

AGORA

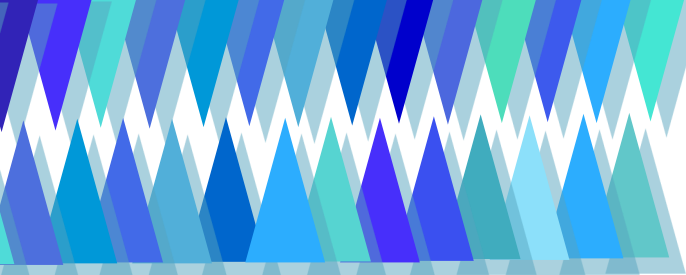


Un proiect



Numărul 5

Data Publicării - Iunie 2025



Cuprins

- 2 - Bun venit
- 3 - Sfaturi la matematică
- 4 - Sfaturi la română
- 5 - Alimentația sportivă
- 7 - Istoria UE
- 10 - Succesul brandului Nike
- 11 - Știi că...
- 13 - Interviu cu coordonatorul Grădinii Botanice
- 16 - "Actele, vă rog!"
- 20 - Finala Champions League 1986
- 22 - Recenzie carte "Cum am supraviețuit clasei a VIII-a"
- 23 - Artistul preferat al elevilor
- 25 - Starea de bine la elevi
- 30 - "Team Fortress 2", o poveste a dedicației
- 37 - Arduino Uno – irigator cu senzor de umiditate.

Bine ați revenit!

Bine v-am regăsit la un alt număr "AGORA", revista Școlii Gimnaziale Nr. 40 .

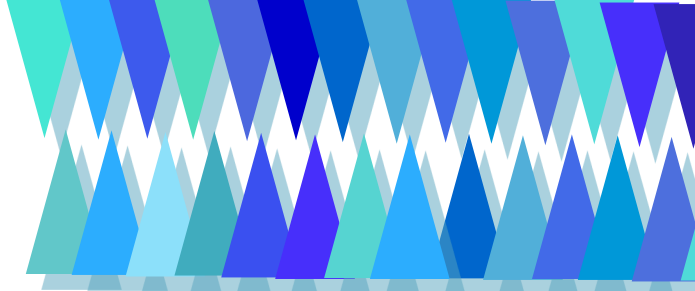
Încă un an școlar a trecut, mediile se vor încheia, vacanța mare va veni, iar elevii de clasa a 8-a își vor lua rămas bun de la profesori, de la colegi și se vor pregăti pentru o nouă etapă în viața lor – liceul.

Această revistă este un proiect creat cu pasiune și muncă de către membrii Consiliului Elevilor al Școlii Nr.40 și profesorii lor.

În acest număr v-am pregătit multe articole interesante, printre care un interviu, o recenzie de carte, informații despre probele de la evaluarea națională, sport, muzică, video gaming, Uniunea Europeană sau starea de bine la elevi, toate din partea jurnaliștilor noștri dedicați.

Lectură plăcută!





Sfaturile doamnei de mate

Prof. Drăganciu Mădălina

Pentru că Evaluarea Națională la clasa a VIII-a se apropie cu rapiditate, am rugat-o pe dna. prof. de matematică să ne dea câteva ponturi pentru a acumula cât mai multe puncte la proba de matematică. Iată ce recomandări ne-a făcut:

1. *Citește atent cerințele!*
2. *Nu face calcule din minte!*
3. *Lasă exercițiile pe care nu le știi, le rezolvi întâi pe cele știute și revii, apoi, la cele pe care nu le-ai știut la prima vedere!*
4. *Rezolvă grilele de două ori! Verifică-te!*
5. *Recapitulează teoria la geometrie și formulele!*
6. *Recapitulează tipurile de probleme la algebră!*
7. *Concentrează-ți gândurile pe: "pot", "voi reuși", "nimic nu e greu"! Nu te panica!*
8. *Să ai la tine 2-3 pixuri cu pastă albastră sau stilou, instrumentele de geometrie, gumă, creion, apă, șervețele, buletin.*
9. *Ai grijă la alimentația din ziua precedentă examenului!*
10. *Odihnește-te cu o zi înainte de examen și alungă emoțiile!*
11. *Chiar și dacă nu vei găsi răspunsul corect, încercuiește, totuși, unul dintre cele patru posibile.*
12. *Repetă formulele de calcul prescurtat și atenție la semne!*
13. *Ai voie să simplifici, ai voie să completezi un desen, ai voie să faci alt desen dacă-l consideri necesar în rezolvare, ai voie să tai cu o dreaptă orizontală orice consideri că este greșit, deci procedează cum procedezi, de obicei, la orice lucrare.*
14. *Dacă nu te încadrezi cu rezolvarea unei probleme în spațiul cerut, scrie la finalul testului (este o foaie liberă, de obicei, sau poți cere una) precizând subiectul, problema și subpunctul.*
15. *Gestionează bine timpul ca să te poți verifica!*



Succes și încredere în propriile forțe!

