

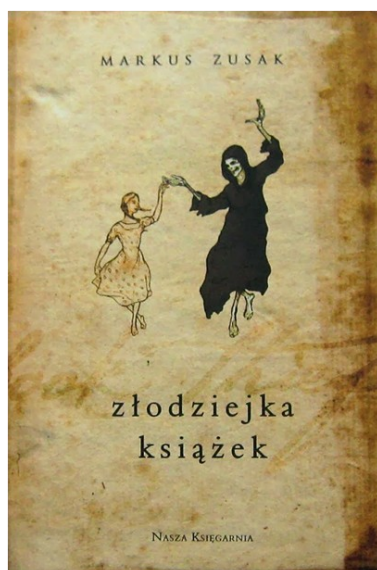
#Potwierdzone_Info

nr 4/2016(13)



#Potwierdzone_Info

Recenzja książki



Recenzja płyty



Recenzja filmu



A także:

- Wolskie miasteczko zawodów **4**
- Warszawskie dni informatyki **5**
- Sekrety Kasprzaka **13**
- Powstanie Warszawskie w sztuce **14**
- O autorytetach **16**
- Unia Europejska **17**
- Sześć przykazań młodego fotografa **18**
- FOTOGRAFIA — Analogowy renesans **20**
- Recenzja gry Tom Clancy's The Division **21**
- O przyszłości kolei **26**



Karty zbliżeniowe
bezpieczne czy nie?

Pruszkowska przygoda



Od Redakcji

Zawiośniało – jak napisał prawie sto lat temu futurystyczny poeta. Przyroda oddziałuje na nasze zmysły na wszelkie możliwe sposoby, czyli wysyła niepokojące sygnały w postaci kolorów (biel krzewów owocowych, żółć forsycji, czerwień tulipanów i świeża zieleń młodych listków drzew), zapachów (wystarczy wejść do najbliższego parku, żeby świdrowało w nosie od upojnego aromatu kwiatów), dźwięków (wydawanych przez ptaszki, pszczołki i wszelkie latające robactwo). Czemu sygnały te mogą niepokoić? Bo niestety – wraz z wiosną przychodzi czas na zwiększenie intensywności nauki. Dla maturzystów to już ostatni dzwonek, aby przysiąść do powtórek. Dla wszystkich innych uczniów – aby nadrobić zaległości i poprawić oceny.

Ale że nauka nie powinna człowiekowi zupełnie przysłonić świata, to wysyłamy w wirtualną przestrzeń Internetu nasz nowy numer #Potwierdzonego_Info. Dużo się działo w ostatnim czasie, dlatego zaczynamy od aktualności. Podpowiadamy też, jak przyjemnie i pożytecznie spędzić wolny czas z muzyką, książką czy grą, ale też jak zabrać się do utrwalania zmieniającego się świata na fotografiach. A że wiosna zachęca do tropienia i rozwiązywania tajemnic, to chcemy zainspirować naszych czytelników do baczniejszego przyjrzenia się naszej szkole... Może odkryjecie w niej jakieś tajemne przejścia, nieoczekiwane zakręty albo ukryte gdzieś zapadnie?

To ostatni numer gazetki przed maturami. Wszystkim czwartoklasistom życzymy połamania pióra (tudzież innych narzędzi pisarskich) na pisemnych egzaminach oraz weny na maturze ustnej.



#Potwierdzone_Info

AKTUALNOŚCI - VIII edycja Wolskiego Miasteczka Zawodów, czyli „Wybierz zawód z własnej Woli”

16 marca 2016 roku w Centrum Kształcenia Zawodowego Ustawicznego nr 1 na warszawskiej Woli odbyła się VIII edycja Wolskiego Miasteczka Zawodów. Wydarzenie to od ośmiu lat ma na celu zachęcenie uczniów klas drugich i trzecich gimnazjum do podjęcia nauki w szkołach technicznych. Wszystkie wolskie szkoły kształcące w zawodzie przekonywały gimnazjalistów, że wybór kształcenia zawodowego jest dziś najlepszą decyzją.

Tegoroczne Wolskie Miasteczko zawodów rozpoczęło barwny korowód zawodów z udziałem uczniów prezentujących się szkół. Uczniowie i nauczyciele reprezentujący szkoły przy specjalnie przygotowanych stoiskach opowiadali gościom o zawodach i warunkach nauki w swoich szkołach, pokazywali również ciekawe pomoce naukowe i specjalistyczne narzędzia. Szkoły zaprezentowały nie tylko swoje profile kształcenia, ale także umiejętności artystyczne swoich uczniów. Gimnazjaliści mogli uczestniczyć również w warsztatach: fotograficznych, gastronomicznych, samochodowych, florystycznych, fryzjerskich, ortopedycznych i innych. Uczestnicy wydarzenia mieli możliwość bezpośrednio porozmawiać z doradcami zawodowymi z urzędu pracy i OHP.

Na wydarzeniu nie zabrakło również naszej szkoły. Uczniowie klas 2D i 2G zaprezentowali swój autorski utwór oraz krótką scenkę



W tym roku wydarzenie odwiedziło około 1000 gimnazjalistów z Woli i Bemowa. Wolskie Miasteczko zawodów od ośmiu lat umożliwia gimnazjalistom bliższe poznanie szkół zawodowych, co z całą pewnością pomoże im podjąć decyzję dotyczącą ich dalszej edukacji.

Warszawskie Dni Informatyki 2016

W dniach 22-23 marca na Wydziale MiNI Politechniki Warszawskiej odbyły się Warszawskie Dni Informatyki. Wydarzeniu towarzyszyła konferencja, na której specjaliści z branży IT prezentowali różne obszary technologii informacyjnej. Dzięki giełdzie pracy zainteresowane osoby mogły zapoznać się z licznymi ofertami zatrudnienia.

Prelekcje na konferencji podzielono na następujące bloki tematyczne: What's hot in IT, Software Development, Technology business development & new media, Web development by meet.js (pierwszego dnia) i Software development, Deep dive by DevTalk.pl, Mobile development oraz Security (drugiego dnia). Jeśli było się wystarczająco szybkim w zapisach, można też było załapać się na warsztaty, na których bardzo szybko zabrakło miejsc. Oczywiście na każdy wykład w ramach bloków tematycznych również obowiązywały zapisy, ale nie było problemu, by chętni mogli dołączać nawet na te prelekcje, które nie widniały na ich zaproszeniach. Dlatego też osoby, u których na zaproszeniu był wpisany dany wykład, często słyszały, że "sala jest pełna i nie mogą już wejść".

