

MARGINES

GRUDZIEŃ 2018

SZKOŁA · UCZNIOWIE · PRASA

EGZEMPLARZ BEZPŁATNY
NAKŁAD WŁASNY

Stwórz swoją okładkę!

Połącz kropki w kolejności, wypełniając przerwy własnymi pomysłami.

Oddaj ją do gabinetu polonistycznego - najlepszy projekt ukaże się w styczniowym numerze.

· 1

1 ·

· 2

233 ·

3 ·

· 5

8 ·

144 ·

13 ·

· 21

89 ·

34 ·

· 55

Wesołych Świąt!

W numerze:

- 2 Świąteczny wypoczynek
- 2 W polskiej niepolskiej stolicy Galicji
- 3 Sesja historyczna poświęcona setnej rocznicy odzyskania przez Polskę niepodległości
- 4 Przygody różowego szczura
- 5 Zakupowe szaleństwo!
- 5 Cyfrowa Demencja. Część 1: Teoria myślenia
- 6 Antyhumor
- 6 Moja przygoda z muzyką
- 7 Za siedmioma górami i czwartym horyzontem
- 8 Dziewiąty pasażer Nostromo

Świąteczny wypoczynek Weronika Adamek

Gdy się Chrystus rodzi, i na świat przychodzi...

... każdy z nas powinien wypoczęty czekać na Jego przybycie albo po prostu spędzić w ten piękny i magiczny czas świąt z rodziną. Dużej liczbie osób z nas wydaję się, że święta to bardzo stresujący czas, spowodowany kupowaniem prezentów dla naszych najbliższych i spędzających sen z powiek spotkań rodzinnych z głupią kuzynką brata wujka Edwarda, która ma zawsze dużo do powiedzenia, na każdy temat. Jak, w takim razie, wypocząć w święta, kiedy właśnie wypłuł nas pierwszy semestr pod koła samochodu zwanego przygotowaniami do wigilii i nie zawsze ciekawymi zjazdami rodzinnymi?

Według mnie święta powinny być najspokojniejszym czasem roku, kiedy możemy się zreflektować nad sobą oraz przechodzącym rokiem, dzielić się refleksjami z bliskimi albo także przeżywać wspólnie narodziny Jezusa. Nie przepełniony goryczą skierowaną w stosunku do kogoś z rodziny lub kręgu znajomych. Ten raz w roku możemy wziąć sobie na wstrzymanie, zaprzestając tej spirali nienawiści szerzącej się w dzisiejszym świecie. Starajmy się sprawić, aby osobom w naszym otoczeniu żyło się lepiej, np. poprzez wsparcie akcji charytatywnej jak Szlachetna Paczka lub złożenie pieniędzy na Wigilię dla Samotnych, dzięki czemu starsze, osamotnione osoby nie będą musiały jeść tradycyjnej, wigilijnej kolacji w pojedynkę. Nawet podzielenie się upieczonym ciastem z sąsiadem z naprzeciwka, może spowodować pojawienie się uśmiechu na czyjejś twarzy.

Nigdy nie rozumiałam tego całego zamieszania dotyczącego bycia idealną rodziną z idealnym domem i idealną kolacją wigilijną. Kiedy za wszelką cenę musimy mieć dwanaście potraw na stole wigilijnym, ogromną na pół pokoju choinkę z jeszcze większą ilością ozdób, sami sobie

dokładamy tylko stresu i obowiązków. Dla mnie zawsze najważniejszy była w tym okresie rozmowa z najbliższymi w ciepłej, rodzinnej atmosferze i przy dobrym jedzeniu, co nie musi oznaczać czystości niczym w sali chirurgicznej, dwunastu potraw i dziewięciu rodzajów ciast i śpiewania w pięknym harmonijnym chórkę kolęd, a to wszystko w towarzystwie gigantycznej, bogato zdobionej choinki i góry prezentów. Myślę, że gdyby więcej osób tak właśnie myślało, to Święta Bożego Narodzenia kojarzyłyby nam się bardziej ze spokojnym czasem z najbliższymi, a niekoniecznie z szaleństwem robienia zakupów, sprzątania i gotowania.

W polskiej niepolskiej stolicy Galicji Jan Kuśmierczyk i Paweł Hadrian

„Bo gdzie jeszcze ludziom tak dobrze jak tu, tylko we Lwowie”

Mędrcy świata matematycznego, aktorzy, poeci i pisarze światowej sławy. Wielu wybitnych Polaków okresu międzywojennego, ale i nie tylko, pochodzi ze Lwowa. Miasto, niegdyś stolica Galicji, dzisiaj mimo że od lat już nie leży w obrębie polskich granic, wciąż duszę i klimat ma bardzo polski i swojski. Lwów to taki Kraków, tylko że większy, bardziej okazały i zbudowany z większym rozmachem. Oczywiście można tak powiedzieć, jeśli mamy na myśli historyczną część miasta. Jak jednak Lwów wygląda teraz oraz dlaczego warto się do niego wybrać nawet na kilka dni?

Zwabieni tym bogactwem minionej historii w jeden z ostatnich listopadowych weekendów, wybraliśmy się do Lwowa. Podróż zaliczała się do jednych z przyjemniejszych, oczywiście nie licząc fragmentu na granicy, która z racji kontroli celnych nie jest zbyt przyjazna turystom i spędziliśmy tam dłuższą chwilę. Na miejscu przywitał nas piękny obraz lwowskiego dworca: wypisz, wymaluj prosto z Wrocławia, z tym tylko zastrzeżeniem, że to wrocławski dworzec jest miniaturową kopią lwowskiego splendoru.

