (*Сервер*)
7. Начинающий пользователь. (*Чайник, лузер*)
8. Процедура «альтернатива», как ее можно назвать иначе? (*Ветвление, выбор*)
9. Назовите "антипод" для слова «константа». (*Переменная*)
10. Сколько бит в 3 байтах?(24)
11. Минимальный информационный объект. (*Файл*)
12. Имя первой женщины – программиста. (*Ада Лавлейс*)

13. (Вопрос-шутка) Кто жужжит в дисководе? (*Овод — дисковод.*)
14. Последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели. (*Алгоритм*)
15. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой? (*Хранение информации.*)
16. (Вопрос-шутка) Как зовут дирижера оркестра компьютерных устройств? (*Операционная система.*)
17. Вычислительное устройство у древних греков и римлян, похожее на счёты. (*Абак.*)
18. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений в языке программирования. (*Синтаксис*)
19. Как называются программы, предназначенные для просмотра страниц Интернета? (*браузеры*)
20. Символ, используемый в обозначении интервала ячеек в электронных таблицах. (*:)*)

2 конкурс «И то, и другое – что это такое?» <Приложение 1, >

Каждой команде поочередно необходимо определить каким понятиям соответствуют приведенные комментарии.

Например, И ковровая, и беговая, и на магнитном диске в компьютере (*дорожка*).

1. И нота, и язык программирования (*СИ*)
2. И семейный, и военный, и файловый (*архив*)
3. И категория в спорте, и позиция в записи числа (*разряд*)
4. И в трапеции, и у памятника, и у системы счисления (*основание*)
5. И почтовый, и нижний или верхний, и у элемента массива (*индекс*)
6. И город в Англии, и разговорное название жесткого диска (*винчестер*)
7. И медицинская, и в компьютерной программе (*процедура*)
8. И искусственное русло, наполненное водой, и линия связи (*канал*)
9. И рыболовная, и компьютерная (*сеть*)
10. И движение ногой при ходьбе, и величина изменения параметра цикла (*шаг*)

3 конкурс «Компьютерное зазеркалье» <Приложение 1, >

В словосочетаниях, связанных с компьютерами и информатикой, слова заменены на противоположные по смыслу, назначению, размерам и т.п. Команде необходимо как можно быстрее определить исходные словосочетания. Капитан команды поднимает руку, если команда готова дать ответ. За каждый правильный ответ 1 балл.

Например, Беззвучный микрофон (*звуковая колонка*)

1. Гибкая плата (*жесткий диск*)
2. Видимая папка (*скрытый файл*)
3. Долговременный склероз (*оперативная память*)
4. Естественная глупость (*искусственный интеллект*)
5. Коллективные счета (*персональный компьютер*)
6. Лиственный файл (*корневой каталог*)
7. Отцовский блок (*материнская плата*)
8. Одеяло для кошки (*коврик для мышки*)
9. Ручная вакцина (*компьютерный вирус*)
10. Низкий запрет (*высокое разрешение*)

4 конкурс «Анаграммы» <[Приложение 1](#), >, <[Приложение 3](#)>, <[Приложение](#)

[4](#)>

Перед вами анаграммы, за 3 минуты переставьте в них буквы так, чтобы получились слова, связанные с информатикой или компьютером. За каждое угаданное слово 1 балл.

1. Галлю (алгол)
2. Салькап (паскаль)
3. Красен (сканер)
4. Кастор (строка)
5. Талодка (отладка)
6. Темка (метка)
7. Бискей (бейсик)
8. Терполт (плоттер)
9. Транфор (фортран)
10. Фигарка (графика)
11. Иголка (логика)
12. Корсет (сектор)
13. Фуралом (формула)
14. Волусие (условие)
15. Урвиск (курсив)
16. Таксиед (дискета)

Пока команды готовятся – игра со зрителями «**Все на поиск терминов**».

<[Приложение 1](#), >

Правильно ответивший добавляет команде, за которую болеет, 1 балл.

В приведенных предложениях идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой и компьютерами. Найдите их.

Например, Этот *процесс* орнитологи называют миграцией. В данном предложении спряталось слово ПРОЦЕССОР.