Ne pregătim pentru Evaluarea Națională

Prof. Sotir Lavinia

Recomandări pentru elevi cu privire la rezolvarea cerințelor din subiectul de examen la limba română

1. Rezolvă variantele de examen din anii anteriori și familiarizează-te cu structura subiectelor. Structura probei de examen la disciplina limba și literatura română este următoarea:

Subiectul I (70 de puncte) include două părți: A (exerciții de interpretare a unor texte la prima vedere) și B (exerciții de gramatică).

Subiectul II (20 de puncte) urmărește evaluarea competențelor de redactare.

2. Gestionarea eficientă a celor două ore alocate pentru rezolvarea tuturor itemilor este esențială. Recomandat este să finalizezi primul subiect într-o oră, pe cel de-al doilea în trei sferturi de oră, iar la final să îți rămână timp, 10-15 minute, pentru a reciti toată lucrarea și pentru a corecta eventualele greșeli.

3. Parcurge, cu atenție, textele-suport. Este recomandat ca pentru rezolvarea primelor cinci exerciții, cele care testează capacitatea de înțelegere a informațiilor prezentate în cele două fragmente, să revii la text și să recitești pasajele avute în vedere.

4. Analizează, cu grijă, fiecare cerință pentru a te asigura că răspunzi corect. Concentrează-te asupra verbelor utilizate în cerință ("Notează"; "Argumentează"; "Prezintă"; "Precizează"). Totodată, trebuie să știi că, dacă răspunsul este solicitat sub formă de enunț, iar răspunsul tău este scurt, sub forma unui cuvânt, sau a unei sintagme, vei fi depunctat.

5. Pentru rezolvarea exercițiului care solicită asocierea textului-suport cu un alt text studiat la clasă sau citit ca lectură suplimentară, prezentând o valoare morală/culturală comună, asigură-te că nu vei confunda valorile morale (respectul, bunătatea, hărnicia) cu valorile culturale (familia, educația, aprecierea diversității culturale).

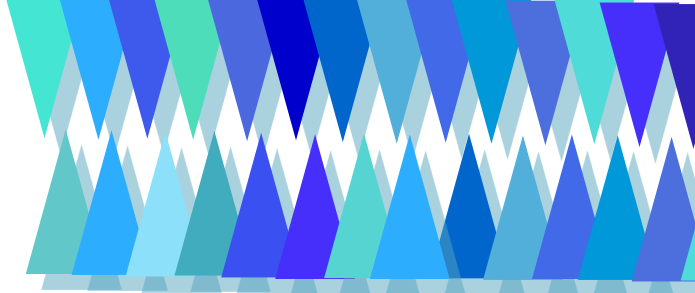
6. Antrenează-te pentru redactare. Exersează scrierea corectă și lizibilă. Asigură-te că respecti toate normele de redactare (ortografie, punctuație, corectitudine gramaticală) în compunerile tale.

7. Pentru rezolvarea Subiectului I B, recapitulează toate noțiunile de fonetică (silaba, accentul, corespondența literă- sunet, tipuri de sunete, diftongi, triftongi, hiat), lexic și semantică (cuvântul - formă și sens, categorii semantice, mijloace de îmbogățire a vocabularului), morfologie (părțile de vorbire), sintaxă (funcțiile sintactice, enunțul, construcții sintactice, sintaxa frazei), stilistică (limba standard, limba vorbită, limba scrisă, limbajul popular, registrele limbii, termeni științifici).

8. Asigură-te că răspunsurile tale respectă limitele de cuvinte, acolo unde sunt specificate. Ești depunctat dacă răspunsul tău este mai scurt, sau mai lung. Citește! Lectura ajută la dezvoltarea vocabularului și a capacității de analiză. Citește atât texte literare, cât și nonliterare, și obișnuiește-te să identifici ideea principală.

9. Ai încredere în tine!





Alimentația la sportivi

Kartal Șilan, 7A

De ce este importantă alimentația pentru un sportiv?

