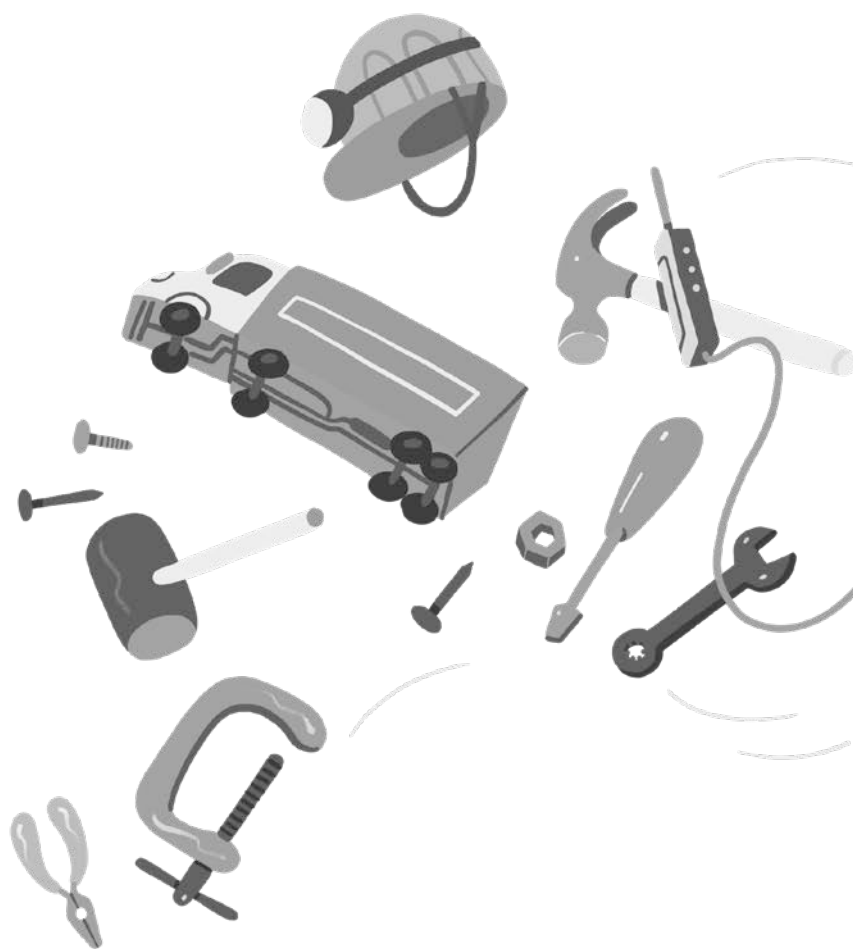


Вісім крафтових історій



Андрій
Бачинський

Вісім крафтових історій



Львів
Видавництво Старого Лева
2023

УДК 821.161.2

Б 32

Бачинський Андрій

Б 32 Вісім крафтових історій [Текст] : оповідання / Андрій Бачинський. — Львів : Видавництво Старого Лева, 2023. — 176 с.

ISBN 978-966-448-221-6

Одного дня у звичайній школі учні отримують зовсім не звичайне завдання від свого учителя інформатики — написати твір про робітничі професії. І не просто твір, а цілу історію, з міфами та легендами, з містичними деталями. Здавалося б, що може бути цікавого в таких спеціальностях? Що саме робить їх незамінними, престижними, загадовими і ненудними? Спершу діти ставляться до цього скептично, але електрик, що виявляється справжнісіньким новітнім Прометеем, колишній шахтар, що наче той гном із казки шукав колись під землею безцінні скарби, столяр, що вміє розмовляти з деревом, та інші представники професій, де потрібно працювати чи щось виготовляти своїми руками, змушують їх усвідомити, що кожен фах — поважний, престижний і відповідальний.

УДК 821.161.2

© Андрій Бачинський, текст, 2023

© Олександр Шатохін, обкладинка, 2023

© Видавництво Старого Лева, 2023

ISBN 978-966-448-221-6

Усі права застережено

* * *

Шкільний дзвінок сповістив про закінчення уроку.

Василь Дмитрович, учитель інформатики, зиркнув на годинник і жестом зупинив учнів, що тут же почали збирати речі й підводитися з-за парт.

— Діти, не поспішайте, маю невелике оголошення.

— У нас зараз трудове, нам ще в інший корпус до майстерень іти, не встигнемо, — загомонів клас. — А Іван Петрович за спізнення змушує відробляти потім.

— Не хвилюйтеся, Івана Петровича сьогодні не буде, — заспокійливо додав учитель. — Він на лікарняному, і кілька наступних тижнів я замінятиму його.

— Супер! Ура! Комп'ютери замість верстаків допотопних!

Василь Дмитрович поплескав у долоні, закликаючи до тиші.

— Так, трудове навчання ніхто не скасовував, і уроки, як теоретичні, так і практичні, будуть за планом.

— Але ж ви інформатик, а не трудовик, — пролунало із задніх парт.

— То й що? Не вірите, що здатен навчити вас чомусь корисному?

