



AD REM

zima 2022 Nr12(2)2022

PISMO

UCZNIÓW I NAUCZYCIELI
ZESPOŁU POLSKICH SZKÓŁ
OGÓLNOKSZTAŁCĄCYCH
IM. ITY KOZAKIEWICZ
W RYDZE



OD REDAKCJI

Drodzy Czytelnicy!

Rok 2022 pozostaje już wspomnieniem.

Zanim jednak zabierzemy się za realizację noworocznych postanowień, warto jeszcze przez chwilę pozostać w świątecznym klimacie za sprawą nieoczekiwanych przygód Świętego Mikołaja, o których przeczytacie w tym numerze. Z kolei klasa druga podzieliła się z nami zwyczajem kalendarza adwentowego. Przeczytacie także o harcerstwie w naszej szkole oraz komputeryzacji i robotyzacji naszego życia.

Przyjemnej lektury.

W AKTUALNYM NUMERZE:

- W świątecznym klimacie
 - kalendarz adwentowy
 - niebanalne przygody Świętego Mikołaja
- Harcerstwo w naszej szkole
 - wywiad z p. Edytą Dumchowską-Gravą
- Roboty i komputery
 - czy zdominują nasze życie?
- Tablica ogłoszeń



CZY ZASTANWAILIŚCIE SIĘ KIEDYŚ, JAK WIELE PRZESZKÓD MUSI POKONAĆ MIKOŁAJ, ŻEBY DOSTARCZYĆ WAM WYMARZONE I WYCZEKIWANE PREZENTY?



NIEOCZEKIWANE PRZYGODY MIKOŁAJA

Pewnego dnia Święty Mikołaj jak zwykle poszedł na siłownię, żeby przypakować, a bywał tam regularnie, wszak prezenty bywają ciężkie. W tym czasie jakiś bałwan wkradł się do kryjówki Mikołaja i ukradł wszystkie prezenty.

Tymczasem Mikołaj w czasie treningu poczuł, że coś nie gra i zdecydował się natychmiast wrócić do domu, nie kończąc treningu. Będąc już w chacie zważał stratę czegoś ważnego.

- Pieniądze? Renifery? - Nie zdawał sobie jeszcze sprawy czego brakowało.
- Prezenty! – wykrzyknął Mikołaj i złapał się za głowę w geście rozpacz. Ale przecież nasz bohater to niezwykle człowiek, który posiada supermoce. Postanowił więc szybko działać. Wybiegł na podwórko i szybko przywołał do siebie renifery. Zwierzęta pojawiły się natychmiast wprost z ... powietrza, a Mikołaj od razu wyruszył w poszukiwaniu złodzieja. Czas naglił i Święty musiał

jak najszybciej odnaleźć prezenty. W innym razie dzieci byłyby niezadowolone, gdyby nie dostały w tym roku podarków.



Renifery poruszały się bardzo szybko, ale jednego z nich nagle rozbolała noga i stracił równowagę. Wszyscy zaczęli spadać, a Mikołaj nawet pogodził się już z myślą po nieuchronnej śmierci. Wtem przypomniał sobie, że zostało mu jeszcze trochę świątecznej magii, której niezwłocznie użył i powoli opuścił swoje zwierzęta bezpiecznie na ziemię, podczas gdy sam nadal spadał. Zamknął oczy. Upadł wprost na przechodzącą tamtędy osobę, a jego upadek złagodziło coś miękkiego. Nie do wiary! To był worek ze skradzionymi prezentami, na którym wylądował Mikołaj...



Autorzy tekstu: Nikole Lubracka (9a) i Rene Rau (9a)

Czy Mikołajowi udało się dostarczyć dzieciom prezenty? Co stało się ze złodziejem? Rusz wyobraźnią i dopisz własne zakończenie tej historii!