Dzięki temu eventowi możemy poznać aktualności z rynku IT. Dostajemy również możliwość porozmawiania z przedstawicielami takich firm jak np. Accenture, a także zapisania się na płatny staż lub złożenia swojego CV. Wiele osób zastanawia się, jak napisać CV tak, aby wypaść jak najlepiej przed potencjalnym pracodawcą. Na pomoc przychodzi Pracuj.pl (osoby odwiedzające wydarzenie mogły skorzystać z pomocy pracowników tego portalu) oraz strona internetowa WDI, gdzie można było wygenerować dokument.

Na każdego z uczestników, który okazał pieczętkę "aktywny uczestnik", czekał giftbag z koszulką, długopisem i czasopismem. Organizatorzy zadbali, by koszulki były dostępne w różnych rozmiarach (do wyboru czarna i niebieska). Na identycznej zasadzie działało wydawanie pizzy podczas godzinnej przerwy obiadowej.

Warszawskie Dni Informatyki 2016 były naprawdę bardzo ciekawym wydarzeniem i na pewno wezmę udział w kolejnej edycji. Jestem zadowolona z wykładów, na których byłam, ponieważ widać było zaangażowanie prowadzących je osób. Prelegenci pokazali, że na prawdę lubią to, co robią.

Klaudia Makaruk

Pruszkowska przygoda

Dnia 17.03.2016 kilka klas naszej szkoły wybrało się do Pruszkowa na spektakl w tamtejszym młodzieżowym domu kultury oraz do dwóch muzeów. Kiedy dotarliśmy pod pierwszy budynek, po zrobieniu obowiązkowego zdjęcia wycieczki, do którego nie było wielu chętnych uczniów, przywitał nas oraz zaprowadził do salki teatralnej opiekun zespołu teatralnego - pan Gerard Połczyński.



Sama budowla MDK w Pruszkowie jest leżącym na terenie niedużego parku, pięknym, lecz małym pałacykiem i tak też jest zwyczajowo nazywana, jednak samo pomieszczenie, w którym przyszło nam oglądać spektakl, było niewielkim pokojem na 100 miejsc siedzących i scenę, gdzie, o czym poinformował nas pan Gerard, nie było miejsca ani dla oświetleniowca, ani dla akustyka, jednak na tak małej salce

przy niewielkich spektaklach nie są oni aż tak niezbędni. Jednak i to pomieszczenie ma swoje plusy; o jednym powiedział nam opiekun zespołu – jest to wielkość samej sceny, na której ponoć zmieści się cała orkiestra filharmonii, czego niestety nie można potwierdzić, ani temu zaprzeczyć ze względu na wielki czarny materiał zakrywający jej część. Drugą zaletą jest akustyka, którą dało się usłyszeć podczas wypowiedzi aktorów; jest to wyśmienite miejsce na niewielkie koncerty.

Obejrzelśmy dwa niedługie, humorystyczne spektakle jednoaktowe Antoniego Czechowa:

„Oświadczyń” oraz „Niedźwiedź”, a także wysłuchaliśmy nie tak znów krótkich wypowiedzi pana Połczyńskiego. Pierwszy ze spektakli opowiada historię zbliżającego się ku starości kawalera, chcącego poprosić o rękę potomkinię zaprzyjaźnionego rodu, podczas czego dochodzi do pewnych sporów skutkujących zabawnymi sytuacjami. Druga sztuka opowiada o wdowie przebywającej od śmierci męża w swojej posiadłości. Akcja rozwija się, kiedy przybywa do niej dawny wierzyciel zmarłego; żona nieboszczyka na chwilę obecną nie może spłacić długu. Mężczyzna mimo próśb o opuszczenie budynku postanawia zostać w nim tak długo jak musi, by odzyskać pieniądze. Po tej decyzji dochodzi do kilku dialogów między bohaterami, skutkujących końcowym zakochaniem się tytułowego „niedźwiedzia” we wdowie.



Mimo że są to spektakle humorystyczne, nie było podczas nich momentów, w których cała sala zaczęła się głośno śmiać, czego powodem mógł być fakt, iż napisane zostały ponad 100 lat temu. Jednak nie raz można się było uśmiechnąć, a każda ze sztuk posiadała morał. Zdecydowaną zaletą przedstawień byli aktorzy, którzy dobrze znali swoje role i przede wszystkim umieli wczuć się w postaci i sytuacje.



Po wyjściu z pałacyku zostaliśmy podzieleni na dwie grupy: osób idących do muzeum hutnictwa oraz osób idących do muzeum historycznego. Z powodu nieopanowania przeze mnie jeszcze umiejętności klonowania swojego ciała ani ewentualnego go podzielenia, mogłem pójść tylko w jedno miejsce – w tym wypadku do muzeum hutnictwa.

Od razu rzucały się w oczy stojące naprzeciw wejścia do szatni trzy zbroje, a za nimi dwie olbrzymie mapy. Samo muzeum składało się z dwóch i pół niewielkich pomieszczeń, z czego w tej „połowce” były tylko miejsca siedzące i proste puzzle naścienne. Dwa pozostałe były dosyć typowymi salami muzealnymi, w których znajdowała się całkiem spora ilość eksponatów, od waz ceramicznych, poprzez biżuterię i różne metalowe narzędzia po broń oraz kilka dużych tablic wypełnionych tekstem. Jednak miej-



sce to cechowała jeszcze duża liczba wiszących na ścianach ekranów, na których były wyświetlane różne filmy edukacyjne dotyczące tematyki muzeum, na innych proste quizy sprawdzające, ile informacji wyniesiemy z tej krótkiej przygody, był też duży ekran w orientacji pionowej, na którym wyświetlana była zapętlna sekwencja filmików wideo, oraz olbrzymi ekran stojący na ziemi, obudowany drewnianymi belkami, co miało dać wrażenie studni, jednak po chwili zabawy z wodą na nim wyświetlaną pojawiał się interaktywny film pokazujący niewielką wioskę, gdzie możliwe było „wejście”.

