

NASI PIERWSZOKLASIŚCI JUŻ PASOWANI NA UCZNIÓW



Pierwszoklasiści to my!



G.
Knopp

bb

Jesteśmy teraz w czwartej klasie. Dobrze pamiętamy swoją uroczystość pasowania na ucznia w pierwszej klasie. Pamiętamy nasze obawy, czy wszystko pójdzie tak, jak trzeba. Pamiętamy treść, która nas ogarniała. Przecież na sali ma być tyle ludzi. Co będzie, jak się pomylimy? Oczywiście wszystko poszło w wymianę. W tym roku

same pomagałyśmy naszej byłej wychowawczynie w przygotowaniach do pasowania naszych młodszych koleżanek i kolegów z klas pierwszych. Tym razem nie było tłumów, trema jednak tak. Podobnie jak przed trzema laty, również tegoroczna uroczystość rozpoczęła się wprowadzeniem sztandaru szkoły i odśpiewaniem

Mazurka Dąbrowskiego. Następnie koleżanki z klasy 8 powitały wszystkich zebranych i oddały głos pani dyrektor. Po niedługim przemówieniu nastąpił kolejny punkt uroczystości. Było nim sprawdzenie, czy pierwszoklasiści znają wiersz Władysława Bełzy „Kto Ty jesteś”. Dzieci znały go doskonale. Pięknie też zaśpiewały

piosenkę, którą muszą znać wszystkie pierwszaki, czyli „Idę do szkoły”. Później nastąpiła najważniejsza część programu. Uczniowie wygłosili tekst przemówienia i zostali przez Panią Dyrektor pasowani olbrzymim piórem na pełnoprawnych uczniów Szkoły Podstawowej nr 35 im. Adeli Korczyńskiej w Katowicach. Sesja zdjęciowa zakończyła

oficjalną część uroczystości. Przyszedł czas na przyjemności. W klasach czekał na uczniów pyszny poczęstunek i piękne dyplomy, a później wszyscy wyruszyli do kina. Z pewnością na długo zapamiętają ten dzień.

Julia Skowrońska i
Daria Lis kl. 4a

Bo o pokój można walczyć zawsze!



W dzieciach siła!

p. E. Kapłon

Międzynarodowy Dzień Pokoju. International day of peace. Nazwa bardzo górnołotna. Święto niezmiernie potrzebne i ważne we współczesnym świecie. Razem z dziećmi z innych państw obchodziliśmy je 21 września. Z tej okazji powstało mnóstwo żurawi origami.

Skąd żurawie? Już tłumaczymy. Sadako Sasaki, japońska dziewczynka w wieku 2 lat przeżyła eksplozję bomby atomowej zrzuconej na Hiroszimę. Kilka lat później zachorowała na białaczkę popromienną. Marząc o powrocie do zdrowia, postanowiła złożyć ponad 1000 żurawi, co według starej japońskiej legendy spełniłoby jej marzenie o powrocie do zdrowia.

Dziewczynka ułożyła 1300 żurawi, niestety przegrała walkę z chorobą i zmarła w wieku 12 lat. Choć nie ocalała swojego życia, Sadako Sasaki rozpoczęła światowy ruch pokoju.

Żeby zaznaczyć, że przyłączamy się do niego, uczniowie klas 4a, 1a oraz 7a wzięły udział w międzynarodowym projekcie The Peace Crane Project, którego celem jest propagowanie pokoju na świecie poprzez wykonywanie żurawi metodą origami. Naszymi żurawiami pokoju podzieliłiśmy się z uczniami z Urugwaju, Kanady, Teksasu oraz Izraela. Oprócz żurawi w ramach projektu wykonywaliśmy plakaty propagujące pokój.

Nasza wychowawczyni, pani Elżbieta Kapłon podzieliła nas na grupy i każda z nich zrobiła swój plakat. Po skończeniu pracy Pani Ela zebrała wszystkie prace i połączyła je w jeden olbrzymi baner.

Mamy nadzieję, że nasze żurawie przyczynią się do uświadamiania naszych rówieśników o tym, że wojna nie jest rozwiązaniem.