Z dworca do ścisłego centrum miasta czekała nas podróż tramwajem. Fakt ten wart jest wspomnienia chociażby z tego powodu, że polski turysta może mieć mylne wyobrażenie o działaniu tamtejszej komunikacji miejskiej. Zaczniemy od tego, że na przystankach nie przeczytamy ani rozkładu jazdy, ani trasy nadjeżdżających tramwajów. Swoją drogą jeżeli nie znamy ukraińskiego pisma, chwilami może być ciężko. Kiedy już wsiądziemy na pokład tramwaju, należy - rzecz jasna - skasować bilet. Skasować jednak w tym przypadku nie znaczy leniwie wsunąć w szparę nowoczesnego kasownika wyświetlającego masę niepotrzebnych informacji. odbywa się w kasowniku mechanicznym, który jest de facto specjalnego rodzaju dziurkaczem, który masakruje nasz bilet szeregiem dziur w określony sposób.

Nasze zakwaterowanie było bardzo swojskie, bo na ulicy Krakowskiej. Wystarczyło tylko wyjść z mieszkania, żeby zobaczyć rynek. Cały Lwów przypominał Kraków, ale jednak obszar starego miasta jest tam dużo większy i całość jest o wiele okazalsza. Pierwszy widok po przybyciu

Gazeta Szkolna ZSŁ

Redakcja w składzie:

Weronika Adamek (red. naczelny), Konrad Miękowski (skład),
Anna Łowicka, Jan Kuśmierczyk, Paweł Hadrian, Michał Janas, Paweł Otak

Opieka/konsultacja/korekta:

mgr Bogusław Bogusz

e-mail: margines@tl.krakow.pl

www: margines.tl.krakow.pl

MARGINES

obrazował Lwów nocą. W piątek, gdy było już ciemno, Prospekt Swobody, największa lwowska aleja oraz wieńczący go Teatr Wielki oczarował nas swoją secesyjną elegancją i niezwykle klimatycznym oświetleniem.



Okolice głównego rynku również zachwycały klimatem łądząc podobnym do atmosfery starego Krakowa. Wszędzie było łatwo znaleźć ślady polskiej historii i kultury miasta: nazwy ulic, dawne szyldy, afisze na murach i oczywiście pomnik Mickiewicza. Wystarczyło tylko uważnie rozglądać się po ziemi, żeby znaleźć żeliwne studzienki z polskimi napisami.

Mimo widocznych wspomnień po Polsce, ukraińskie akcenty nie pozwalają zapomnieć, w jakim państwie się znajdujemy. Pomnik Tarasa Szewczenki na Prospekcie Swobody, dawny park Kościuszki obecnie przemianowany na park Iwana Franka, czy (o zgrozo!) ulica Stepana Bandery, jak i również wynalazek św. Cyryla i św. Metodego przewijający się przez codzienne życie tamtejszych mieszkańców. Najmocniejszym jednak dowodem na polską historię miasta jest Nekropolia Łyczakowska. Na całym cmentarzu widać w większości polskie nazwiska w tym wielu ważnych polskich osobistości takich, jak chociażby Maria Konopnicka, Aleksander Fredro, Artur Grottger oraz znany nam wszystkim dzięki wierszowi Adama Mickiewicza, Julian Konstanty Ordon (ten od reduoty). Znajdują się tam też groby powstańców styczniowych oraz Cmentarz Orląt Lwowskich.

Do miejsc we Lwowie godnych polecenia niekoniecznie pod kątem historyczno-bedeckerowym należą niewątpliwie znakomite lokale gastronomiczne. Najmocniejszą pozycją, gdy chcemy zjeść coś konkretnego, jest ukraińska krzyżówka Chłopskiego Jadła i baru szybkiej obsługi, czyli „Puzata Chata”, gdzie za około siedemnaście PLN jesteśmy w stanie zjeść posiłek do syta. Kawowym smakoszem i koneserom niecodziennych likierów należałoby polecić kawiarnię „Ormianka”, przy ulicy Ormiańskiej, gdzie czarny napar zamiast w ekspresie ciśnieniowym parzony jest dalekowschodnią metodą na gorącym piasku. Na uwagę zasługuje też wystrój lokalu, który swoją przytulnością i ciepłem przywodzi na myśl czasy galicyjskiej sielanki. Ulubionym miejscem młodych lwowiaków jest natomiast lokal „Pijana wiśnia”, gdzie serwowana jest nieco mocniejsza wariacja na temat znanego nam z krakowskiego rynku grzańca galicyjskiego. Oczywiście nie obyło się też bez litrów wypitego kwasu chlebowego, co miło zapadło w pamięć. Oczywiście jako prawdziwi technicy nie mogliśmy też przeoczyć związanego z naszym fachem sklepu zaprezentowanego na zdjęciu. Taka wycieczka i wspomnienia z nią związane są warte każdych pieniędzy. Dzielenie przez siedem...