**A gdyby tak Mikołaj nie dotarł?
Otwórz kod QR i obejrzyj filmik, który
przygotowali uczniowie klasy 10 –
Artemij, Maksim i Saimon.**





KALENDARZ ADWENTOWY KLASY 2A

Kalendarze adwentowe mają długą historię. Tradycyjnie każdego dnia, który przybliżał nas do Świąt Bożego Narodzenia w domach wieszano obrazek dotyczący świąt, zapalano kolejną z 24 świeczek lub skreślano jedną z 24 kresek narysowanych kredą na drzwiach.

Współcześnie kalendarz adwentowy najczęściej kojarzy się z drobnymi upominkami, na które dzieci czekają każdego dnia przybliżającego je do świąt lub słodyczami, które znajdują w okienkach papierowego kalendarza adwentowego.

W klasie 2a dzięki kalendarzowi adwentowemu dzieci jeszcze lepiej poznały zwyczaje świąteczne i bardziej zaangażowały się w rodzinne przygotowania do świąt Bożego Narodzenia.

Przez cały adwent dzieci wykonywały różne zadania, polegające na spełnianiu dobrych uczynków. W nagrodę były obdarowywane słodyczami.

Historia kalendarza adwentowego zaczęła się w XIX wieku. Użytkowanie ich zapoczątkowali niemieccy luteranie. Pierwszy kalendarz adwentowy powstał w 1839 roku. Tuż przed rozpoczęciem adwentu pastor ks. Johann Hinrich Wichern, który prowadził przytułek dla sierot w Hamburgu, postanowił umilić swoim podopiecznym oczekiwanie na Święta Bożego Narodzenia. Na drewnianym kole o średnicy 2 metrów umieścił świece. Od tej pory co wieczór spotykali się i zapalali jedną z nich, spędzając czas na wspólnej modlitwie i śpiewie.

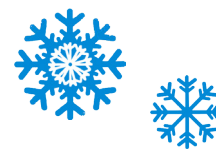


Informację
i zdjęcia
przekazała
p. Iwona Sarule





HARCERSTWO – PRZYWILEJ I OBOWIĄZEK



W 2022 ROKU DRUŻYNA HARCERSKA NA ŁOTWIE OBCHODZIŁA JUBILEUSZ STULECIA ISTNIENIA.

Z tej okazji harcmistrzyni Edyta Dmuchowska-Grava przybliżyła nam historię i główne założenia tego ruchu.

Jak to się stało, że jest Pani liderką ruchu harcerskiego w naszej szkole?



Nasza drużyna została założona w 1922 r. Od samego początku naszą drużynową była śp. Janina Główecka. Ja sama wstąpiłam do drużyny harcerskiej w 1989 r.

W 1990r. złożyłam przyrzeczenie harcerskie. W 1994 roku złożyłam już przyrzeczenie wędrowniczki, a w 2000 r. przyrzeczenie drużynowej. Z kolei w 2002 roku zostałam zuchmistrzynią na Łotwie, a w 2005 roku harcmistrzynią.

Jak i kiedy w szkole pojawił się ruch harcerski?

W szkole zaczęłam prowadzić zuchów już 1994 roku. Potem była wielka przerwa w szkole, bo wyjechałam na studia do Polski. W Polsce wstąpiłam do ZHR (Związku Harcerstwa Rzeczypospolitej), gdzie byłam w warszawskiej 346 Drużynie Wędrowniczek. Dzięki uczestnictwu w różnym kursom i obozom, otrzymałam różne stopnie harcerskie.

Wróciłam do Rygi i swoje wiadomości przekazałam dalej. Po jakimś czasie w szkole harcerstwo zniknęło, bo harcerki wyrosły i wyjechały za granicę. Nic już się nie działo. Pracując w szkole postanowiłam odnowić drużynę harcerską i w 2020 roku Drużyna ponownie się odrodziła. W tym roku nasza 22.Ryska Drużyna Harcerska obchodzi 100 lecie istnienia.

Czym się zajmujecie i jakie zadania wykonujecie?