Innym, bardzo ciekawym, interaktywnym rozwiązaniem były poukrywane szufladki z eksponatami oraz niewielkich rozmiarów szkatułka, której celem było pokazanie dawnej metody zamykania / otwierania takich skrzyneczek, co dla wielu zwiedzających, w tym, co przyznaję z bólem, także dla mnie, było niemałym wyzwaniem.

Tam niestety cała podróż się zakończyła. Mimo że z początku nie byłem do niej przekonany, to zarówno muzeum, jak i spektakle mogę z czystym sercem polecić każdemu.

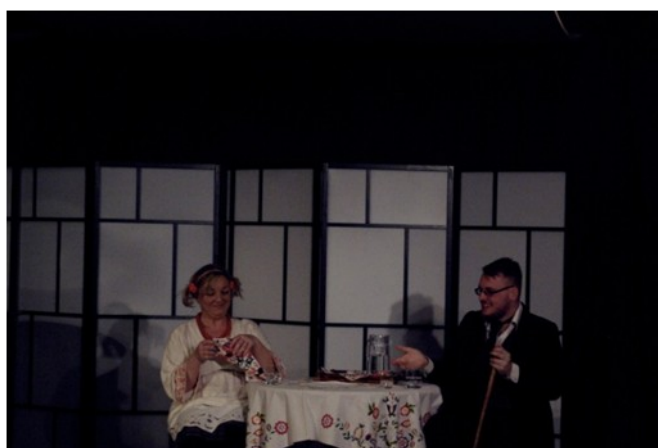


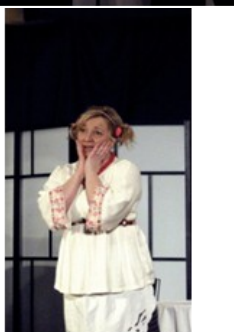
Mateusz Maciejewski

DZIEJE SIĘ W KASPRZAKU - fotoreportaż

Fotoreportaż z „Oświadczyn” i „Niedźwiedzia” Antoniego Czechowa
w reżyserii Gerarda Połczyńskiego
w Teatrze Studio Bis w Młodzieżowym Domu Kultury w Pruszkowie.

OŚWIADCZYNY







NIEDŹWIEDŹ





SUBIEKTYWNIE - Sekrety kasprzakowych murów

Tajemnicze drzwi naprzeciwko sali Drzwi z numerem 30. czy... często bez klamek. Owiany tajemnicą bunkier. To tylko kilka z wielu sekretów Kasprzaka. Co kryją? Prawda okazuje się nie taka straszna jak ją malują uczniowie.

Na początek – drzwi „30.”. Wielkie, drewniane, podwójne. Znajdują się obok sali od angielskiego / historii / przedsiębiorczości (niepotrzebne skreślić). Co się za nimi kryje? Krążą o tym różne plotki, często pełne wymysłów wybujałej uczniowskiej wyobraźni wielu pokoleń. Prawda jest taka, że jest to... pomieszczenie mieszkalne. Tak, zwykłe mieszkanie, które może wynająć każdy, kto nie może rozstać się z Kasprzakiem. Zaletą mieszkania jest dogodne położenie (2. piętro z pięknym widokiem na szkolne patio), darmowy budzik w postaci dzwonka lekcyjnego (na tym piętrze WYJĄTKOWO głośnego) oraz kontakt z młodzieżą. Jedynie łazienka jest oddalona, co może nieco ograniczać swobodę. Sala 30. Schowana w głębi grubego, kasprzakowskiego muru, naprzeciwko pracowni historycznej pana Łapko. Brak klamki w drzwiach uniemożliwia naszej redakcji dostanie się do środka, ale spokojnie – PRACUJEMY NAD TYM.

Drewniana „szafa” w skrzydle językowym. Zamknięta na dwie mosiężne kłódki. Po co aż taka ochrona? Przypuszczenia, co w sobie kryje, są przeróżne. Nawet krążą plotki, o zgrozo, że kryje zwłoki nauczycieli, którzy przeszli na emeryturę, bo słuch o nich zaginął. Jest to miejsce dla belfrów, którzy zakończyli swój żywot w murach Kasprzaka, a dyrekcja, nie chcąc psuć reputacji szkoły, ukryła ciała właśnie tam. A tak naprawdę to nic z tych rzeczy. Jest to zwyczajny składzik na miotły.

I wisienka na torcie – kasprzakowski bunkier. W 1955 roku, kiedy budowano zakłady Kasprzaka, świat wisił na krawędzi III wojny światowej zwanej atomową między USA a Związkiem Radzieckim. Dlatego większość budynków użyteczności publicznej z tamtych lat posiada bunkry lub schrony atomowe. Był to środek ostrożności. Dzisiaj są zamknięte lub przerobione. Tak też jest i u nas. Stary bunkier przerobiono na strzelnicę. Sprawdźcie sami. Czynna co wtorek od ... do ostatniego chętnego. Jak widać, nasza szkoła łączy w sobie fantastyczne światy Harrego Pottera, Władcy Pierścieni, a i jakieś dramaty się znajdują. Jest oderwana od rzeczywistości i może dlatego tak wciąga. I wbrew obiegowej opinii, wcale w niej nie straszy.

Adrianna Słowińska

SUBIEKTYWNIE - Powstanie Warszawskie w sztuce - między tragedią a epicką przygodą



Kiedy zastanawiam się nad ukazaniem Powstania Warszawskiego w sztuce, pierwsze co przychodzi mi do głowy to murale, które mijam na co dzień chodząc po osiedlu. Mural to nazwa z języka hiszpańskiego oznaczająca w skrócie dzieło dekoracyjnego malarstwa ściennego. Przedstawiając wydarzenia z sierpnia 1944 roku, zazwyczaj murale przybierają charakter dzieła monumentalnego i tworzone są przy użyciu specyficznej techniki malarskiej - graffiti.