1. Потом *они торжествовали* и радовались как дети.
2. Его *феска не раз* падала с головы.
3. Река Днепр *интересна* тем, что на ней имеется несколько электростанций.
4. По просьбе хозяина квартиры *мы шкаф* сдвинули с места.
5. Этот старинный *комод ему* достался в наследство.
6. Когда-то он работал *в идеологическом* отделе.
7. В присутствии начальника *Потан робел*, как ребенок.
8. Оказалось, что *граф и Казанова* – одно и то же лицо.

5 конкурс «Частушки» <[Приложение 1](#)>, <[Приложение 5](#)>

Каждая команда поет частушки, посвященные информатике, переодевшись в русские народные костюмы. Основные критерии оценивания – артистизм, задор и удаль.

Максимальное количество баллов за этот конкурс – 10.

1. Полюбила программиста –
Очень, думала, умен,
И ангину, и простуду
Аidstest-ом лечит он.

3. Меня милый не целует,
Не садится близко –
Я, мол, чистый математик,
А ты программистка.

5. От сестрѐнки своей Оли
Все секреты «запаролил».
Пусть попробует теперь
Вскрыть в мои икс-файлы дверь!

2. Не знакомлюсь во дворе я –
Следую совету,
Женихов всех завожу
Лишь по Интернету.

4. Диск попортился, ну что ж,
Вот топор, стамеска, нож.

Нет, подайте им Disk Doctor,

Ох, уж эта молодёжь!

6. У нас голод необычный:

Голод информации.

Чем его нам утолить бы?

ИН-ФОР-МА-ТИ-ЗА-ЦИЕЙ!

Объявление итогов жюри

6 конкурс «Пословицы»

Я буду зачитывать программистские пословицы русских пословиц, ваша задача - вспомнить как они звучат в оригинале и назвать их.

1. Компьютер - лучший друг.
(Книга - лучший друг.)
2. Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.
(Скажи мне, какой у тебя друг, и я скажу, кто ты.)
3. Без компьютера жить, только небо коптить.
(Без труда жить, только небо коптить.)
4. На дисплей неча пенять, коли видеокарта крива.
(На зеркало неча пенять, коли рожа крива.)
5. Без винчестера - полсироты, а без материнской платы - и вся сирота.
(Без отца - полсироты, а без матери - и вся сирота.)
6. Компьютер без программы - что фонарь без свечи.
(Голова без ума - что фонарь без свечи.)
7. Компьютер не принадлежит человеку, а человек принадлежит компьютеру.
(Золото не принадлежит скупому, а скупой принадлежит золоту.)
8. Не смейся над старыми компьютерами, и твой будет стар.
(Не смейся над старыми, и сам будешь стар.)
9. Компьютер памятью не испортишь.
(Кашу маслом не испортишь.)
10. Компьютер на столе не для одних только игр.
(Голова на плечах не для одной только шапки.)
11. По ноутбуку встречают, по уму провожают.
(По одежке встречают, по уму провожают.)
12. Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают.
(Дарёному коню в зубы не смотрят.)

13. В Силиконовую долину со своим компьютером не ездят.

(В Тулу со своим самоваром не ездят.)

14. Кто БЭСМ вспомянет, тому глаз вон.

(Кто старое вспомянет, тому глаз вон.)

15. Не Intel'ом единым жив процессорный мир.

(Не хлебом единым жив человек.)

16. Мал планшет, да дорог.

(Мал золотник, да дорог.)

17. Всякий кабель своё гнездо любит.

(Всякая птица своё гнездо любит.)

18. Семь раз подумай - один раз апгрейдируй.

(Семь раз подумай - один раз скажи.)

7. Конкурс «Передача информации»

Учитель: Помните анекдот: «Встретились двое глухих. Один держит в руке удочку. Другой спрашивает: «Ты что на рыбалку собрался?» - «Да нет, я на рыбалку» - «А я думал, ты на рыбалку...»

Информация была передана, но до адресата не дошла. При любом обмене информацией должны существовать её приемник и источник, иначе этот обмен не будет иметь никакого смысла. Поэтому сейчас команды по очереди будут выступать в роли приемника и источника информации. А передавать информацию они будут невербальным способом, т.е. с помощью мимики и жестов. Команда или один из представителей команды должен изобразить тот предмет, который написан у него на листе. Другие команды должны отгадать, что он изображает. Команде отгадавшей слово присваивается один балл. Передача информации оценивается по пятибалльной шкале.