Sesja historyczna poświęcona setnej rocznicy odzyskania przez Polskę niepodległości

Dominika Spólnik

14 listopada 2018 roku klasy 1lc, 3lc, 1ld oraz reprezentacja klasy 3la uczestniczyły w sesji historycznej, która poświęcona była setnej rocznicy odzyskania przez Polskę niepodległości. Uroczystość zapoczątkowała przemowa Pana Dyrektora mgr inż. Pawła Kucharczyka, który po rozpoczęciu oddał głos naszym rówieśnikom. Uczestnicy sesji mieli okazję obejrzeć prezentacje dotyczące odzyskania niepodległości. Tematyka prezentowanych przez uczniów prac skupiała się głównie wokół Józefa Piłsudskiego - jednego z najślawniejszych ojców niepodległości, który swoją postawą oraz działalnością zarówno w latach 1914 - 1918 jak i po odzyskaniu niepodległości przyczynił się do utrzymania państwowości polskiej. Dzięki swoim czynom zyskał on miano „bojownika o polską niepodległość”. O działalności wojskowej Józefa Piłsudskiego oraz dążeniach do odzyskania niepodległości, walkach o granice państw polskiego i sprawowaniu władzy w niepodległym już kraju, uczniowie dowiedzieli się z prezentacji multimedialnych: Jukub Litewka był autorem prezentacji pt. „Początkowa działalność Józefa Piłsudskiego”. Kolejną pracą multimedialną była prezentacja Jukuba Burka pt. „Józef Piłsudski i jego udział w wojnie polsko-bolszewickiej”. Karol Kowalski przedstawił „Działalność Józefa Piłsudskiego w 1918 roku”. Autorem następnej prezentacji pt. „Józef Piłsudski podczas I wojny światowej” był Mateusz Świątek, natomiast Jakub Kędra przedstawił film historyczny pt. „Myśl polityczna Józefa Piłsudskiego”. Paweł Sieciński był autorem prezentacji pt. „Komisja Likwidacyjna



w Krakowie w 1918 roku". W ostatniej prezentacji Przemysław Serka pt. „Zamach majowy 1926 r.” uczeń ukazał wydarzenia z 12 maja 1926 roku, które zapisały się krwawo na kartach naszej historii. Na zakończenie sesji wystąpił chór „Łącznik” pod kierownictwem Pani mgr Jadwigi Wrońskiej-Madej, który zaprezentował pieśni patriotyczne, między innymi „Pierwsza Brygada” i „Modlitwa Armii Krajowej”. Dzięki wyćwiczonym i dopracowanym śpiewom chóru wraz z akompaniamentem Pani Profesor uroczystość nabrała niepodległościowej atmosfery oraz niesamowitego klimatu. Sesja historyczna w naszej szkole stała się ciekawą i niecodzienną lekcją historii. Organizatorem i moderatorem sesji był dr Piotr Skąłuba.



Przygody różowego szczura [404]

*Przybieżeli do studzienki ze szczurem,
Kopią już tam na parkingu mu dziurę.
Szczur już na głębokości, przez kamerę widać włości,
A kanał zatkało.*

Między warsztatami a szkołą istnieje przełączka, funkcjonująca jako połączenie międzyczasowo-wymiarowe, przez które nikt na stałe przebywający na którymkolwiek końcu nie ma pojęcia o poczynaniach drugiego. Ten tunel prowadzi z królestwa matematyki do niezbadanych łądów technicznych, spowitych dymem spalonych rezystorów i przepełnionych legendami, z których najśłynniejsza to mityczna "Pracownia Mac".

Przez tę wyrwę w pergaminie rzeczywistości, owych legend nabierało się wiele i tylko czekają, by je zebrać, spisać i przekazać dalej. Mają one różne rozmiary i wymiary - od długich ballad do krótkich fraszek, opisując niestawnych bohaterów, nieznanych sprawców czy siły natury. I jedną z owych historii właśnie poznać, a niektórzy może już ją znają, bo wtajemniczają się w arkana świata za korytarzem.

Od jakiegoś czasu podziemia warsztatów zalewane były okresowo przez wezbrane wody z systemu kanalizacyjnego. Prostej odpowiedzi na frasunek nie było - żadna z toalet się nie zatykała, a w antyczną instalację zajrzeć łatwo nie było. Znalaziono jednak bohaterskiego najemnika - szczura, który to ubrany w różowy pancerz spuszczone miał być w głąb rur. Zanim jednak odezwą się obrońcy zwierząt, należy

sprecyzować, że szczur owy to kawałek szerokiej tuby, która z przodu ma wielkie szkło, światła i kamerę, a z tyłu wylot kabla USB i zaczepioną mocną, lecz giętką metalową rurę. Cała konstrukcja porusza się na trzech sprężystych płozach.



Ten opancerzony odkrywca miał być początkiem rozwiązania problemów, lecz już sam pancerz okazał się problemem - niedoświadczeni i pochopni zbrojmistrze, montujący płozy, użyli w pośpiechu termokleju, a termoklej stwierdził, że kleić nie będzie. I tak szczur już po swojej pierwszej misji został niemalże utopiony, lecz wydostano go na czas, gdy poziom wody na kamerze znacznie się podniósł. Po starannej operacji i przesuszeniu, powrócił on dość szybko do akcji, gdzie dzięki jego wyposażeniu w końcu odkryto, co zalega w trzewiach łączności.