Dzieła sztuki, które w ten sposób powstają, mają szczególne znaczenie dla młodego pokolenia. Graffiti o tematyce patriotycznej to coś więcej niż naścienny wandalizm, który często miewa miejsce, to rodzaj ekspresji pokolenia XXI wieku. Wszystkie murale na Bemowie – czyli osiedlu, na którym mieszkam i na którym się wychowałem – powstały w pełni legalnie po wcześniejszym uzyskaniu pozwolenia gminy lub właścicieli obiektów. Twórcami są niezależni młodzi artyści wykonujący obrazy według własnego pomysłu i za własne pieniądze. Nie napędza ich żądza sławy, korzyści finansowe czy uznanie rówieśników. Robią to, ponieważ są dumni z pochodzenia, są dumni z bycia warszawiakami – potomkami powstańców, którzy poświęcili swoje życie właśnie dla ich wolności.

Murale stają się więc hołdem dla poległych żołnierzy i cywili, którzy w tym tragicznym dla Warszawy i Polski okresie stanęli do walki. Moim zdaniem nazywanie tego heroicznego czynu epicką przygodą jest nie na miejscu. Naścienne dzieła o tej tematyce nie mają na celu gloryfikować tej tragedii, lecz oddają cześć bohaterom. Bohaterom, o których nie można zapomnieć i z których trzeba być dumnym, biorąc pod uwagę cenę, jaką zapłacili i to, jak wiele poświęcili.



Właśnie takie przesłanie ukryte jest na murach w postaci „ulicznych dzieł”. Motywami najczęściej powtarzającymi się na muralach są ruiny Warszawy, Pomnik Małego Powstańca, sceny walki żołnierzy Armii Krajowej z niemieckimi okupantami, symbol Powstania Warszawskiego oraz czas jego trwania, czyli 63 dni, które nazywane są „63 dniami chwały”. Pomimo że różnią się od siebie sposobem wykonania (stylem), umiejętnościami artystów je wykonujących (niektóre są lepiej wykonane, niektóre gorzej) oraz przedstawionymi motywami, to efekt jest taki sam. Ostatecznie każdy mural przykuwa wzrok i uwagę przechodnia, niezależnie od wieku i pochodzenia, dając mu przy tym do myślenia, po jakiej ziemi stąpa. Ta świetna inicjatywa młodych ludzi pokazuje, że historia naszego kraju nie jest im obca i że nie pozwolą o niej nigdy zapomnieć. Swoją krótką refleksję zakończę hasłem, które im towarzyszy i napędza do patriotycznych czynów - „Cześć i chwała bohaterom”!



SUBIEKTYWNIE - Autorytet

Czy zastanawiałeś się kiedyś nad swoimi autorytetami? Czy umiesz odróżnić je od swoich wzorców? Czy w ogóle masz autorytety? Na te pytania postaram się pomóc znaleźć ci odpowiedź. Jednak na początku powinniśmy postawić sobie podstawowe pytanie: co to jest autorytet?

Każdy ma inne autorytety, lecz wszystkie posiadają wspólne cechy. Imponują nam, zachwycają, interesują. Lecz czy to wystarczy żeby nazwać kogoś autorytetem? Moim zdaniem to jednak za mało. Czy jeśli jestem piłkarzem, moim autorytetem będzie Ronaldo? Czy gdy zostanę piosenkarzem, moim autorytetem będzie Michael Jackson? Nie!!! Takie osoby mogą być dla nas wzorem.

Czym różni się zatem wzór od autorytetu? Wzór to osoba, którą chcesz naśladować, niekoniecznie we wszystkim, ale w danej kwestii. Wzór ma być formą, którą wypełnisz sobą, swoim sposobem na coś, co zobaczyłeś i chcesz to naśladować. Tak więc Ronaldo czy Jackson są świetnymi wzorami dla piłkarza czy piosenkarza, jednak nie będą dobrym autorytetem.

Kim jest autorytet?

Autorytet to osoba, która będzie pchała cię do wypełnienia tej formy. Autorytet ma cię motywować do osiągnięcia celu, sukcesu. Nie może to być więc osoba, której nie da się spotkać, dotknąć czy inaczej „doświadczyć”. Zastanów się, czy jesteś w stanie „doświadczyć” swojego autorytetu, hmm?

Jestem małym, niezależnym twórcą YouTube (jeszcze nie Youtuberem, ale może kiedyś). Na moim przykładzie dobrze widać, kim dla mnie jest wzór, a kim autorytet. Wzorów do naśladowania mam wiele. Maciek Dąbrowski z kanału „Z ****” jest moim wzorem w kwestii montażu, Martin Stankiewicz w kwestii kontaktu z fanami, a Adam Zimmerman w kwestii prowadzenia kanału. Jednak żaden z nich nie jest moim autorytetem. Do moich autorytetów należy między innymi Mateusz Bisiołek z kanału „Mateusz_be”. To właśnie ten twórca poświęcił mi swój czas, by naprowadzić mnie na właściwą drogę. Zapoznał się z moją twórczością, pomógł mi ją poprawić i wciąż trzyma pieczę nad tym co robię. Zawsze jeśli mam jakieś pytanie, mogę na niego liczyć. To on pomaga mi być jak Maciek, Martin lub Adam. To on pomaga stawać mi się coraz lepszym. To on jest moim autorytetem.

Czy teraz widzisz różnicę? Autorytet cię inspiruje, byś mógł się poprawiać, stawać coraz lepszym, byś mógł osiągnąć swój cel. To dzięki autorytetom jesteśmy w stanie czerpać jak najwięcej ze swoich wzorców. Zastanów się, więc czy masz jakiś autorytet. Nie musi to być Selena Gomez, Brad Pitt czy Jurek Owsiak. Autorytetem może być mama, brat, nauczyciel. To te osoby, które są obok i dbają o to, byś nie zaprzepścił swojego potencjału.

Mateusz Szulc

KĄCIK SPOŁECZNO-POLITYCZNY - Unia Europejska

Kto może brać udział w wyborach do Parlamentu Europejskiego? Unia Europejska określa tylko czas, w którym głosowanie ma się odbyć, reszta zależy od państwa, w którym odbywa się głosowanie. W Polsce w głosowaniu może wziąć udział każda osoba pełnoletnia, która jest obywatelem naszego państwa lub osoba, która na stałe mieszka w Polsce i jest obywatelem Unii Europejskiej. Osoba ta nie może być pozbawiona praw publicznych lub nie może być ubezwłasnowolniona. Aby ubiegać się o mandat posła do Parlamentu Europejskiego, trzeba mieć przynajmniej 21 lat i od co najmniej 5 lat mieszkać w kraju należącym do Unii Europejskiej.