Zdarza się, że ktoś zadaje mi pytanie: „Co wy robicie na tych waszych zbiórkach?” - Odpowiedź wcale nie jest łatwa, ponieważ spektrum zajęć organizowanych przez drużyny jest bardzo szerokie. Najczęściej kojarzymy harcerzy z lasem i aktywnością na świeżym powietrzu. I słusznie, ponieważ bardzo dużo zbiórek odbywa się właśnie w taki sposób. Harcerze biorą udział w wędrowkach, grach terenowych.

Na tym jednak możliwości się nie kończą. Drużynowi przygotowują dla swoich harcerzy również np. wyjścia do kina, zajęcia sportowe, czy artystyczne – teatralne, plastyczne, muzyczne.



Tak naprawdę lista tego, czym zajmują się harcerze nie ma końca. Wszystko zależy od oczekiwań harcerzy i pomysłów ich zastępowych czy drużynowych.

Czego można się wtedy nauczyć?



Będąc harcerzem można nauczyć się mnóstwa rzeczy. Rozpalanie ognisk, budowa szałasów, posługiwanie się mapą i orientacja w terenie, gra na instrumentach, pierwsza pomoc - to tylko kilka najpopularniejszych zajęć, w jakich udział biorą harcerze. Najcenniejsze jest jednak zdobywanie przy tym tzw. umiejętności miękkich.

Biorąc udział w zbiórkach, biwakach i obozach harcerze uczą się samodzielności, ale też pracy zespołowej. Wykonując różnorodne zadania ćwiczą kreatywne myślenie, uczą się podejmowania decyzji. Odważnie podchodzą do stawianych przed nimi wyzwań, mierzą się z radzeniem sobie z trudnościami.

W późniejszym czasie, jeśli ktoś zaczyna obejmować konkretne funkcje w drużynie, nauczy się odpowiedzialności – za powierzone mu zadania i ludzi, zarządzania zespołem i realizowania projektów.

A jak powstał polski ruch harcerski?

To zasługa Andrzeja Małkowskiego. Został on ukarany za swoje występkę nakazem przetłumaczenia na język polski książki „Scouting for boys”. Działo się to w 1909 roku, rok po ukazaniu się tego „podręcznika skautingu” stworzonego przez Baden-Powella. To przymusowe zapoznanie się z jej treścią zainspirowało Małkowskiego do stworzenia organizacji skautowej na ziemiach polskich.

Idee opisane przez Baden-Powella były zgodne z jego światopoglądem. Chciał propagować je wśród młodzieży, za pomocą metody skautowej. Uważał, że w ten sposób będzie można pozytywnie wpłynąć na wychowanie i rozwój młodych ludzi. Chciał, by skautowy sposób życia był alternatywą dla złych nawyków, których wtedy wśród młodzieży nie brakowało.

W roku 1911, we Lwowie zdecydowano, by na ziemiach polskich utworzyć skauting. Taką właśnie datę przyjmuje się za początek ruchu harcerskiego w Polsce. Przeprowadzony został wtedy pierwszy kurs instruktorski, powołano Komendę Skautową. Również w 1911 roku Małkowski stworzył pierwsze drużyny harcerskie. Początkowo były to drużyny męskie, nieco później drużynę żeńską założyła Olga Drahonowska (z którą Małkowski ożenił się dwa lata później).

I jakie były dalsze losy?

Andrzej Małkowski aktywnie propagował harcerstwo, rozpoczął wydawanie czasopisma „Skaut”, napisał też pierwszą polską książkę o skautingu – „Scouting jako system wychowania młodzieży”. Po przeprowadzce do Zakopanego wraz z żoną Olgą tworzył tam prężnie działające skautowe środowisko.