Owym złogiem były nagromadzone z czasem wszelkiego pokroju elementy elektroniczne - rezystory, kondensatory, cewki, tranzystory, może nawet i transformator czy dwa, wszystko splecione wśród drutu, najwidoczniej spuszczone przez ciekawszych osobników w toaletach pracowni. Po odkryciu tej zatory powstało pytanie - jak się tego pozbyć? Pomysłem pana Sebastiana Adamczyka - konserwatora szkolnego - było znalezienie głównej studzienki i siłowe wypchanie zapasów (godnych sklepu elektronicznego) do miejsca, skąd można by je wybrać. Patrząc na plany, studzienka znajdować się miała gdzieś na parkingu za pracowniami, w pobliżu garażu pana dyrektora Piskowskiego. Lecz studzienki w życiu trudno było szukać - jedynym, co widoczne było dla gołego oka, to betonowa płyta. Zostało więc zamieniać wiertłem parking w ser szwajcarski aż do momentu natrafienia na coś o konsystencji studzienki podobnej. I zadanie to się udało - dokładnie przed garażem Wicedyrektora.

Zostało jeszcze dokuć się do pokrywy przez dwie warstwy i 40 lat betonu. Wtedy okazało się, że studzienka nie leżała nawet na właściwym miejscu - nie dość że dwa decymetry pod ziemią, to nie nad studzienką. Z wielkim trudem, mnóstwem kucia, szukania kostek brukowych i mieszania betonu, udało się doprowadzić się ową studzienkę do stanu codziennej używalności.

A szczur, po wykonaniu swojego zadania, udał się na zasłużony spoczynek. Kto wie, kiedy jakieś zdolne osobniki spuszczą coś ciekawego do katakumb warsztatów?

Zakupowe szaleństwo!

Krzysztof Głowacki

Za nami Black Friday, szaleństwo zakupów, multum przecen, masy ludzi zainteresowanych wszelakimi produktami, usługami. To ciekawy dzień dla łowców okazji, ale także doskonały moment zarobku dla sprzedawców, handlowców. Blżej opiszę to z perspektywy tej przyjemniejszej roli, czyli zarabiającego, a nie wydającego. :)



W piątek ludzie stali w kolejkach do sklepu, przed zamkniętymi kratami i wcale mnie to nie dziwi, każdy oczywiście chce skorzystać z okazji i kupić w miarę możliwości sprzęt taniej, ale wpadnięcie jak grupa dzikich zwierząt, wykrzykiwanie hasła: „Co na promocji?“, „Co tak drogo?“ i tym podobnych sformułowań naprawdę nam, sprzedawcom, z początku funduje mocny przyływ nerwów, a później przyływ śmiechu. Oczywiście z racji profesjonalizmu nie możemy zbyt często okazywać emocji, natomiast cisnie się na usta myśl: „Ludzie! Zastanówcie się, jak się zachowujecie i weźcie pod uwagę, że obserwują was także inni *homo sapiens*.“

Kolejnym ciekawym zjawiskiem jest to, że oprócz uzyskanego rabatu za wszelką cenę chcemy uzyskać większy. Uwielbiam dyskusje z klientem, który oprócz rabatu 700 zł na sprzęt, który kosztuje 3000 zł, chce uzyskać jeszcze dodatkową „stówkę” opustu. Doceniajmy i cieszymy się tym, co mamy, a będzie się nam wszystkim lepiej żyło. :)

Praca sprzedawcy naprawdę potrafi być wesoła i ciekawa, czasem denerwująca, ale nie zamieniłbym jej na żadną inną.

Cyfrowa Demencja. Część 1: Teoria myślenia

Michał Janas

Wesołą nowinę bracia słuchajcie, a dowiecie się, czemu uczyć wam się trudno i co tego przyczyną być może.

Każdemu z nas w pewnym momencie zdarzyło się mieć problem z wyuczeniem się jakiejś rzeczy. Czy to zadań z matematyki, par żył w kablu czy też czegoś zupełnie ze szkołą nie związanego, bowiem jak to się mówi, człowiek uczy się przez całe życie. Każdy problem tak i trudność z nauką musi mieć swoje przyczyny. Jedną z nich jest *Cyfrowa Demencja*.

Zanim przejdę do wyjaśnienia samego problemu naszej demencji muszę zaznaczyć, iż do napisania tego tekstu skłoniło mnie przeczytanie książki o tym samym tytule niemieckiego neurobiologa, psychiatry i psychologa Manfreda Spitzera. (Z którą naprawdę polecam się zapoznać.) Problem okazał się

mi na tyle bliski, że rano w drodze do szkoły zamiast słuchawek w uszach i telefonu w rękach, trzymałem książkę (sic!)

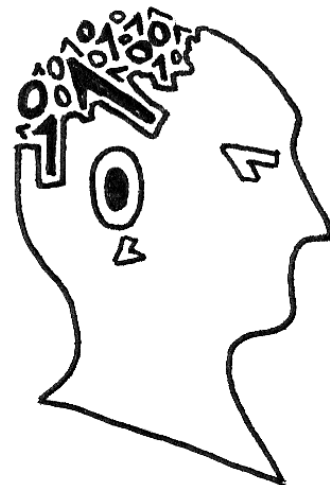
Wracając do meritum, czymże jest ta cyfrowa demencja? Samo słowo pochodzi od łacińskich słów *de* (z [góry w dół]) i *mens* (zdolność myślenia, rozum). Prosto można z tego wywnioskować, że rozchodzi się o regres naszego mózgu w wyniku kontaktu z mediami cyfrowymi.

