



CURIE CURIE NEWS



DRODZY CZYTELNICY!

Z ogromną radością oddajemy w Wasze ręce kolejny numer szkolnej gazetki "Cuire Cuire News"! Jest to wiosenne wydanie, które powstało dzięki zaangażowaniu całej naszej redakcji, by dostarczyć Wam informacje o wydarzeniach, które miały miejsce w naszej szkole w ostatnim czasie.

W tym numerze przeczytacie relację z Turnieju Klas Pierwszych – która klasa zwyciężyła, jakie były konkurencje i jaka nagroda czekała na zwycięzców.

Nie mogło zabraknąć również wywiadu – tym razem rozmawialiśmy z naszą szkolną panią psycholog. Z tekstu dowiecie się m.in., na czym dokładnie polega jej praca i z jakimi problemami najczęściej zgłaszają się uczniowie.

W tym wydaniu znajdziecie też bardzo ciekawy tekst jednego z naszych uczniów, który porusza temat telefonu jako współczesnego odpowiednika scyzoryka – narzędzia do wszystkiego.

Dla miłośników kina przygotowaliśmy klasyczny kącik filmowy oraz dwie świeże nowości filmowo-serialowe – coś idealnego na wiosenne wieczory.

Dla fanów gier komputerowych mamy coś specjalnego – recenzję kultowej gry Half-Life 2. Jeśli jeszcze nie znacie tego tytułu albo chcecie spojrzeć na niego z nowej perspektywy, koniecznie go przeczytajcie.

Jest to nasz ostatni numer w tym semestrze szkolnym, dlatego zachęcamy do przeczytania. Dziękujemy za pomoc w korekcie tekstu oraz za świetną oprawę graficzną.



Redaktorzy naczelni - Maja Szczerba & Julia Przybyłek



TURNIEJ KLAS PIERWSZYCH

W naszej szkole 21 marca odbył się coroczny Turniej Klas Pierwszych, w którym udział wzięli uczniowie klas 1Tcd oraz 1Tb. Wykazali się oni niezwykłą kreatywnością i umiejętnościami w przeróżnych konkurencjach, które zostały zorganizowane przez zesłorocznych zwycięzców.

Zawody rozpoczęły się konkurencją „Portret Wychowawcy”, w którym szansę mieli wykazać się uczniowie nie tylko uzdolnieni artystycznie, ale i ci, którzy swym pozytywnym nastawieniem przedstawili swojego opiekuna w śmieszny, karykaturalny sposób.

Wyzwania ułożenia z ciał uczestników napisu WIOSNA oraz stworzenia jak najdłuższego sznura ze związanych ze sobą elementów garderoby osób biorących udział w zabawie, okazały się doskonałą formą integracji.



Tańce z wychowawcami, konkurencja głupich min oraz wiosenny pokaz mody były świetną metodą na pokonanie swoich nieśmiałości i wprowadzeniem wesolej atmosfery.

Po zakończeniu wszystkich konkurencji uczniowie oczekujący na werdykt jury, zainicjowali wspólny taniec „Belgijki”, który zakończył ten pełen wrażeń i pozytywnych emocji dzień.

Ostatecznie zwycięską klasą okazała się 1Tcd, która w ramach nagrody otrzymała dofinansowanie do wycieczki.



WYWIAD Z PSYCHOLOGIEM SZKOLNYM - CZ. 1

1. Na czym polega praca psychologa szkolnego?

Praca psychologa szkolnego to przede wszystkim wspieranie uczniów w ich rozwoju emocjonalnym i społecznym. W swojej pracy stawiam przede wszystkim na rozmowy indywidualne. Bardzo istotne i ważne dla uczniów jest to, że nasze rozmowy są objęte tajemnicą zawodową. Oczywiście poza sytuacjami zagrożenia zdrowia i życia. Pomagam młodzieży radzić sobie z trudnościami, współpracuję z nauczycielami i rodzicami, aby wspólnie stworzyć środowisko sprzyjające dobremu samopoczuciu i efektywnej nauce. Praca psychologa szkolnego to też diagnozowanie indywidualnych potrzeb uczniów czy różne działania z zakresu profilaktyki uzależnień.