Для команды 1: сканер.

Для команды 2: принтер.

Объявление итогов жюри

8. конкурс «Песенно-игровой»

Давайте немного отвлечемся от мозговой деятельности и попробуем почувствовать себя участниками компьютерного «Евровидения».

Вам дан текст песни, за 5 минут необходимо подготовить видеоклип этой песни.

Участники каждой команды поочередно выходят на импровизированную сцену - поют песню и показывают клип.

Музыка из песни разбойников

Говорят, мы – бяки-буки
И на нас управы нет.
Дайте в руки ноутбуки –
Мы взломаем Интернет.
Ой-ля-ля, ой-ля-ля,
Не заплатим ни рубля,
Ой-ля-ля, ой-ля-ля,
О-па!

Зря спасенья не ищи ты,
Ибо мы умнее всех!
Ваши хитрые защиты
Мы расколем, как орех.
Ух-ух-ух, эх-эх-эх,
Всюду влезем без помех.
Вай-вай-вай, открывай
Файлы!

Говорят, мы бяки-буки,
И, фон Нейман, нас прости.
Мы плодим такие глюки –
Вам вовек не разгрести.
Пам-пам-пам, та-ра-рам,
Без ошибок нет программ,
Та-ра-рам, трам-пам-пам,
Так-то!

Подведение итогов игры. <Приложение 2>

– Итак, дорогие зрители и гости, наша игра подошла к концу. Я благодарю за увлекательную игру наши команды. Мы с нетерпением ждем от жюри подведения итогов.

Оглашаются результаты, команды награждаются грамотами «За победу», «За волю к победе» и сладкими призами.

Литература:

1. *Златопольский Д.М.* Сборник заданий для внеклассной работы по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2006. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(7))

2. *Златопольский Д.М.* Задания для конкурсов, викторин, КВН и учебные кроссворды по информатике / Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2007. – 32 с. – (Библиотечка «Первого сентября», серия «Информатика». Вып. 1(13))

1. Значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку.
2. Запись числа 15 в 16-ричной системе счисления.
3. Не имеющий физического воплощения, а созданный на экране монитора компьютера.
4. Образное представление схемы организации на диске файлов и каталогов (папок).
5. Фирма, предоставляющая услуги по пользованию Интернетом.
6. Размер шрифта.
7. Многократно повторяющаяся часть алгоритма (программы).
8. Человек – фанат компьютерных игр.
9. Назовите "антипод" для слова «клиент».
10. Сколько байт в 40 битах?
11. Минимальная единица измерения информации.
12. От имени какого математика произошло слово АЛГОРИТМ.
13. (Вопрос-шутка) Какой носитель имеет форму пиццы?
14. Как называется объект – заместитель оригинала?
15. Гибкий магнитный диск.
16. (Вопрос-шутка) Книгу по какому языку программирования химики называют книгой про ионы меди?
17. Когда появился манипулятор «мышь», то для него в русском языке некоторое время использовалось название по имени персонажа известной русской сказки. Назовите имя этого персонажа.
18. Аппаратные и программные средства, обеспечивающие объединение на компьютере текста, графики, анимации и звука.
19. Состояние, при котором включенный компьютер не реагирует на действия пользователя
20. Изобретатель системы кодирования информации, использующий два символа: точку и тире.
21. Перечисление всех папок (каталогов), в которые вложен файл.
22. Запись числа 8 в 8-ричной системе счисления.
23. Элемент печатающей головки матричного принтера
24. Текст, содержащий связи с текстом других документов.
25. Минимальный элемент изображения на экране монитора.
26. Главный компьютер многоуровневой локальной сети.
27. Начинающий пользователь.