Gdzie znajduje się siedziba Parlamentu Europejskiego? Oficjalną siedzibą Parlamentu Europejskiego jest Strasburg, gdzie co miesiąc odbywa się zwyczajna sesja parlamentarna, ale komisje parlamentarne pracują w Brukseli. Sekretariat Generalny Parlamentu Europejskiego za to znajduje się w Luksemburgu.

Kiedy i w jakich okolicznościach powstał Parlament Europejski? Już w 1952 r., gdy powstawały fundamenty dzisiejszej UE. Powołano wtedy Zgromadzenie Parlamentarne EWWiS. W 1958 roku po powołaniu Europejskiej Wspólnoty Gospodarczej i Europejskiej Wspólnoty Energii Atomowej, Zgromadzenie stało się wspólnym organem wszystkich trzech wspólnot. Początkowo Zgromadzenie tylko doradzało innym organom, ale po paru traktatach otrzymało ogromne uprawnienia. Dzisiaj na przykład bez jego zgody nie może do UE dołączyć nowy kraj.

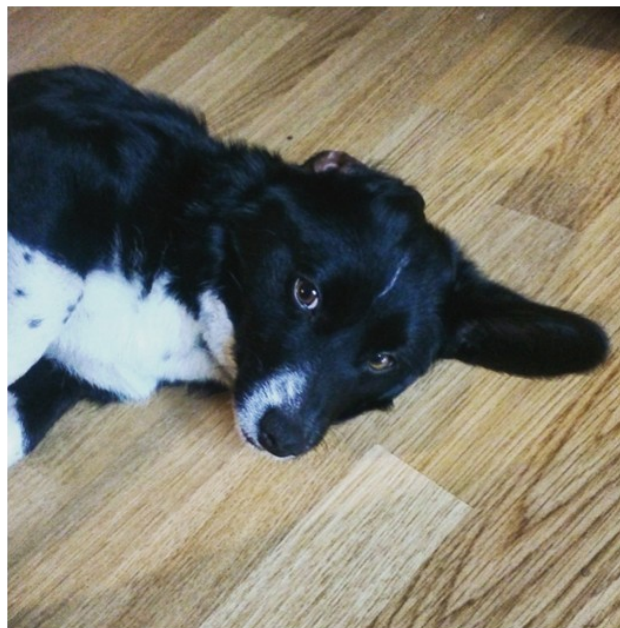
Patryk Golba

PO LEKCJACH – FOTOGRAFIA - Sześć przykazań młodego fotografa

Czy naprawdę myślisz, że aby zrobić dobre zdjęcie, potrzebny jest najnowszy Nikon, pięć obiektywów, trzy lampy i statyw? W takim razie muszę cię wyprowadzić z błędu! Teraz pewnie myślisz: skoro nie drogi sprzęt i lata studiów, to co może spowodować, że moje fotki będą lepsze? No to patrz. Przed tobą 6 przykazań młodego fotografa.

Po pierwsze – będziesz szukał światła swe-

To ono odpowiada w dużej mierze za końcowy efekt. W zależności od kąta padania światła to samo zdjęcie może być zupełnie inne. Bez niego większość prac wyjdzie niewyraźnych, a sztuczne zmiany doprowadzą do pojawienia się szumów i tzw. ziarna. Tak więc jeśli fotografujesz coś w domu, rób to w pobliżu okna. Jasny plan zdjęciowy = niskie ISO = krótszy czas = lepsze zdjęcie. Ciemny plan zdjęciowy = wysokie ISO = dłuższy czas = zdjęcie rozmazane.



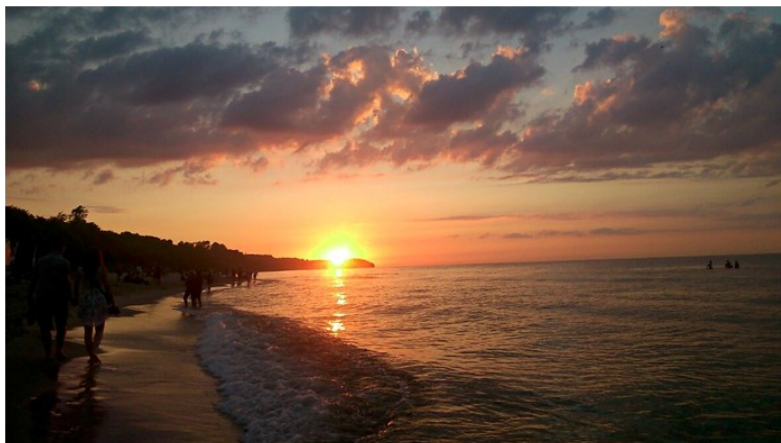
Po drugie – kompozycja, obserwacja i trzeźwe myślenie



Zawsze warto zadbać o kompozycję zdjęcia, czyli najprościej mówiąc ułożenie poszczególnych elementów i pozbycie się tych zbędnych. Warto też szukać idealnej perspektywy, bo w końcu nie każde zdjęcie będzie dobrze wyglądać z lotu ptaka czy en face. Ja osobiście lubię szukać skośnych linii, które dodają zdjęciu dynamiki.

Po trzecie – tło

Źle dobrane tło to problem pojawiający się najczęściej przy zdjęciach w domowym zaciszu. Niezależnie czy zdjęcie robimy komuś czy czemuś, zawsze nasz obiekt będzie lepiej wyglądał na tle ściany niż na tle niepościelonego łóżka.



Po czwarte – kadr

Kadrowanie jest bardzo ważne – najlepiej myśleć o nim już na etapie robienia zdjęcia, a nie dopiero podczas jego obróbki.

Po piąte – lampa błyskowa to twój wróg

Osobiście nigdy jej nie używam. Może to kwestia aparatu, jaki posiadam lub braku techniki, ale uważam, że nie oddaje ona rzeczywistych kolorów i zbyt uwidacznia cienie. Jeżeli chodzi o jej używanie w plenerze, w moim przypadku jest za słaba.

Po szóste – nie bój się obróbki

Czasami trudno jest zrobić idealne zdjęcie. Wtedy przyda się program graficzny, w którym zdjęcia można poddać obróbce. Do prostej edycji, czyli zwiększenia jasności, podniesienia kontrastu czy kadrowania osobiście polecam Photoscape, który jest darmowy i łatwy w obsłudze.