2. Z jakimi problemami uczniowie najczęściej się do Pani zgłaszają?

Najczęściej uczniowie zgłaszają się z problemami związanymi ze stresem, lękiem przed sprawdzianami, konfliktami rówieśniczymi, niezrozumieniem przez dorosłych, kłopotami w domu. Często pojawiają się także problemy związane z niską samooceną, presją społeczną czy kryzysami emocjonalnymi.

3. Jak wygląda Pani dzień pracy w szkole?

W swojej pracy stawiam przede wszystkim na spotkania indywidualne. Z uwagi na to, że szkoła uczestniczy w programie Szkoła Myślenia Pozytywnego, co miesiąc prowadzę w klasach zajęcia na tematy związane z tym programem. Spotykam się też z nauczycielami i rodzicami, uczestniczę w zebraniach dotyczących wsparcia uczniów, którzy mają trudności.

4. Jakie działania Pani podejmuje, aby wspierać uczniów w trudnych sytuacjach?

Przede wszystkim staram się stworzyć bezpieczną przestrzeń do rozmowy, gdzie uczniowie mogą swobodnie wyrażać swoje emocje i myśli. Wspieram ich w szukaniu rozwiązań, uczę technik radzenia sobie ze stresem, uczestniczę w spotkaniach interwencyjnych.

5. Na czym polega współpraca z nauczycielami i rodzicami?

Współpraca z nauczycielami i rodzicami jest bardzo ważna. Nauczyciele często zauważają pierwsze sygnały problemów u uczniów i zgłaszają mi swoje obserwacje, wspólnie ustalamy sposób działania. Z kolei rodzice potrzebują wsparcia w rozumieniu emocji i zachowań swoich dzieci.



WYWIAD Z PSYCHOLOGIEM SZKOLNYM - CZ. 2

6. Jakie problemy emocjonalne najczęściej dotyczą młodzież?

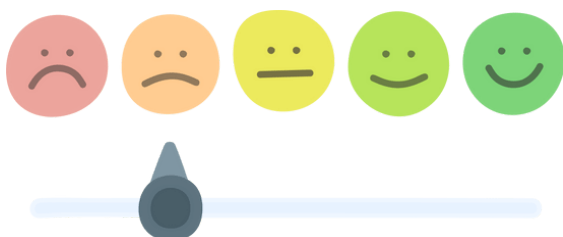
Najczęściej spotykam się niską samooceną, niezrozumieniem przez dorosłych i rówieśników, trudnościami w nauce, lękiem społecznym czy samotnością.

7. W jaki sposób można rozpoznać, że uczeń zmagą się z trudnościami psychicznymi?

Sygnały mogą być różne, ale najczęstsze to: nagłe zmiany w zachowaniu, wycofanie się z kontaktów z rówieśnikami, spadek wyników w nauce, częste nieobecności, drażliwość, problemy ze snem, apatia czy nadmierny stres. Warto zwracać uwagę na zmiany zachowania waszych znajomych i reagować, jeśli coś was niepokoi.

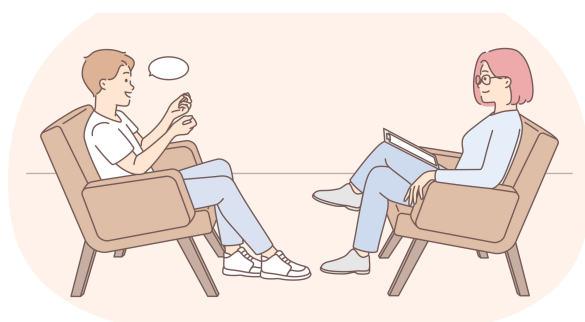
8. Jakie rady ma Pani dla uczniów, którzy czują się zestresowani lub przytłoczeni nauką?

Przede wszystkim warto zadbać o dobrą organizację czasu. Planowanie nauki, przerwy i relaks są niezwykle ważne. Pomocne są także techniki oddechowe, aktywność fizyczna i rozmowa z kimś, kto może wesprzeć – rodzicem, nauczycielem czy psychologiem. Nie trzeba wszystkiego robić samemu – warto prosić o pomoc.