Bartosz Wolny i Paweł Kopernok kl. 4a



Nasze żurawie

p. E. Kapłon



W grupie siła!

p. E. Kapłon

Europejski Dzień Języków z zachowaniem zasad bezpieczeństwa

25 września w naszej szkole odbył się EUROPEJSKI DZIEŃ JĘZYKÓW. Został on ustanowiony jako święto przez Komisję Europejską i Radę Europy w 2001 roku. Ideą tego święta jest zwrócenie uwagi na bogactwo języków europejskich. W Europie jest ponad 200 języków w tym 24 języki urzędowe oraz około 60 języków regionalnych. Uczniowie naszej szkoły robili prace plastyczne związane z tym dniem. Niestety, ze względu na pandemię nie mogliśmy urządzać wielkiego szkolnego happeningu, jaki zorganizowaliśmy rok temu. Wykonywaliśmy za to liczne kolorowe plakaty, flagi. Powstała nawet makietka parku narodowego. Tego dnia, na lekcjach, wszyscy poznawaliśmy również kulturę poszczególnych krajów europejskich, a nawet straszne miejsca które warto odwiedzić w Europie.

Tego wrześniowego dnia uczniowie ze wszystkich klas mogli wziąć udział w konkursie na najlepsze przebranie za mieszkańca poszczególnego kraju europejskiego. Jego zwyciężczyniami zostały Julka i Daria z klasy 4a.

Józef Czubala i Franek Nosal kl. 4a



Takie prace powstały

p. E. Kapłon

Po drugiej stronie szafy...



Wchodziliście kiedykolwiek do swojej szafy? Jeśli nie, koniecznie to zróbcie. Będziecie mogli sprawdzić, czy nie przytrafi Wam się przygoda taka, jak Łucji- głównej bohaterce książki „Opowieści z Narnii. Lew, Czarownica i stara Szafa”. To właśnie Łucja odkryła Narnię, tajemniczą i magiczną krainę. Okazało się, że mieszkają tam wilki, inne zwierzęta oraz wiele tajemniczych stworzeń. Oczywiście, jak przystało na baśń pojawiają się w niej postaci dobre i okropne czarne charaktery. Jak myślicie? Które z nich wygrywają? Ja Wam tego nie zdradzę. Musicie przeczytać tę książkę sami. Narnia jest ciekawa, tajemnicza. Momentami Was rozbawi, a chwilami zasmuci.

Szczerze zachęcamy wszystkich, niezależnie od wieku, do przeczytania tej cudownej książki. Jesteśmy pewne, że Was zachwyci.

Julia Skowrońska i Daria Lis kl. 4a



Gry komputerowe - nieograniczona i bezpieczna rozrywka dla każdego?

Gry komputerowe. Wyłącznie Cudowna rozrywka, o której wielu z nas marzy, siedząc na matematyce lub historii, czy też niebezpieczny świat pełen zagrożeń? Postaram się odpowiedzieć na to trudne, także dla naszych rodziców, pytanie.

Najpierw oczywiście zalety minut lub godzin spędzonych przy grach.

Po pierwsze rozwijają refleks.

Według badań naukowców osoby grające w gry komputerowe szybciej reagują, niż osoby niegrające. Jednakże dotyczy to osób powyżej 25 roku życia, gdyż wtedy mózg jest w pełni rozwinięty.

Po drugie uczą współpracy.

Gry komputerowe, w których występuje element kooperacji służą rozwijaniu cech społecznych.

Po trzecie wpływają na nasz rozwój, pomagają wzbogacić wiedzę.

Gry komputerowe, których fabuła oparta jest na wydarzeniach historycznych, czy też innych zgodnych z rzeczywistością faktach, poszerzają nasze wiadomości w zakresie tych konkretnych danych. Podobnie jest z grami motoryzacyjnymi, których autorzy wykorzystują szczegółowe opisy pojazdów i opisy ich stanów technicznych.