**Wszystkie zdjęcia zamieszczone w artykule, zostały zrobione bez użycia profesjonalnego sprzętu.*

Oliwia Okrasa

PO LEKCJACH – FOTOGRAFIA - Analogowy renesans

Pewnie większość z was pamięta czasy dzieciństwa, kiedy to rodzice robili nam zdjęcia na kawałku folii zwiniętej w małe plastikowe pudełeczko. Pewnie na ogół znacie to pod nazwą „klisza”. Teraz powraca w wielkim stylu nie tylko jako przelotna moda.

Zacznijmy od naprostowania jednej rzeczy; „klisza” jest błędną nazwą. Prawidłowo jest to film i tego będę się trzymał. W ciągu ostatnich kilku lat wiele osób zaczęło odkrywać „te stare aparaty, co robią ładne zdjęcia”. Dla jednych jest to zachłyśnięcie się modą na styl retro, dla drugich początek przygody z prawdziwą fotografią. Oczywiście rodzą się pytania w stylu „ale jak ten stary szmelc może robić lepsze zdjęcia od mojego najnowszego samsunga?”. Nie, aparat nie robi zdjęć, to ty robisz zdjęcia, a analogowa lustrzanka daje ci pełen wachlarz możliwości za niewielkie pieniądze i tylko od ciebie zależy, jak je wykorzystasz.

A co do pieniędzy – ile trzeba wydać na nową cyfrową lustrzankę? W skrócie – sporo. Ile trzeba wydać na analogową lustrzankę? Wystarczy na tydzień rzucić palenie. Wybór staje się oczywisty. Oczywiście należy doliczyć koszt filmu zazwyczaj 36-klatkowego. I teraz dochodzimy do kwestii ilości zdjęć. Wiele osób, robiąc zdjęcia cyfrówką, potrafi nastroić kilkadziesiąt zdjęć podczas jednej sesji. Fotografując analogiem mamy tylko 36 zdjęć do zrobienia, więc każde jest przemyślane. Skupiasz się na chwili. To uczy cierpliwości.

Jeśli naprawdę interesujesz się fotografią i chcesz poznać jej prawdziwe podstawy, zacznij od filmu.

Dawid Kadaj

PO LEKCJACH - GRA - Tom Clancy's The Division - uczciwa recenzja niedzielnego gracza

O The Division można powiedzieć wiele. Oprawa wizualna jest znakomita, tak realistycznego Nowego Jorku w świecie wirtualnym jeszcze nie było mi dane oglądać! Oczywiście trailery przed premierą obiecywały jeszcze więcej, jednakże obecnie downgrade grafiki tuż przed premierą stał się już normą. W pierwszych godzinach grania (obecnie mam ich na liczniku około 40) całkowicie pochłonął mnie postapokaliptyczny klimat świata. Rozgrywka jest dość prosta, polega na systemie osłon oraz specjalnych umiejętności rodem z gier RPG. Tych ostatnich jest cała masa, mamy do dyspozycji również atuty i talenty, które odblokować możemy poprzez wykupienie poszczególnych sekcji budynku dowodzenia.

Fabula nie zaskakuje. Świat się skończył, epidemia zagraża ludzkości, ty jesteś ostatnią deską ratunku. Gdzieś to już widzieliśmy. Widać tu jednak ogrom pracy, jaki włożono w produkcję, szczególnie w dużej ilości easter egg-ów, danych wywiadowczych, a także w masie znajdziek. Świat gry nie powala swoim rozmiarem, jednakże jest on dzięki temu bardzo dopracowany. Do eksploracji gracza zostały oddane nie tylko ulice, ale i stacje metra, dachy, wiele mieszkań. Ich różnorodność sprawia, że wirtualna turystyka jest tu całkiem uzasadniona.

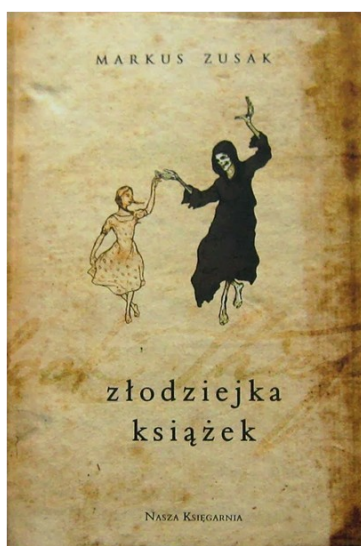
Uważam, że The Division śmiało można nazwać grą MMORPG. Mamy tu matchmaking, który szybko dopasuje do nas graczy, abyśmy wspólnie mogli przeciwdziałać epidemii. Mamy również kryjówki, które służą za lobby. Najbardziej widocznym elementem, który przesądza o przynależności tego tytułu do gatunku, jest Dark Zone czyli strefa PvP. Mechanika tego miejsca przyciągnęła mnie na wiele godzin do gry. To tu możemy znaleźć najbardziej unikatowe przedmioty, ograbić biednych graczy lub unieszkodliwić wyjątkowego Bossa. To, że w każdym momencie z myśliwego można stać się zwierzyną, wprowadza poczucie niepewności i wybitnie podbija poziom adrenaliny. Szczególnie gdy w swoim plecaku dźwigasz przedmiot, którego szukałeś wiele godzin.

O End-game można powiedzieć krótko - jest to wyścig w gromadzeniu lootu i unikatowych schematów. W niedługim czasie producent obiecał graczom wiele dodatkowej zawartości. Znając politykę Ubisoftu, pewnie przyjdzie nam za to zapłacić. Gra ma bardzo duży potencjał. Deweloperzy mają wiele niezrealizowanych pomysłów, które stopniowo będą znajdować się w kolejnych patchach lub płatnych DLC.

Największą bolączką The Division jest duża monotonnaść questów, zadania same w sobie są schematyczne, a fakt, że jest ich nie za wiele, sprawia, że często zmuszeni jesteśmy je powtarzać. Ponadto gra cierpi na typowe bolączki produkcji w wieku niemowlęcym, mianowicie bug na bugu bugiem pogania! Grę pomimo kilku niedociągnięć szczerze polecam, szczególnie osobom, które szukają gry z otwartym światem, możliwością (a wręcz koniecznością) współpracy z innymi graczami, a także fanom dobrego strzelania.