9. Jak radzić sobie z presją rówieśniczą i niską samooceną?

Ważne jest budowanie poczucia własnej wartości i rozwijanie swoich mocnych stron. Nie powinniśmy dążyć do spełniania oczekiwań innych. Warto otaczać się osobami, które nas wspierają, i unikać tych, które wywierają presję czy przy których czujemy się źle. W przypadku trudności dobrze jest porozmawiać z psychologiem czy inną zaufaną osobą.



10. Co zrobić, jeśli widzimy, że kolega lub koleżanka zmagą się z problemami, ale nie chce szukać pomocy?

Najważniejsze to nie ignorować tego. Zainteresujmy się, porozmawiajmy z tą osobą, pokażmy, że nie jest sama. Czasem wystarczy, że ktoś wysłucha, jest obok. Jeśli sytuacja wydaje się poważna, warto powiedzieć o tym nauczycielowi, rodzicowi lub psychologowi szkolnemu. Pomaganie innym to troska o czyjeś dobro a zwrócenie się o pomoc to odwaga, nie wstyd. Robimy to przecież dla siebie, a nikt tak o nas nie zadba jak my sami.

TELEFON – NAJUŻYTECZNIEJSZY SCYZORYK NA ŚWIECIE CZ. 1

Scyzoryk to nóż kieszonkowy wyposażony oprócz głównego ostrza w dodatkowe narzędzia, takie jak śrubokręt czy korkociąg. Choć telefonem raczej nic nie przetniesz, jest on podobny do idei scyzoryka jako kieszonkowe narzędzie wielofunkcyjne. W dzisiejszych czasach, telefon służy nie tylko do komunikacji jest to również zegarek, kalkulator, czy aparat i odtwarzacz muzyki, a z dodatkiem internetu, bank, kino, sklep, mapa całego świata i źródło wiadomości.



Nie można zaprzeczyć jednak, że coś stworzone wyłącznie do jednej funkcji spełni ją lepiej, niż coś, co spełnia tę funkcję dodatkowo, zwykły aparat zrobi lepsze zdjęcia niż ten w telefonie. Dlaczego więc używamy aparatu w telefonie częściej niż ten zwykły? Jednym słowem — wygoda. Telefon zawsze jest pod ręką, a zdjęcia robi się szybko i od razu można je przesłać dalej. Przeciętny użytkownik telefonu, nie potrzebuje najwyższej jakości zdjęć do swoich celów. Podobnie jest z innymi funkcjami telefonu. Mało kto nosi zegarki, ponieważ godzina jest już w telefonie. Ludzie często stawiają wygodę ponad jakością — są wydajni i leniwi.

Życie jest za krótkie, żeby chodzić po mieście, czy mieć górę różnych urządzeń, kiedy wszystko jest w telefonie?



TELEFON – NAJUŻYTECZNIEJSZY SCYZORYK NA ŚWIECIE CZ. 2

Telefon, jednak nie jest niezawodny, gdy skończy się bateria lub zbije się jego wrażliwy ekran, jego użytkownik traci wszystkie jego funkcje jednocześnie. Nie jest to jednak coś, czemu nie da się zapobiec. Wystarczy zapatrzyć się w ochronne etui i szybkę oraz powerbanki, które pomagają w zapobieganiu tym problemom.



Czy wydajność zawsze jest tego warta? Fakt, odtwarzacze MP4 to relikty nadające się do muzeum, zastąpione prawie w pełni przez wydajniejsze w użytkowaniu aplikacje na telefon, np. Spotify, ale oglądanie filmów w aplikacjach typu Netflix nie równa się wyjściu do kina. Ewidentnie, nowoczesny telefon jest wyjątkowo użytecznym urządzeniem wielofunkcyjnym, który cieszy się światową popularnością. Nie należy zamykać się na niewątpliwie wygodę telefonu, ale warto zastanowić się przed jego użyciem, czy wydajność jest ważniejsza od jakości dla danej sytuacji.