W następnej kolejności uczą logicznego myślenia, strategii i rozwijają wyobraźnię.

W grach logicznych i escaperoomach (np. Cube Escape: Paradox) trzeba wykazać się kreatywnością, zastanowić się nad ruchem, wyjść poza utarty schemat. Brak jest bowiem w nich łatwo przewidywalnych, typowych rozwiązań. Z kolei w grach strategicznych (np: world conqueror itp.) wymagane jest planowanie, konieczność przewidywania oraz cierpliwość.

Teraz przejdźmy na złą stronę mocy i sprawdźmy, jakie zagrożenia płyną z nieodpowiedniego korzystania z tej rozrywki.

Rodzą jak i potęgują przemoc.

Powyższe dotyczy gier bezmyślnych typu „strzelanka”.



Podatne są na to w szczególności dzieci z nierozwiniętym systemem wartości i właściwego postrzegania co dobre, a co złe.

Tego typu gry osławają z agresją, znieczulają na przemoc. Poza tym mając w grach po kilka „żyć”, małym dzieciom może się wydawać, że śmierć to nic takiego (stan przemijający).

Kolejnym problemem jest uzależnienie.

Grający tracą poczucie czasu. Zatracają się w grze. Zapominają o podstawowych potrzebach takich jak jedzenie, czy picie, co prowadzić może do poważnych zaburzeń zdrowotnych jak odwodnienie, zasłabnięcie (są to jednak skrajne przypadki). Liczy się tylko wirtualna rzeczywistość.

Gry komputerowe powodują rozkojarzenie i ogólne niezadowolenie.

Grający chce tylko grać. Liczy się wyłącznie zdobycie kolejnego poziomu. Kiedy gracz musi się oderwać od komputera (smartfona, tableta itp.) jest rozdrażniony i zniecierpliwiony. Nie może skoncentrować się na nauce i innych czynnościach.

Podsumowując, gry mogą rozwijać i być źródłem wspaniałej rozrywki, jednak należy pamiętać o odpowiednim ich doborze i umiarze w korzystaniu (najlepiej ustanowić sobie limit czasowy). Ponadto pamiętajmy, że gry komputerowe nie zastąpią spotkań ze znajomymi i rodziną oraz aktywności ruchowej.

Mój przyjaciel - pies

(zdjęcia mają charakter poglądowy i przedstawiają anonimowe pieski ze schroniska)



Mój pies ma na imię Maja i ma 3 lata. Jest niewielkim kundelkiem sięgającym mi do kolan. Ma kawowe umaszczenie. Jest u nas, odkąd skończyła cztery dni. Ktoś bardzo zły wyrzucił ją w worku na śmieci. Była bardzo małutka, głodna

i zmarznięta, gdy ją znaleźliśmy. Przygarnęliśmy ją i stała się członkiem naszej rodziny. Karmiliśmy ją butelką, widzieliśmy jak po raz pierwszy otwiera oczka i jak odpada jej pępuszek. Majusia jest wesołym i wdzięcznym psiakiem. Jest bardzo

towarzyska i lubi wszystkich dokoła. Nie potrafię sobie wyobrazić życia bez mojego pieseczka. Pamiętajcie, że przygarnięte zwierzątko będzie Wam wdzięczne do końca życia i będzie to okazywać na każdym kroku.

Weronika Kinas
kl. 4a

Nasza nowa redakcja



Nasi dziennikarze

Stolarska

W tym roku szkolnym nasza redakcja w całkiem nowym składzie.

Redaktorzy z klasy 8. zajmują się głównie przygotowaniem do egzaminu i będą pisać sporadycznie. Ich miejsce zajęli czwartoklasiści. W tym numerze głównie oni są autorami tekstów. Chcecie zapewne poznać ich imiona i nazwiska: Julia Skowrońska, Daria Lis, Weronika Kinas, Paweł Kopernok, Józek Czubała, Franek Nosal, Bartosz Wolny

CO TO TAKIEGO TATKU?



Uśmiechnij się

grafika.google

NIC, SYNKU. NAUCZANIE W CHIMORZE