Recenzję przygotował Łukasz Zwierzchowski w kooperacji z graczem WilkOr

PO LEKCJACH – KĄCIK KSIĄŻKI – "Złodziejka Książek" Marcus Zusak



Napisać o wojnie i śmierci tak, jak nikt inny do tej pory nie pisał, to wyjątkowo trudna sztuka. Kiedy narratorem czyni się Śmierć, a tematem Holocaust, można spodziewać się kłopotów. Marcus Zusak radzi sobie jednak znakomicie.

Nie jest to książka o wojnie, ale z wojną w tle. Nie jest to książka o romansach, ale miłość zerka na czytelnika niemal z każdej strony. Nie jest to książka o Aniołach, ale życzliwości dla drugiego człowieka tam opisaney niejednen Anioł mógłby bohaterom pozazdrościć.

Więc o czym to książka? O tym, że trzeba być człowiekiem bez względu na okoliczności.

O tym, że trzeba kochać, bo jutro może być już za późno. O szczęściach w nieszczęściu. O przyjaźni i przywiązaniu. O kolorach, łzach i książkach... I przede wszystkim o Śmierci, bez której nie byłoby Złodziejki Książek.

Wbrew pozorom nie jest to książka babska czy cikliwa. Moim zdaniem jest to pozycja dla każdego, kto znajdzie choć chwilę czasu i chęci, by zagłębić się w świat Złodziejki Książek i kraść z nią jabłka, słuchać gry na akordeonie i przynosić radość ludziom.

Ta książka jest moim zdaniem pozycją obowiązkową dla każdego. Nawet dla człowieka, który nie uważa czytania za rozrywkę. Ta powieść ma potencjał, jakiego nie ma żadna inna pozycja i potrafi zmienić sposób myślenia człowieka. A przede wszystkim pokazuje potęgę książek. Mamy wiosnę, robi się coraz cieplej, więc zachęcam do wieczornego złapania Złodziejki, zajęcia miejsca na parapecie, otwarcia okna i zanurzenia się w świat, po którym oprowadza was sama Śmierć...

Krystian Gawroński

PO LEKCJACH – MUZYKA – Mateusz Zubie recenzja



Amon Amarth „Jomsviking”

O metalu można mówić naprawdę wiele rzeczy, jednak w odróżnieniu do np. popu nie opiera się on na pojedynczych hitach, dzięki czemu pozwala zdobyć światową sławę zespołom z praktycznie każdego państwa. Sprawia to, że wielu ludzi kojarzy Polskę z Behemothem, Vaderem czy Decapitated, Brazylię z Sepulturą, Niemcy z Rammsteinem, a Szwecję z Sabatorem czy właśnie Amon Amarth. Zespół ten gra melodyczny death metal, a jego teksty dotyczą życia, dokonań czy wierzeń wikingów, dlatego nikogo nie powinien dziwić tytuł ich ostatniego studyjnego albumu „Jomsviking”, będącego dziesiątym w ich dyskografii.

Rzeczą charakterystyczną dla tego zespołu jest to, że z albumu na album stają się coraz lepsi, w tym coraz bardziej melodyjni - trend ten został na szczęście utrzymany i na tym krążku. Teksty utworów na nim zawartych opowiadają historię jednego ze skandynawskich wikingów rozpoczynającą się w utworze „First Kill”, mówiącym, w jaki sposób główny bohater został wygnany z rodzinnej wioski.

Mimo że nie jestem specjalistą od staroskandynawskiej sztuki, to jestem w pełni przekonany, iż nie grali oni na elektrycznych gitarach czy zestawach perkusyjnych, na jakich został nagrany album. Mimo to muzycy Amon Amarth osiągnęli mistrzostwo w tworzeniu klimatycznych utworów wpasowujących się w tematykę ich tekstów, zwłaszcza na „Jomsviking”, gdzie partie gitarowe wydają się same opowiadać historię. Na płycie tej znaleźć można mnóstwo typowo heavy metalowych czy nawet hard rockowych riffów, co więcej - taka jest też większość solówek, co osobiście muszę uznać za olbrzymi plus. Mimo że uwielbiam szybkie, shredowe solówki zespołów takich jak np. Lamb of God czy Machine Head, to uważam, że zwolnienie tempa na te 20-40 sekund w intensywnych death metalowych utworach pozwala na o wiele lepsze podbudowanie klimatu.

Oczywiście zespół grający cięższą odmianę metalu powinien mimo wszystko posiadać trochę wpa-sowujących się w to zagrywek. Mimo że Amon Amarth nie zrezygnowało z nich całkowicie, to są one niemal niezauważalne, wepchnięte między wcześniej wspomniane. Podobna sytuacja dotyczy również perkusji, bardziej przypominającej tę Iron Maiden czy Dio niż rzeczywistego zespołu death metalowego; nie ma tam zbyt wielu blastów, ale fani szybkiego grania na „garach” nie powinni być zawiedzeni dzięki bardzo sprawnym, płynnym i przede wszystkim przyjemnie wyeksponowanym przejściom między kolejnymi partiami.

Po takim opisie można by zadać sobie pytanie, co w takim razie sprawia, że jest to death metal, a nie hard rock?. Odpowiedź wskazywałaby przede wszystkim na wokala - mocny, niski, gardłowy ryk Johana Hegga. A do tego na fakt, że jest to melodyczny death metal, który od początków istnienia łączył w sobie przeróżne gatunki gitarowego grania.

Największą niespodzianką dla mnie podczas słuchania albumu był przedostatni utwór: „*A Dream That Cannot Be*”, głównie za sprawą niespotykanego wcześniej w utworach tych muzyków czystego wokalu, a tym bardziej kobiecego. Utwór ten jest jedynym dialogiem w historii Jomswikinga, sprawia też, że jest w nim zdecydowanie najwięcej emocji, chociaż te zawarte są w praktycznie każdym z utworów.

Album „*Jomsviking*” jest godny polecenia każdemu, dla kogo muzyka to nie tylko popowa piosenka oparta wyłącznie na wokalu. Może też podobać się ludziom, którzy wcześniej nigdy nie próbowali słuchać cięższych odmian metalu bądź próbowali, co jednak zakończyło się niezbyt pozytywnym odbiorem całego gatunku.