— Та що там корисного на трудовому? Ви повинні вчити нас бути лідерами, а не лузерами!

— Що значить «лузерами»?

— Та бо тільки лузери працюють тими стамесками, молотками і паяльниками. Яка з них користь? Краще в мережеві ігри поганяємо!

— Тобто, на вашу думку, комп'ютерні ігри корисніші, ніж праця руками? — перепитав учитель.

— Та ясно! Аякже! Ви ж самі казали, що ігри виховують алгоритмічне мислення, кмітливість, реакцію.

— А для чого вам алгоритмічне мислення?

— Щоб айтішниками стати.

— Айтішниками? Усім? Цілим класом?

— Так! Так! Ні! Так! — заторохтіло звідусіль.

— Стоп! — Василь Дмитрович знову плеснув у долоні. — Якщо вже так пішла розмова, з'ясуймо, хто з вас збирається піти в айті. Ну, голосуємо?

Більшість дітей піднесла руки.

— Добре, а хто хоче обрати робітничу професію, тобто таку, де потрібно працювати чи щось виготовляти своїми руками?

Цього разу не озвався ніхто.

— Хм... Цікаво. З двадцяти учнів тринадцять хоче присвятити себе інформаційним технологіям. Працювати руками не хоче ніхто. Зрозуміло. А тепер дивіться: у нашій країні близько двадцяти мільйонів працездатних громадян, і уявімо, що ваш клас — це соціальний зріз усього суспільства. Отже, у нас буде тринадцять мільйонів айтишників, і сім мільйонів працівників усіх інших професій. А фахівців із робітничих професій не буде взагалі. Так?

Учні закивали, погоджуючись.

Василь Дмитрович упер руки в боки і озирнувся, наче когось шукав.

— А хто тоді вирощуватиме хліб, лікуватиме хворих, будуватиме машини, захищатиме кордони? Боюся, тих семи мільйонів не вистачить для такої великої країни.

— Так неправильно рахувати, — озвався невдоволений голос. — Машини теж айтішники проєктують на екрані монітора. І взагалі, зараз майже всі процеси автоматизовані, ними керують комп'ютери.

Учитель кивнув.

— Погоджуюсь. Але тоді визначимося, кого ви називаєте цим модним словом — «айтішник»?

— Що тут визначатися? Той, хто програми пише для компів.

— Добре. А що змушує ваші компи виконувати ті програми?

— Ну... програми ж.

— Так, але програма — це всього лише набір команд, що складається з нуликів та одиничок, тобто послідовності сигналів.

Василь Дмитрович підійшов до системного блока, що стояв на вчительському столі, і поплескав по металевому корпусу.

— Як змусити оцю купу заліза слухати команди, які пише для неї програміст?

Він повільно обвів поглядом клас і продовжив:

— Увесь комп'ютерний світ ділиться на дві однаково важливі частини — софт і хард — тобто програми, що керують комп'ютером, і те, з чого комп'ютер зроблений.

— Та знаємо! Процесор! Відеокарта! Пам'ять! — знову посипалися відповіді.

— Чудово, що знаєте. А знаєте, з чого зроблені ці процесори, відеокарти, шлейфи, чіпи пам'яті та інші мікросхеми? І хто їх виготовляє? Теж айтишники?

— Та ні, мабуть, — пролунало вже менш упевнено.

— Отож-бо! А тепер прикинемо, скільки різних професій потрібно, щоб виготовити звичайний комп'ютер.

Учитель на мить замислився, відтак почав загинати пальці:

— Спочатку геолог має розвідати земні надра в пошуках заліза, алюмінію, міді та рідкоземельних металів, з яких виготовляють напівпровідники й деталі обчислювальних машин. Потім шахтар мусить всі ті корисні копалини з землі видобути, а водій доправити на металургійний комбінат, де ливарник виплавить з руди чистий метал. Відтак токарі, зварники, слюсарі, монтажники перетворюють цей метал на елементи корпусу, дроти, шини, плати, мікросхеми, матриці, механічні приводи тощо. І коли всі елементи потраплять на стіл монтажника-збиральника чи оператора, той складе з них комп'ютер,

ноутбук, планшет, монітор, принтер, смартфон...

— Неправда! — заперечив хтось із хлопців. — Я бачив ролик на ютубі, смартфони роботи збирають, а не люди.

Василь Дмитрович кивнув.

— Так, але роботом керує оператор. І робот також складається з мікросхем, різних електронних модулів та механічних приводів. І взагалі — в основі будь-якого автоматизованого процесу лежить людська праця. Можливо, непомітна на перший погляд, але не менш важлива, ніж праця того ж айтішника, що пише програму для керування цим процесом.

— Але програмістом цікавіше бути!

— Цікавіше?

— Так! І престижніше! Простий робітник — це нудно!

— У такому разі, які ще професії, на вашу думку, цікаві й престижні?

— Дизайнер! Кіноактор! Модель! Стоматолог! Діджей! Тележурналіст! Відеоблогерка! Банкір!

Василь Дмитрович розвів руками.

— Що ж, погоджуюся, дійсно достойні й престижні професії. Але якщо ви зазирнете