W trakcie I wojny światowej małżeństwo Małkowskich było zmuszone opuścić Zakopane. Andrzej Małkowski miał dostać się do Odessy, by tam dołączyć do polskich oddziałów wojskowych. Statek, na którym tam zmierzał, zatonął po wpłynięciu na minę. W katastrofie tej zginęło 476 osób. Małkowski był jedną z nich, zginął w nocy z 15/16 stycznia 1919 r. w wieku zaledwie 31 lat.



Wróćmy do naszej drużyny. Wiemy już, że w 2005 roku została pani harcmistrzynią (hm). Ile osób jest w tej chwili w organizacji?

W naszej drużynie obecnie jest 25 zuchów i 2 harcerzy.

Jak wygląda mundur harcerza?

Mamy inne mundurki niż w Polsce, bo jesteśmy pod Łotewskim Scoutingiem.

Na koniec proszę opisać, jak wygląda typowa zbiórka harcerska?

Temat - Prawo Harcerskie w codziennym życiu

Miejsce - Harcówka i okolice

Czas 120 min

- 15min Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki, zapoznanie harcerzy z tematem zbiórki.
- 10min Podział harcerzy na grupy (można użyć podziału na zastępy). Rozdanie liderom grup (ew. zastępowym) pierwszych kopert i długopisów. Wytłumaczenie zasad gry: Prawo harcerskie pogubiło niektóre słowa. Waszym zadaniem podczas tej gry będzie znalezienie ich. Rozwiązaniem każdego kolejnego zadania będzie jakaś część Prawa. Gra tematyczna • Koperty z zadaniami z załącznika • Długopisy • Mazaki, kartki A3
- 45min Praca w zastępach.
- 15min Podsumowanie gry. Rozmowa z harcerzami o poszczególnych punktach prawa.
- 15min Zabawa „Którym punktem prawa jestem?” Każdy harcerz ma na plecach przyklejony punkt prawa. Zadając pytania tak-nie, ma dowiedzieć się którym punktem prawa jest. • Kartki z wypisanymi punktami Prawa • Taśma
- 10min Podsumowanie – układanka w grupach (zastępach) • Kartki z pociętym Prawem Harcerskim (puzzle)
- 5min Obrzędowe zakończenie zbiórki

To typowy porządek zbiórki harcerskiej na przykładzie konkretnego scenariusza.

Dziękuję za rozmowę!



Rozmawiał Nikita Aleksejevs (10a)

PIEVIENOJIES 22. RĪGAS POĻU SKAUTU UN GAIDU VIENĪBAI

**22 RDH ZHP
NA ĻOTWIE**



**Skautisms ir viena no
lielākajām jauniesu
organizācijām Latvijā.**



**Nākot uz nodarbībām var
iepazīt gan poļu, gan latviešu
skautu kultūru.**

**Mēs mācāmies visādas
gudrības, mežglus, jaunas
prasmes mācāmies un reizē
izklaidējamies. Mūsu mērķis
"Veidot pasauli labāku"
un ar tavu palīdzību mēs to
varam izdarīt. Nodarbības
notiek gan poļu, gan latviešu
valodā.**

**Harcerstwo jest jedną
z największych organizacji
dla młodzieży na Łotwie.**

**Przychodząc na nasze zajęcia
możesz poznać kulturę
łotewską i polską. Nauczymy
cię różnych rzeczy, np. jak
robić węzły. Zdobędziesz nowe
umiejętności bawiąc się.
Naszym celem jest „Robić
świat lepszym” i z twoją
pomocą możemy to osiągnąć.**

**Zajęcia są po polsku
i po łotewsku.**

**Jeżeli jesteś
zainteresowany
- dołącz do nas!**



CIEKAWOSTKI O ROBOTACH

Co wiemy o robotach? Czym właściwie jest robot? Robot to urządzenie o zachowaniu antropomorficznym (podobnym do człowieka) stworzone do wykonywania określonych zadań.