HALF-LIFE 2 – RECENZJA LEGENDARNEJ GRY FPS CZ. 1

Half-Life 2 stworzony przez Valve Corporation, wydany w 2004 roku, to jedna z najbardziej wpływowych gier w historii gatunku FPS (First-Person Shooter). Jest bezpośrednią kontynuacją przełomowego Half-Life z 1998 roku i kontynuuje historię naukowca Gordona Freemana, walczącego o przetrwanie w świecie opanowanym przez obcą cywilizację.

Fabula i Kontynuacja Wydarzeń:

Gra rozpoczyna się po wydarzeniach z pierwszej części. Gordon Freeman zostaje wybudzony przez tajemniczego G-Mana i przeniesiony do dystopijnego miasta City 17, kontrolowanego przez Kombinat – zaawansowaną technologicznie rasę obcych, która przejęła kontrolę nad Ziemią. Freeman, jako członek ruchu oporu, staje się kluczową postacią w walce przeciwko okupantom. W grze pojawiają się zarówno nowi bohaterowie, jak i znane postacie, takie jak Alyx Vance czy Dr. Kleiner.



Oprawa Graficzna:

Silnik Source w 2004 roku zachwycał realizmem animacji postaci, oświetleniem oraz fizyką obiektów. City 17, wzorowane na wschodnioeuropejskich miastach, tworzy atmosferę opresyjnej dystopii, potęgując immersję gracza.

Mechanika Gry:

Half-Life 2 wprowadził rewolucyjne mechaniki rozgrywki, takie jak zaawansowana fizyka dzięki silnikowi Source. Kluczowym elementem jest Gravity Gun, umożliwiający manipulację przedmiotami i wykorzystanie otoczenia w walce oraz podczas rozwiązywania zagadek.

HALF-LIFE 2 – RECENZJA LEGENDARNEJ GRY FPS CZ. 2

Epizodyczne Kontynuacje:

Episode One i Episode Two Po sukcesie Half-Life 2, Valve zdecydowało się na wydanie kontynuacji, rozwijających historię: Half-Life 2: Episode One (2006) – bezpośrednia kontynuacja fabuły podstawki. Gordon i Alyx próbują uciec z City 17, walcząc z pozostałościami Kombinatoru. Gra wprowadza więcej interakcji między bohaterami i dynamiczną współpracę z Alyx. Half-Life 2: Episode Two (2007) – kontynuuje historię po upadku City 17. Gordon i Alyx kontynuują walkę z Kombinatem, dążąc do przekazania ważnych informacji ruchowi oporu. Gra kładzie największy nacisk na otwarte lokacje i emocjonalne momenty.



Dodatek:

Half-Life 2: Lost Coast to technologiczne demo pokazujące zaawansowane efekty graficzne silnika Source, takie jak technologia HDR. Dodatek dostarcza krótką misję w nadmorskim klasztorze, prezentując możliwości techniczne silnika.

Dziedzictwo i Wpływ na Branżę Half-Life 2 zrewolucjonizował branżę gier dzięki nowatorskim mechanikom, wciągającej narracji oraz technologiom graficznym. Wpłynął na rozwój wielu późniejszych tytułów FPS i nadal pozostaje ikoną gatunku. "Wake up and smell the ashes..." Jeśli cenisz sobie inteligentną rozgrywkę i świetnie opowiedzianą historię, Half-Life 2 i jego epizody to absolutne klasyki, które warto poznać. I tak, Valve wciąż nie wydało Half-Life 3, do trzech nie potrafią liczyć...

Zostaje tylko czekać. Albo przeczucić się na *Half-Life: Alyx*.

