



## Веление времени

Компьютер всё прочнее входит в нашу жизнь. В Переславле уже действует кабинет информатики в средней школе № 2, созданный сотрудниками переславского Института программных систем АН СССР. И вот новая ступень роста. В начале августа распахнула свои двери школа юного программиста при институте.

Задолго до начала торжественного открытия пионерский лагерь «Ботик» пришёл в движение в ожидании этого знаменательного события. В праздничной форме слушатели школы из разных уголков нашей страны. Ребята занимаются под руководством учёных в специально оборудованных классах на персональных компьютерах и слушают лекции специалистов. На открытие были приглашены вице-президент Академии наук СССР академик Е. П. Велихов, секретарь Ярославского обкома КПСС Л. С. Плеханова, директор Института программных систем доктор технических наук А. К. Айламазян, первый секретарь Переславль-Залесского горкома партии А. Н. Веселов, заведующая отделом народного образования облисполкома В. И. Рыбакова и другие.

Наступил самый торжественный момент. Шеренги школьников, подравнявшись, встали по команде «смирно». Зазвучал Гимн Советского Союза, и на вершину флаштока плавно поплыли Государственный флаг СССР и вымпел лагерного сбора школы юного программиста. Почётное право подъёма флага было доверено ученице Переславской средней школы № 9 Светлане Роговцевой.

К ребятам обратился директор Института программных систем А. К. Айламазян. Он сказал образно, что они открывают новую страницу, которую до этого никто не открывал. Это первый лагерь в стране, сказал затем академик Е. П. Велихов. Продолжая, он отметил, что в стране будет изготовлен один миллион персональных ЭВМ в течение пятилетки и половина будет отправлена в школы.

Затем почётные гости разошлись для осмотра учебных аудиторий, а школьники заняли места у компьютеров, встречи с которыми они ждали с таким нетерпением. Ребят приходится даже сдерживать, настолько увлечённо и самозабвенно играют они в игры с ЭВМ, те, что помладше, а более взрослые решают сложные математические задачи. Можно даже сыграть в шахматы, которые видны на экране дисплея, с помощью машины.

Основная задача, которой подчинена деятельность школы юного программиста, всё-таки не обучение играм с машиной, которые только подспорье в учебном процессе, а серьёзные занятия по обширной программе.

— У нас будет, условно, три потока, — сказал А. К. Волков, младший научный сотрудник лаборатории автоматизации и программирования. — К первому можно отнести пятиклассников, не работавших на вычислительных машинах. Два других составляют старшие школьники. Первая половина из них уже знает, как составляются программы, и не требует начального обучения, второй придётся начинать с азов программирования.