„Ale chwila, przecież sam ten tekst napisałeś na komputerze!” – może powiedzieć kilka osób. Oczywiście jest to prawda i mimo tego, że komputer wykonuje za nas pracę umysłową (co nie jest dobre i do tego jeszcze wrócimy) to pozwala nam niezaprzeczalnie pracować szybciej. Jest to kompromis, na który się godzimy, bo mimo negatywnych aspektów przynosi nam znaczne korzyści w postaci oszczędności czasu.

Jak więc szkodzi nam praca na komputerze? Aby to wyjaśnić, będę musiał zagłębić się trochę w neurobiologię.

Fundamentalną sprawą będzie poruszenie tego, jak nasz mózg się rozwija i oironio, dzieje się to podczas nauki. Za ten proces odpowiedzialna jest część mózgu zwana hipokampem. Żeby bardziej to przybliżyć można porównać ją do RAMu, przechowuje on i łączy wszystkie bieżące informacje by później przekazać (lub nie przekazać) je do kory mózgowej – naszego dysku.

Tutaj niestety podobieństwa do elektroniki się kończą, gdyż hipokamp w przeciwieństwie do RAMu wraz z użyciem zwiększa swoją pojemność, zupełnie tak jak nasze mięśnie. Podczas pracy na komputerze, ba podczas każdej czynności nie wymagającej myślenia (nawet głupia płatność kartą zamiast gotówki) nasz hipokamp nie jest wykorzystywany jak podczas nauki, ponieważ cały proces myślenia wykonuje zamiast nas chociażby komputer.



Teraz znowu ktoś może wyskoczyć z tekstem pokroju „No ok, może i nie używamy hipokampa, ale to nie znaczy, że stajemy się głupszy”. Niestety będę musiał zaskoczyć takiego osoby, wspominałem wcześniej, że hipokamp wraz z użytkowaniem powiększa swoją objętość niczym mięsień, jak powszechnie wiadomo długie nieużywanie mięśni w wyniku np. choroby powoduje ich zanik. Tak samo dzieje się z naszym mózgiem. W przypadku ekstremalnym posiada to nawet własną nazwę, a mianowicie choroba Alzheimera – oczywiście tutaj jest to proces o wiele szybszy i nie za bardzo od nas zależny.

Na szczęście nie oznacza to, że za chwilę wszyscy staniemy się osobami o inteligencji przeciętnego szympansa. Nie dość, że żeby zaliczyć spadek trzeba wpiąć znaleźć się w punkcie wyższym niż ten, gdzie spadniemy, to nasz mózg jest w stanie sprawnie funkcjonować nawet w wypadku braku 70% komórek nerwowych. Nie zmienia to faktu, że nie należy tego lekceważyć. Wracając do spadania, umownie powiedzmy, że rodzi się z potencjałem umysłowym na poziomie

średnio x punktów. Jak już mówiłem, ucząc się powiększamy go, lecz nie robiąc tego zmniejszamy. Wyjaśnia to, dlaczego spędzanie czasu przed mediami cyfrowymi powoduje u nas problemy z nauką. Zależność jest banalnie prosta, więcej bezmyślnych czynności > zmniejszanie masy hipokampa > problemy z uczeniem. W tym miejscu warto zaznaczyć, że na hipokampa wpływ ma także stres, przetwarzanie w nim informacji pod wpływem stresu prowadzi także do obumierania komórek! Więc gdy uczymy się w stresie tylko sobie szkodzimy.

„Przecież granie w gry strategiczne uczy myślenia!” – Powie ktoś inny. Oczywiście, zdarzają się wyjątki, ale będąc szczerym czytelniku, ilu Twoich znajomych faktycznie gra w gry logiczne, strategiczne i inne wymagające pomyślniku? Większość teraźniejszych gier tylko teoretycznie czegoś nas uczyni, prowadząc nasza grę, a nie ucząc. Myślenia nie wymagają, co prowadzi do opisanej wyżej demencji.

Oczywiście nikt na słowo wierzyć mi nie musi, dlatego wszystkie powyższe stwierdzenia poprę dowodami i badaniami. Aczkolwiek to stanie się dopiero w części następnej. Jak na razie pamiętaj by nie uczyć się w stresie i postaraj się ograniczyć czas przed mediami cyfrowymi. Dodatkowo pod koniec dnia w miarę możliwości sprawdź ile godzin poświęciłeś na patrzeć się w ekran smartfona ang. Screen on Time. Może to zachęci Cię do refleksji i zastanowienia się czy Cyfrowa Demencja dotyczy także Ciebie.

Wesołych Świąt!

Antyhumor

Paweł Otał

Instrukcja czytania artykułu:

- 1) Czytaj tylko przy dobrym oświetleniu.
- 2) Jeżeli poczujesz zmęczenie - przerwij czytanie.
- 3) Bądź dobrym człowiekiem.
- 4) Powiedz swoim rodzicom, że ich kochasz.
- 5) Zadzwoń czasami do swojej mamy.
- 6) Pogłaskaj kota albo psa

*Cicha noc, święta noc,
Uśmiech niesie ludziom wszem...*

Właśnie o tym, co niesie ten uśmiech jest ten artykuł. Mowa o żartach, dowcipach oraz wszystkim, co sprawia, że człowiek zaczyna się śmiać. Jednak zamiast typowego humoru postaram się wam przybliżyć, czym dokładnie jest antyhumor.