RECENZJE FILMOWE

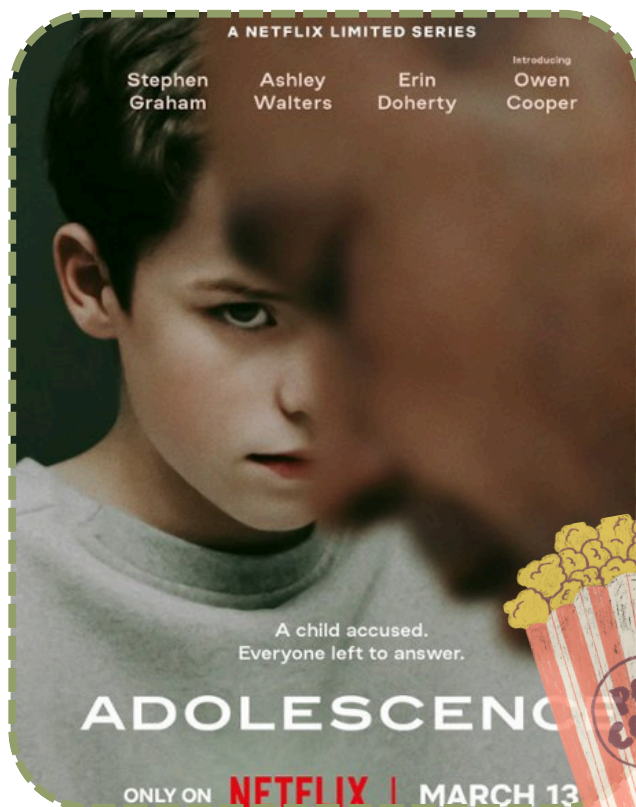


Recenzja: Minecraft: The Movie (2025)

Po wielu latach oczekiwania, film oparty na kultowej grze w końcu trafił do kin. Główne role objęli Jack Black jako Steve i Jason Momoa jako Garrett. Fabuła opowiada o grupie outsiderów, którzy trafiają do świata Minecrafta i muszą uratować go przed złowrogim piglinem. Główne miejsce akcji czyli świat Minecrafta, został przedstawiony z dużą dbałością o detale oraz zostały w nim oddane mechaniki gry. Efekty specjalne i animacja są dopracowane, czego nie można powiedzieć o fabule filmu, która jest chaotyczna. Humor trafia głównie do młodszej widowni, przez co dla starszej grupy wiekowej, film sprawia wrażenie przeciętnej przygodówki z ładną grafiką. Minecraft The Movie to produkcja skierowana głównie dla dzieci, przez co starsi fani gry, na której oparty jest film, byli przeważnie niezadowoleni i zawiedzeni po opuszczeniu sal kinowych.

Dojrzewanie (Netflix, 2025)

„Dojrzewanie” to czterooodcinkowy, brytyjski miniserial, który porusza temat oskarżenia 13-letniego Jamiego o morderstwo koleżanki ze szkoły. Twórcy od początku ujawniają sprawę, skupiając się na pytaniu: „dlaczego doszło do zbrodni?”. Serial wyróżnia się techniką realizacji – każdy odcinek nakręcono w jednym, ciągłym ujęciu, co potęguje napięcie i autentyczność wydarzeń. W rolach głównych występują Stephen Graham i młody Owen Cooper, którzy świetnie i wiarygodnie odegrali swoje role i zbierają poklask wśród oglądających. „Dojrzewanie” to intensywna, emocjonalna opowieść, która skłania do refleksji nad współczesnymi problemami młodzieży i społeczeństwa. Warto poświęcić czas na ten poruszający serial.





- STOPKA REDAKCYJNA -

Skład Gazetki:

Redaktorzy naczelni:

Maja Szczërba, Julia Przybytek

Obróbka graficzna:

Gabriela Merska

Dziennikarze:

Julia Kucharska
Paulina Wiśniewska
Zuzanna Przybytek
Julia Przybytek
Kacper Dwornik
Wiktorja Sasinowska
Kornelia Markowska
Julia Kozioł

Agnieszka Fertejko
Maja Szczërba
Milena Lasek
Katarzyna Kietlińska
Małgorzata Rafalska
Aleksandra Jaruga
Joanna Bieńkowska
Ernest Jarmuszewicz

Korekta tekstów:

Julia Kucharska
p. Beata Stokłosa

Opiekun gazetki:

Mariusz Ułasewicz