28. Процедура «альтернатива», как ее можно назвать иначе?
29. Назовите "антипод" для слова «константа».
30. Сколько бит в 3 байтах?
31. Минимальный информационный объект.
32. Имя первой женщины – программиста.
33. (Вопрос-шутка) Кто жужжит в дисководе?
34. Последовательность действий, направленная для достижения конкретной цели.
35. Что общего между папирусом, берестяной грамотой, книгой и дискетой?
36. (Вопрос-шутка) Как зовут дирижера оркестра компьютерных устройств?
37. Вычислительное устройство у древних греков и римлян, похожее на счёты.
38. Специальные правила, определяющие принцип построения слов и предложений в языке программирования.
39. Как называются программы, предназначенные для просмотра страниц Интернета?
40. Символ, используемый в обозначении интервала ячеек в электронных таблицах.
41. И нота, и язык программирования
42. И семейный, и военный, и файловый
43. И категория в спорте, и позиция в записи числа
44. И в трапеции, и у памятника, и у системы счисления
45. И почтовый, и нижний или верхний, и у элемента массива
46. И город в Англии, и разговорное название жесткого диска
47. И медицинская, и в компьютерной программе
48. И искусственное русло, наполненное водой, и линия связи
49. И рыболовная, и компьютерная
50. И движение ног при ходьбе, и величина изменения параметра цикла

1. Полюбила программиста –
Очень, думала, умен,
И ангину, и простуду
Aidstest-ом лечит он.

3. Меня милый не целует,
Не садится близко –
Я, мол, чистый математик,
А ты программистка.

5. От сестрѐнки своей Оли
Все секреты «запаролил».
Пусть попробует теперь
Вскрыть в мои икс-файлы дверь!

2. Не знакомлюсь во дворе я –
Следую совету,
Женихов всех завожу
Лишь по Интернету.

4. Диск попортился, ну что ж,
Вот топор, стамеска, нож.
Нет, подайте им Disk Doctor,
Ох, уж эта молодѐжь!

6. У нас голод необычный:
Голод информации.
Чем его нам утолить бы?
ИН-ФОР-МА-ТИ-ЗА-ЦИЕЙ!

Бланк подведения итогов конкурсов для членов жюри

Конкурс, количество баллов		
<i>«Дальше, дальше...» (по количеству верных ответов) 100 сек.</i>		
<i>«И то, и другое, что это такое?» (по количеству верных ответов)</i>		
<i>«Стань роботом»(10 баллов)</i>		
<i>«Компьютерное зазеркалье» (по количеству верных ответов)</i>		
<i>Анаграммы (по количеству разгаданных слов) 3 мин.</i>		
Игра со зрителями		
Крылатые выражения (по количеству верных ответов)		
Конкурс частушек		
Итого:		

Конкурс «Анаграмма»

Перед вами анаграммы, переставьте в них буквы так, чтобы получились слова, связанные с информатикой или компьютером. За каждое угаданное слово 1 балл.

<i>АНАГРАММА</i>	<i>ИСХОДНОЕ СЛОВО</i>
Галло	
Салькап	
Красен	
Кастор	
Талодка	
Темка	
Бискей	
Терполт	
Транфор	
Фигарка	
Иголка	
Корсет	
Фуралом	
Волусие	
Урвиск	
Таксиед	

Ответы к конкурсу «Анаграмма»

<i>АНАГРАММА</i>	<i>ИСХОДНОЕ СЛОВО</i>
Галло	<i>Алгол</i>
Салькап	<i>Паскаль</i>
Красен	<i>Сканер</i>
Кастор	<i>Строка</i>
Талодка	<i>Отладка</i>
Темка	<i>Метка</i>
Бискей	<i>Бейсик</i>
Терполт	<i>Плоттер</i>
Транфор	<i>Фортран</i>
Фигарка	<i>Графика</i>
Иголка	<i>Логика</i>
Корсет	<i>Сектор</i>
Фуралом	<i>Формула</i>
Волусие	<i>Условие</i>
Урвиск	<i>Курсив</i>
Таксиед	<i>Дискета</i>

1. Полюбила программиста -
Очень, думала, умен,
И ангину, и простуду
Aidstest-ом лечит он.

3. Меня милый не целует,
Не садится близко -
Я, мол, чистый математик,
А ты программистка.

5. От сестрёнки своей Оли
Все секреты «запаролил».
Пусть попробует теперь
Вскрыть в мои икс-файлы
дверь!

2. Не знакомлюсь во дворе я -
Следую совету,
Женихов всех завожу
Лишь по Интернету.

4. Диск попортился, ну что ж,
Вот топор, стамеска, нож.
Нет, подайте им Disk Doctor,
Ох, уж эта молодёжь!

6. У нас голод необычный:
Голод информации.
Чем его нам утолить бы?
ИН-ФОР-МА-ТИ-ЗА-ЦИЕЙ!