Aby zrozumieć to zjawisko, trzeba najpierw przybliżyć definicję humoru. Jest to zauważanie w zdarzeniach, ludziach i sytuacjach śmiesznych stron. Jego mechanizm działania jest prosty, jak jego definicja - w pewnej sytuacji zostajemy zaskoczeni, podczas gdy oczekiwaliśmy innego rezultatu. Z kolei w antyhumorze nie otrzymujemy tego rezultatu - mało tego, czasami możemy spodziewać się jakiegoś rozwiązania sytuacji, a zamiast niego otrzymujemy coś innego. Za przykład mogą posłużyć (już przestarzałe) memy z szablonu: „How to Start a Conversation With a Girl”, w których zamiast zwykłego „Hi” dostajemy „I have a 100% save on Lego Star Wars II on Playstation 2 is that

cool or what haha”.

Większość osób uznaje ten humor za bardziej żenujący niż śmieszny, moim zdaniem jest po prostu mniej przystępny dla szerszej publiki. Wielokrotnie, gdy pokazywałem jakiegoś mema moim znajomym, na ich twarzach widziałem zmieszanie, które najczęściej przeradzało się w pytanie: „Co takiego?”. Innym razem, gdy zapytałem mojego kolegę, czemu śmiesz go ten rodzaj humoru, on zostawił mnie z odpowiedzią: „Bo jest nieśmieszny”. Główną przyczyną, przez którą antyhumor nie bawi wszystkich odbiorców, jest jego złożoność pod kątem nawiązań do postaci, sytuacji i wydarzeń - te elementy wymagają od widza dużej znajomości kultury. Dodatkowo, aby dokładnie zrozumieć tę konwencję, należy opanować zwykły humor. Sam w pewnym momencie uznałem, że zwyczajne żarty nie śmieszają mnie tak jak wcześniej i zacząłem szukać czegoś innego. Bardzo często możemy zauważyć namiastki antyhumoru w serwisach typu: kwejk.pl, demotywatory.pl, gdzie zostaje przeklejany z innych forów. Tam jego warstwa merytoryczna zostaje drastycznie spłycona przez widownię, która nie rozumie jego koncepcji i błędnie ją interpretuje.

Kończąc już, można powiedzieć (nie odkrywając Ameryki), że humor nie jest czymś, co mamy wrodzone. Nikogo od narodzin nie śmieszają rubaszne żarty. W zależności od środowiska, w jakim przebywamy, zostaje on poddany przemianom. Możemy go w sobie wykształcić, tak jak np. umiejętność gry w koszykówkę. Tymczasem, zostawiam Czytelników z najnowszym odkryciem matematycznym.



światowej sławy matematyk Jacek Łaszczyk Stachurski pokazuje dowód na nierówność trójkąta

Moja przygoda z muzyką
Drummer_man

Cześć, zapraszam do przeczytania tego artykułu. Mam nadzieję, że Cię zainteresuje. Opowiem w nim o historii powstania pewnej orkiestry

Jurajska Orkiestra Dęta z Raławic i Czubowic powstała z inicjatywy dyrygenta Młodzieżowego Zespołu „Mazureczek”, pana Mariusza Mazura. Za datę jej powstania traktuje się 17 lipca 2010. Od września ruszyły indywidualne lekcje z osobami zaczynającymi dopiero swą przygodę z muzyką, a pierwsza wspólna próba miała miejsce w grudniu. W tym samym miesiącu doszło też do oficjalnego debiutu orkiestry mającego miejsce

w święta Bożego Narodzenia, na pasterce. W styczniu 2011 orkiestra wzięła udział w organizowanym corocznie koncercie kolęd dla ludzi z okolicznych miejscowości.

W początkowym okresie do orkiestry przystąpiło wielu nowych członków, co nie byłoby możliwe bez pomocy sponsorów, którzy dzięki swej hojności ufundowali połowę instrumentów dla nowych adeptów. Lato 2011 dało natomiast możliwość do pokazania nowych poznanych utworów rozrywkowych. Wtedy to muzycy brali udział w różnorodnych koncertach i jubileuszach na terenie gminy. Rozwój indywidualnych umiejętności każdego członka pozwala na wykonywanie bardziej zaawansowanych utworów, co dało się usłyszeć już po niespełna półtora roku od powstania, na pasterce 2011, a także na wspomnianych wyżej koncertach kolęd. Stały napływ młodych ludzi spowodował, że na początku 2013 roku orkiestra liczyła 34 osoby, przy czym kolejni już się uczyli.

Orkiestra dysponuje także swoim logo, a jest nim złota lira, z której wyrasta półtora krzyża srebrnego z takąż krzywaśnią, uznane jako Herb Gminy Jerzmanowice-Przeginia. Wokół znajduje się 12 sześcioramiennych, ułożonych na przemian białych i czerwonych gwiazd, które nawiązują do obrazu Najświętszej Maryi Panny z kościoła w Raławicach.

W styczniu 2013 roku naszej Orkiestrze zostały przekazane niezwykle uniformy, w które ubrani są muzycy. Mundury zostały uszyte z czarnego materiału, na lewym ramieniu znajduje się logo Jurajskiej Orkiestry Dętej. Na prawym z kolei, godło narodowe. Uniformy nawiązują do tradycji polskiego munduru współczesnego oraz spuścizny orkiestr dętych. Każdy z członków posiada złoty oficerski sznur. Orkiestra w dalszym ciągu się rozwija i bierze udział w imprezach zarówno patriotycznych jak i rozrywkowych.