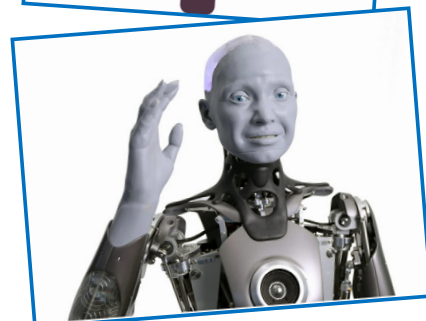
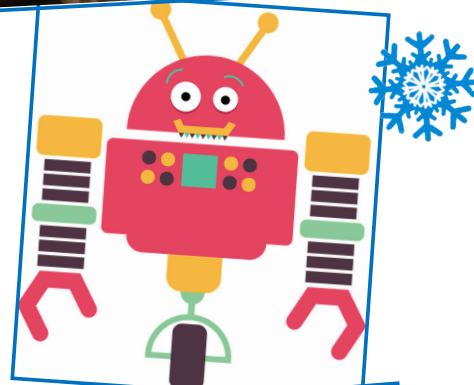
Działalność robotów ma na celu ułatwienie pracy ludzkiej w produkcji poprzez wykonywanie niebezpiecznej, rutynowej czy ciężkiej pracy. Roboty nie zawsze wyglądają jak człowiek i nie zawsze są stworzone do wykonywania jakichś zadań, czasami są tworzone dla rozrywki.

Jak już wspomniałem, maszyny, które stworzył człowiek w zasadzie mu pomagają, co jest logiczne. Roboty na przykład pomagają budować samochody w dużych fabrykach, są roboty sprząające, które pomagają sprzątać brud w domu (kiedyś nawet chciałem kupić sobie takie urządzenie, ale moi znajomi powiedzieli, że nie wykonuje dobrze swojej pracy i zrezygnowałem). Oznacza to, że istnieje wiele ścieżek o bardzo różnych kwalifikacjach, od robota stworzonego do układania kostki Rubika po roboty tworzone przez NASA do eksploracji innych planet.

Prototypami robotów były także figurki mechaniczne stworzone przez arabskiego naukowca i wynalazcę Al-Dżazariego. On stworzył więc łódź z czterema mechanicznymi muzykami, którzy grali na tamburynach, harfie i flecie. Pierwszy rysunek robota humanoidalnego wykonał Leonardo da Vinci. Pierwszy robot pojawił się w XVIII w., a inżynier Pierre Jaquet-Droz stał się „ojcem-wynalazcą” tych maszyn. Jego pierwszym dziełem był robot pełniący rolę muzyka.

Osobiście nigdy nie korzystałem z robotów, ale pewnego dnia na pewno nadejdzie taki moment, że roboty będą oferować specjalne funkcje dla wszystkich ludzi. To tylko kwestia czasu. Jedyne, co w tym złego to tylko to, że maszyny zaczną zabierać ludziom pracę, bo np. w sklepach pojawią się roboty kasjerskie.

Mam też nadzieję, że nie dojdzie do „buntu terminatorów”, jak to zostało pokazane w wielu filmach i opisane w wielu książkach, a w przyszłości zwykli ludzie będą mieli pracę. W przeciwnym razie nastąpi katastrofa społeczna...



Nikita Aleksejevs (10a)

RELACJE – INSPIRACJE

Gry komputerowe – któż z nas nie grał choć raz w życiu? Są też wśród nas osoby, które nie wyobrażają sobie dnia bez ulubionej gry. Temat jest kontrowersyjny ze względu na ryzyko uzależnienia się od tej formy spędzania wolnego czasu, jednak społeczność graczy stale się rozrasta.

We Wrocławiu działa Muzeum Gier i Komputerów, które w listopadzie zorganizowało webinarium na temat „Historii informatyki domowej i gier komputerowych”. Oto relacja z tego spotkania.