Mateusz Maciejewski

PO LEKCJACH – FILM – „Historia Roja”

Ostatnio uczniowie Kasprzaka mieli okazję zobaczyć film opowiadający historię polskiego żołnierza wyklętego Mieczysława Dziemieszkiewicza „Roja”.

Film właściwie skupia się bardziej na rzeczywistości, w jakiej znajdują się bohaterowie, niż na samej ich historii. Pokazuje barbarzyństwo komunistów – Rosjan i ich brak pohamowania pod każdym względem. Przedstawia także trudną sytuację Polaków. Jednak nie ukazuje ich jako wyidealizowanych bohaterów, którzy nie mają żadnych słabości, lecz jako zwykłych ludzi ze swoimi słabościami, za co reżyserowi należy się ogromna pochwała. Realia walki partyzanckiej są doskonale odwzorowane. Jedyne, do czego można się przyczepić, to to, że momentami w filmie występuje „syndrom Rambo”. Najbardziej rzuca się on w oczy dwukrotnie, kiedy nasi bohaterowie są otoczeni przez dziesiątki Rosjan z czołgami, a mimo to udaje im się uciec. Co prawda giną chwilę później, ale widać, że reżyserowi udzieliła się trochę hollywoodzka moda. W filmie znajdują się też sceny humorystyczne, w których główną rolę grają czerwonoarmiejcy. Pokazano ich głupotę, dość częste nadużywanie alkoholu, nawet na służbie, a przede wszystkim to, jak wielkim problemem byli dla nich żołnierze wyklęci. Jednak Polacy też nie zostali pokazani tylko z tej dobrej strony. Ukochana naszego bohatera, której się oświadczył, nie zawahała się go wydać komunistom, aby ocalić siebie oraz zając wysokie stanowisko.

Dość ciekawym motywem, nie przez każdego zrozumianym, gdyż jest on dość trudny i trzeba spędzić naprawdę długą chwilę, aby wpaść na znaczenie tej sceny, jest śmierć głównego bohatera. Normalnie nie ma w tym nic dziwnego, jednak przy sekcji zwłok, matka mówi że go nie poznaje, i nigdy Rosjanie go nie dopadną. Ponadto przy sekcji zwłok znajduje się też czarny charakter, który został zabity kilka scen wcześniej. Aby wprowadzić więcej zamieszania, nasz bohater pojawia się znowu. Moim zdaniem obie postacie stały się symbolami – dobra i zła. Ma to na celu pokazać, że mimo tego iż jeden bohater zginął, to pojawi się drugi. Tak samo ze złymi ludźmi – po śmierci jednego będą się pojawiać kolejni. Symbolizuje to wieczną walkę dobra ze złem.

Moim zdaniem, film jest genialny. Doskonale pokazuje realia powojennych czasów oraz sytuację zarówno w polskich kryjówkach, jak i w komunistycznych placówkach. Jest świetnie wykonany. Scenografia doskonale odzwierciedla tamte czasy. Rekwizyty, którymi posługują się postacie, także są bez zarzutu. Lekko dokuczają „ślepaki”, którymi strzelają przeciwnicy, ale najwyraźniej to już wina obecnych trendów, którym reżyser się podporządkował.

Artur Rzemek

CO W ŚWIECIE PISZCZY – O przyszłości kolei

Bardzo dawno temu, mianowicie na samiuśkim początku XIX wieku powstały pierwsze pociągi. Pierwotnie napędzane parą, stały się tak popularne, że dzisiaj nie wyobrażamy sobie bez nich życia. Wielu z nas korzysta z tego środka transportu, który z maszyny parowej zmienił swój napęd na silnik elektryczny. Jeszcze nowszym wynalazkiem jest metro. Odcinek łączący dwa krańce Warszawy pokonamy w około 40 minut, ale co powiecie na pokonanie 70 km między Wiedniem a Bratysławą w 480 sekund? W bardzo niedługim czasie będzie do możliwe, a to za sprawą nowoczesnego projektu pociągo-samolotów zwanych Hyperloop. Pomysłodawcą projektu jest Amerykański miliarder Elon Musk. Maszyny te osiągały by prędkość do 1223 km/h, a to za sprawą specjalnego tunelu i małych 6-osobowych pojazdów. Ruch pojazdów odbywał by się na zasadzie zasysania powietrza i przekazywania go dalej. Projekt tego pomysłu możecie znaleźć tutaj:

http://www.spacex.com/sites/spacex/files/hyperloop_alpha-20130812.pdf

Dominik Poślada

CO W ŚWIECIE PISZCZY – Bezpieczeństwo posiadania zbliżeniowych kart

Od dawien dawna ludzie posługują się pieniędzmi do płacenia za różne towary. Tak samo od początku istnienia ludzkości swoją pracę wykonywali złodzieje. Środki płatnicze ewoluowały przez wieki. W dzisiejszych czasach do zawarcia umowy handlowej wystarczy mała plastikowa karta wysyłająca elektroniczne sygnały z danymi naszego konta. Ludzie chcący przywłaszczyć sobie czyjeś dobra nigdy nie próżnowali i mają wiele sposobów na to, by pozbawić nas naszych oszczędności. Lecz jest kilka sposobów, by się przed nimi ustrzec i ograniczyć prawdopodobieństwo zostania okradzionym.

Wspomniana wcześniej karta płatnicza, kiedy zostanie przez nas zgubiona, może zostać użyta przez każdego człowieka, dlatego ważne jest, by jej pilnować. Do płatności nie przekraczających 50 zł nie potrzebujemy pinu i nawet gdy mamy kartę przy sobie, w każdej chwili ktoś może się przypadkiem o nas otrzeć z terminalem czy innym złodziejskim urządzeniem i zabrać nam z kąta trochę pieniędzy. Dobrym zabezpieczeniem są dostępne na rynku etui na kartę blokujące ten sygnał lub portfele z specjalną warstwą zapewniającą bezpieczeństwo. Jednak jeśli nasza karta zostanie ukradziona lub zgubiona, takie zabezpieczenie nie pomoże. Dlatego warto mieć zainstalowaną aplikację swojego banku na telefonie i przy zaistnieniu takiej sytuacji błyskawicznie zastrzec kartę. Stosując się tylko do tych dwóch zasad, bardzo ograniczymy możliwość stracenia swoich oszczędności.