Za siedmioma górami i czwartym horyzontem

Patryk Brzezoń

Zachęcam do przeczytania krótkiej recenzji czwartej odsłony serii Forza Horizon.

Przyszła nam nowina: czas rzucić Wiedźmina, czas się w końcu przesiąść z Wiedźmina.

„Forza Horizon 4” – gra, na której wydanie czekałem, odkąd tylko usłyszałem zapowiedź.

Obiekt codziennego wyszukiwania i zapełniania historii przeglądarki w celu znalezienia oficjalnych wymagań sprzętowych, żeby sprawdzić, czy optymalizacja poprawiła się względem poprzedniczki, która, jak wiemy, płynnością w dniu premiery nie grzeszyła.

Na czym polega idea czwartej części bardziej zręcznościowej serii „Forzy”? Podobnie jak w pierwszej i drugiej odsłonie, wcielamy się w uczestnika festiwalu Horizon, który tym razem ma miejsce w Wielkiej Brytanii. Naszym zadaniem jest dotarcie do szczytu, powoli pnąc się po szczyblach kariery. Przechodzimy dalej poprzez wygrywanie wyścigów oraz

zdobywanie tzw. wpływu, czyli uznania publiczności.

Pierwsze wrażenie, jakie odniosłem przy zdobyciu gry, to zaskoczenie – program zajmuje 75 GB miejsca na dysku twardym, w moim przypadku skutkowało to koniecznością pozostawienia komputera włączonego na dwie doby – uroki powolnego łącza internetowego. Przy uruchomieniu gry, naszym oczom ukazuje się komunikat, proponujący automatyczne dostosowanie jakości grafiki do mocy obliczeniowej podzespołów peceta, jakim dysponujemy. Odmówiłem jednak pomocy, a ustawienia dostosowałem manualnie.

Po załadowaniu się, gra przeprowadza nas przez szybki tutorial, polegający na przejściu jednego wyścigu w każdej porze roku (zmienne pory roku to największa ewolucja w tej odsłonie, względem „trójki”). W tym miejscu warto



wspomnieć, iż ze względu na to, że nie posiadam Xboxa One, FH4 jest trzecią częścią serii Horizon, którą dane mi jest ogrywać. Ma to istotne znaczenie, ponieważ przeskok graficzny, w porównaniu do poprzedniczek, okazał się dla mnie ogromny. Kiedy lektor poinstruował mnie, bym pędził na złamanie karku do centrum festiwalu, wspinałbym McLarenem Senną, ja byłem zajęty zbieraniem szczęki z podłogi – Turn 10 i Playground Games naprawdę się spisali pod względem oprawy wizualnej. „Horizon 4” wygląda pięknie. Niesamowite zachody słońca jesienią i przepiękne wschody zimą potrafią wprawić w osłupienie. Niemniej jednak nie samą grafiką człowiek żyje. Podczas grania mamy do wyboru muzykę z kilku stacji radiowych. Każda stacja charakteryzuje się innym gatunkiem muzycznym przez nią nadawanym. Nie zabrakło utworów z gatunku drum’n’bass, rock, hip-hop, muzyki elektronicznej czy kilku dzieł klasycznych. Ku mojemu zdziwieniu nadawany jest nawet utwór pt. „W grocie króla Gór”.

Zaczynając przygodę, przyjdzie nam wybrać swój pierwszy samochód, w moim przypadku stanęło na niebieskim Focusie RS. Pierwsze kilka godzin gry ma na celu oswojenie użytkownika z dość sporą mapą świata. Będziemy ścigać się w wyścigach ulicznych, konkurować z innymi w nie do końca legalnych zawodach pod osłoną nocy, walczyć z utratą przyczepności na licznym, szutrowych odcinkach, przemierzać łąki i lasy w serii wyścigów przełajowych czy nawet gonić poduszkowic w ramach zawodów pokazowych. Możliwości jest sporo. Z uwagi na różnorodność poszczególnych konkurencji, jeden samochód po godzinie gry może okazać się niewystarczający. Tutaj z pomocą przychodzi bardzo bogata oferta autosalonu – około 450 aut. Liczba ta wydaje się być pokaźna, w rzeczywistości jednak brakowało mi możliwości zakupu kilku pojazdów (w szczególności może zaboleć brak Toyoty Supry mk IV). Każdy samochód możemy dowolnie modyfikować – zarówno pod względem osiąągów (poprzez

wymianę poszczególnych części), jak i wizualnym (mamy możliwość naniesienia lakieru, kalkomanii lub pobrania gotowego projektu ze społeczności graczy). Nowością jest dodana opcja zmiany długości rozstawu kół. Wiąże się to z tym, że dla kilku aut przewidziany jest gotowy zestaw poszerzający nadwozie (najczęściej Rocket Bunny lub LB w przypadku Lamborghini), wąski rozstaw wyglądałby co najmniej nieestetycznie. Cieszy również fakt dostępności dość skomplikowanych, lecz bardzo precyzyjnych opcji tuningu, znanych pierwotnie z serii Motorsport. Za pomocą suwaków możemy np. zmienić siłę docisku powietrza na tylną bądź przednią oś, zmienić kąt pochylenia kół, ustawić odpowiednie długości przełożeń w skrzyni biegów, modulować ciśnienie płynu hamulcowego czy zablokować mechanizm różnicowy. Opcji jest multum, co z pewnością spodoba się bardziej zaawansowanym graczom. Niestety, przy niektórych samochodach miałem wrażenie, jakby plik dźwiękowy, odpowiedzialny za odgłosy pojazdu, pojawiał się kilkukrotnie, coś jak skrót klawiszowy Ctrl + C, Ctrl + V.