W czwartek 3 listopada brałem udział w webinarium poświęconym grom komputerowym. Spotkanie prowadził Jakub Rzepecki, jeden z czterech twórców tego muzeum. Najpierw opowiedział ogólnie o historii komputerów, aby wprowadzić nas w zagadnienie, a następnie doszliśmy do głównego tematu spotkania - historii informatyki domowej i gier komputerowych.

Podczas webinarium dowiedziałem się, że pierwszym urządzeniem przypominającym współczesny komputer jest całkowicie mechanicznie programowalna maszyna cyfrowa o nazwie „Z1”, wynaleziona przez niemieckiego inżyniera Konrada Zusy, natomiast pierwszy powszechnie znany komputer to „ENIAC”. Jest on dziesiątki razy szybszy od poprzedników i zbudowany z 20 000 lamp próżniowych. Prowadzący opowiedział też o innych wybitnych modelach komputerów, o których nie będę się rozwodził szczegółowo.

Kolejnym, ciekawszym etapem webinarium był wirtualny spacer. Mężczyzna zaczął pokazywać, jak wygląda ich muzeum od środka. Dał nam również możliwość obejrzenia filmu z kanałów YouTube tego muzeum. Z tego co prowadzący przedstawił najbardziej zainteresował mnie nasz ojczysty komputer „Elwro/Ameprod TVG-10”. Ta konsola jest produkowana we Wrocławiu, to jest jedyna seryjnie nadal produkowana polska konsola.



Od siebie mogę dodać, że nie jestem wielkim fanem gier konsolowych i niewiele z tego rozumiem, jednak mam pewne doświadczenia gamingowe, bo grałem w gry takie jak „Mario” i „Pacman”.

Jak już pisałem ten temat nie wpisuje się w moje główne zainteresowania, jednak ze względu na to, że prowadzący mówił interesująco i zna się na swojej profesji, ciekawie było go posłuchać. Po webinarium, w którym uczestniczyłem mam ochotę pojechać do tego muzeum i zobaczyć wszystko na własne oczy. Jeśli będę we Wrocławiu na pewno tam pojadę.



MUZEUM GRY I KOMPUTERY MINIONEJ ERY

powstało w 2017 roku
we Wrocławiu
z inicjatywy
grupy pasjonatów
zrzeszonych w RetroGralni

Muzeum zaprasza do zagrania na kilkudziesięciu stanowiskach – komputerach, konsolach i automatach arcade. Do obejrzenia jest także kolekcja 200 maszyn i zabawek z lat 70. do 90.

Na miejscu czeka:

- ponad 20 stanowisk do grania na komputerach i konsolach - w tym legendarne Commodore 64,
- Amiga i Atari a także dobrze znany Pegasus,
- Automaty arcade,
- Konsole przenośne i zabawki edukacyjne,
- Ekspozycja pokazująca historię komputerów i konsol, kontrolerów, gry bez prądu i wiele innych ciekawostek.



Więcej informacji: <https://gikme.pl/>

Nikita Aleksejevs (10a)



TABLICA OGŁOSZEŃ

AD REM W POSZUKIWANIU DZIENNIKARZY!

JEŚLI JESTEŚ OSOBĄ KREATYWNĄ,
LUBISZ TWORZYĆ ORYGINALNE TEKSTY,
FOTOGRAFOWAĆ, PRZEPROWADZAĆ WYWIADY
LUB POSIADASZ INNE UKRYTE MOCE,
KONIECZNIE ZGŁOŚ SIĘ DO NASZEGO ZESPOŁU!

**Zapraszamy do współtworzenia
szkolnego pisma!**

NUMER PRZYGOTOWALI:

Nikita Aleksejev kl. 10a
Nikole Luberacka kl. 9a
Rene Rau kl. 9a
Artemij Cernavski kl. 10a
Saimon Oselski kl. 10a
Maksim Ivanov kl. 10a

p. Iwona Sarule

OPIEKA REDAKCYJNA:

p. Sabina Mężyk

OPIEKA GRAFICZNA:

p. Svetlana Narkiewicz