Говорят, мы – бяки-буки
И на нас управы нет.
Дайте в руки ноутбуки –
Мы взломаем Интернет.
Ой-ля-ля, ой-ля-ля,
Не заплатим ни рубля,
Ой-ля-ля, ой-ля-ля,
О-па!

Зря спасенья не ищи ты,
Ибо мы умнее всех!
Ваши хитрые защиты
Мы расколем, как орех.
Ух-ух-ух, эх-эх-эх,
Всюду влезем без помех.
Вай-вай-вай, открывай
Файлы!

Говорят, мы бяки-буки,
И, фон Нейман, нас прости.
Мы плодим такие глюки –
Вам вовек не разгрести.
Пам-пам-пам, та-ра-рам,
Без ошибок нет программ,
Та-ра-рам, трам-пам-пам,
Так-то!

Мыслим мы машинным кодом,
Это – высший пилотаж!
Всех поздравит с Новым годом
Самый новой вирус наш.
Раз-два-три, три-два-раз,
Пишем вирус на заказ,
Тук-тук-тук, ждите глюк
В полночь!

Говорят, мы – бяки-буки
И на нас управы нет.
Дайте в руки ноутбуки –
Мы взломаем Интернет.
Ой-ля-ля, ой-ля-ля,
Не заплатим ни рубля,
Ой-ля-ля, ой-ля-ля,
О-па!

Зря спасенья не ищи ты,
Ибо мы умнее всех!
Ваши хитрые защиты
Мы расколем, как орех.
Ух-ух-ух, эх-эх-эх,
Всюду влезем без помех.
Вай-вай-вай, открывай
Файлы!

Говорят, мы бяки-буки,
И, фон Нейман, нас прости.
Мы плодим такие глюки –
Вам вовек не разгрести.
Пам-пам-пам, та-ра-рам,
Без ошибок нет программ,
Та-ра-рам, трам-пам-пам,
Так-то!

Мыслим мы машинным кодом,
Это – высший пилотаж!
Всех поздравит с Новым годом
Самый новой вирус наш.
Раз-два-три, три-два-раз,
Пишем вирус на заказ,
Тук-тук-тук, ждите глюк
В полночь!

СКАНЕР

ПРИНТЕР

Оглянись, дружок, вокруг!
Вот компьютер – верный друг.
Он всегда тебе поможет:
Сложит, вычитет и умножит.
Наверху машины всей
Размещается дисплей.
Словно смелый капитан!
А на нем горит экран.
Ну а рядом главный блок:
Там бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут системным.
Он считает, он считает,
Сотни слов запоминает!
Он мыслитель хоть куда!
Только знаешь, в чем беда?
Выключаешь, все забудет,
Ничего он знать не будет –
Прямо как Рассеянный
С улицы Бассейной.
Кто ж ему поможет? Вот,
Познакомьтесь – дисковод!
Коль с компьютером ты дружен –
То и справочник не нужен!
От горничной до герцогини
К математической машине
Проявлен всякий интерес.
И вот однажды некто Блез
С большим проникновением
Им рассказал про вычисления
И логику. И тем исторг
Глубокий искренний восторг.
И в благодарность за беседу
Был уподоблен Архимеду.
Вот теперь, дружок, немного
Ты с компьютером знаком.
Если дальняя дорога
Приведет его в твой дом,
То скажи ты всем вокруг:
«Вот компьютер – лучший друг!»

Мы ж сегодня говорим
У зеленого экрана:
«Калькулятор»,
«Алгоритм»,
«Информатика»,
«Программа».
Нам теперь любой вопрос
Интересен, как загадка.
И пятерку я принес
Не за чистую тетрадку.
Мною вычерчены ровно
Треугольника вершины
На дисплее
Электронно-
Вычислительной
Машины!

За родных своих, не скрою,
Не могу не огорчиться:
Ох и тяжко же порою
Было в школе им учиться!
Как могло у них хватать
И усердия, и терпенья,
Чтоб в чернильницы макать
Металлические перья,
Охранять от жирных клякс
И тетради, и рубашки,
Приносить с собою в класс
Перочистки,
Промокашки...
Но исчезли навсегда
Эти странные предметы.
Вспоминают иногда
Их лишь бабушки и деды.