Cała otoczka fabularna skupia się na tym, że z początkowego, nieznanego nikomu kierowcy, zdobywając odpowiednią ilość punktów wpływu, zmieniamy się w gwiazdę festiwalu Horizon. Wrócił także system stosowania opasek, których kolor uzależniony jest od aktualnego postępu w karierze, szkoda jednak, że nie są one widoczne na nadgarstku. Brakuje mi też pojedynków z ikonami danego stylu jazdy, które niegdyś miały miejsce. Po około dziesięciu godzinach gry otrzymujemy komunikat mówiący, że nasza przygoda dopiero się zaczyna. Czy tak też jest? Trudno powiedzieć. Moim zdaniem gra od tego momentu przestała starać się o to, by gracz ciągle miał jakieś zajęcie i nie nudził się w wirtualnej Brytanii, większość czasu spędziłem na włóczędztwie bez celu. Po kilkunastu godzinach z produkcją jestem zmuszony stwierdzić, iż w najnowszym produkcie studia Turn 10 ciężko jest poczuć unikalny klimat festiwalu, tak łatwo przecież wyczuwalny w pierwszej części. Brakuje mi stoisk przy każdym dostępnym wyścigu, przystanków szybkiej podróży i kilku jeszcze elementów z „jedyńki”.

Chcąc być szczerym, muszę powiedzieć, że czwarta odsłona horyzontu wywołała u mnie wachlarz przeróżnych emocji – począwszy od zachwytu, przez radość i stopniową neutralność, na znudzeniu i niechęci kończąc. W „Forzy Horizon 4” pokładałem duże nadzieje, które początkowo się spełniły, lecz z każdą kolejną godziną miałem wrażenie, że czegoś tej grze jednak brakuje. Mnie przyciągnęła na niecałą dobę. Może Tobie, drogi Czytelniku, spodoba się bardziej.

Dziewiąty pasażer Nostromo

AugRev

Słów kilka o - moim zdaniem - najbardziej niedocenionej grze 2017 roku.

Mowa o „Prey”, produkcji o charakterze survival horroru, połączonego z FPS-em. Akcja całej gry toczy się na stacji kosmicznej, na której przetrwała garstka ludzi oraz kosmiczna rasa zwana tyfonami. Jak można się domyślić, nie ma ona pokojowych zamiarów.

Głównym celem rozgrywki jest ucieczka ze stacji. Po drodze napotkamy jednak wiele aktywności pobocznych i sporo przeszkód. Czasami będą to silni przeciwnicy, czasami skomplikowana droga na około. A i samych zakończeń jest kilka, a co jedno, to trudniejsze.

Atmosfera panująca na opustoszałej stacji kosmicznej

wywołuje ciarki. Nie bez powodu nawiązałam w tytule do kultowej serii filmów „Obcy”. Przy pierwszym podejściu do gry wrażenie, że jestem pasażerem frachtowca korporacji Weyland-Yutani, było naprawdę duże. Co prawda stacja kosmiczna Talos jest dużo większa i mniej klaustrofobiczna, ale poczucie strachu i samotności jest równie przytłaczające co w przygodach Ripley.

Jednak zamiast charakterystycznych w pop-kulturze ksenomorfów towarzyszą nam bezkształtne cienie albo... jakiegokolwiek przedmioty codziennego użytku. Tyfony bowiem posiadają kilka form. Mimiki upodabniają się do różnych rzeczy, technopaciuszka zjadając sprzęt elektroniczny, a Koszmar... cóż, on po prostu chce zabić bohatera.

Niestety amunicji w grze nie ma tak dużo jak kosmitów, ale pod ręką zawsze mamy niezawodny klucz francuski.

Gra posiada dość uproszczony, lecz ciekawy system craftingu, w którym każdy śmieć staje się potrzebny, ponieważ wszystkie przedmioty z ekwipunku udaje się za pomocą specjalnej maszyny przemienić w jeden z czterech surowców recyklingowych, z których później można tworzyć m.in. broń, apteczki czy też przedmioty fabularne.

Istnieje też system rozwoju postaci. Za „punkty umiejętności” służą neuromody - technologia pozwalająca na skopiowanie czyichś umiejętności i przekazanie ich komuś innemu. Umiejętności są podzielone między ludzkie i tyfoniczne. Ludzkie to np. hakowanie albo umiejętność naprawy wieżyczek, a tyfoniczne to m.in. możliwość zmieniania się w rolkę papieru toaletowego.

Produkcja daje mnóstwo możliwości, mnóstwo ścieżek i mnóstwo frajdy. Okraszona typową dla twórców stylistyką (znaną m.in. z serii „Dishonored”) i mechaniką jest bardzo miła dla oka. Jeśli uwielbiasz sf, survival horror i serię zapoczątkowaną przez Ridleya Scotta, to aż dziwne, że jeszcze o tej grze nie słyszałeś. Oczywiście absolutnie musisz w nią zagrać.



	8		1	4	5	
6						2
4				2		6
			5	1		
9				6		7
3						9
	1		4	3	7	