Alimentația corectă ajută sportivii să aibă energie, să se recupereze mai repede și să își păstreze concentrarea. Corpul are nevoie de nutrienți buni ca să poată funcționa bine, mai ales când este pus la muncă intensă, la antrenamente sau concursuri. Fără o alimentație bună, performanța scade și riscul de accidentări crește. Ce se întâmplă dacă nu ai o alimentație corectă sau sari peste mese: *ai mai puțină energie; nu te recuperezi repede după efort; obosești mai ușor la antrenamente.*

Cum ar trebui să mănânce un sportiv? *Un sportiv are nevoie de 3 mese principale și 2 gustări pe zi*

Micul dejun

Este cea mai importantă masă! Dacă sari peste aceasta, vei fi obosit(ă) și fără chef. Exemple bune: *ovăz cu fructe; omletă cu legume; budincă de chia cu fructe.*

Prânzul

Trebuie să fie o masă completă, cu proteine (carne, pește), carbohidrați (paste, orez, cartofi) și legume. Exemple: *paste cu pui și legume; orez cu pește și morcovi.*

Pentru cei care sunt la școală și nu pot mânca mâncare gătită, un prânz bun poate fi, totuși, un sandwich sănătos. Exemple de **sandvișuri sănătoase**: *pâine integrală cu șuncă de curcan/pui; wrapuri cu pui: într-o lipie pune salată verde, castraveți murați sau proaspeți, roșii, pui și orice sos la alegere (bine ar fi să fie unul făcut în casă).*

Cina

Mai ușoară decât prânzul, dar tot hrănitoare. Exemple: *supă de legume cu pui/ciorba de legume; salată: salată verde, roșii, castraveți, ton (opțional) și un dressing de lămâie cu sare și o lingură de iaurt.*

Gustările

Sunt importante pentru a nu rămâne fără energie. Exemple: *un măr + o mână de nuci; un iaurt + biscuiți integrali; o banană + un baton cu ovăz; o brioșă cu iaurt.*

Rețete sănătoase și ușor de făcut:

1. Batoane cu ovăz și miere (gustare dulce)

Ingrediente: 1 cană fulgi de ovăz; 1 lingură miere; 1 lingură unt de arahide; stafide sau bucăți de fructe.

Mod de preparare: amesteci tot, întinzi într-o tavă, dai la frigider o oră și apoi tai batoanele. Extra, le poți da prin ciocolată topită.



2. Briose cu iaurt (desert sănătos)

Ingrediente: 1 ou; 2 linguri iaurt; 2 linguri făină; 1 lingură de miere; praf copt

Mod de preparare: amesteci tot, pui în forme, coci la 180 de grade pentru 20 de minute. Perfecte după antrenament!



Alte sfaturi importante:

Mănâncă la ore regulate!

Nu mânca prea mult înainte de antrenament sau concurs!

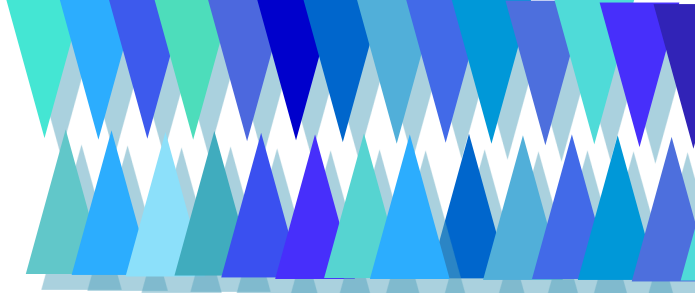
Dacă ai antrenamente dimineața mănâncă o gustare ușoară cu 30 de minute înainte!

Evită sucurile carbogazoase și dulciurile deoarece acestea dau energie pe moment, dar apoi te vei simți mai obosit(ă).

Bea apă pe tot parcursul zilei, nu doar când ți-e sete!

Concluzie:

Alimentația sportivului este la fel de importantă ca antrenamentul. Dacă vrei rezultate bune, trebuie să ai grijă ce pui în farfurie, nu doar cât te antrenezi.



Istoria Uniunii Europene

Cruceru Matteo – 8A

Uniunea Europeană este o uniune politică și economică a 27 de state membre situate în Europa. Are o suprafață de 4.233.262 km², o populație estimată de aproximativ 450 milioane de oameni și a dezvoltat o piață unică internă printr-un sistem standardizat de legi care se aplică în toate statele membre.

Uniunea Europeană, așa cum o cunoaștem astăzi, își are originea în mai multe tratate semnate în perioada ulterioară celui de Al Doilea Război Mondial. Ea s-a dezvoltat cu scopul de a menține o pace durabilă și stabilă între statele europene după perioada neagră prin care trecuse Europa în anii Războaielor Mondiale, mai ales în timpul celui de Al Doilea Război Mondial, Europa fiind cel mai afectat continent. Astfel, dorind să pună capăt conflictelor frecvente și sângeroase care au culminat cu cel de Al Doilea Război Mondial, politicienii europeni încep procesul de construire a uniunii pe care o cunoaștem astăzi sub numele de Uniunea Europeană.

Comunitatea Europeană a Cărbunelui și Oțelului, înființată în 1951, după ce pe 9 mai 1950 Robert Schuman a propus-o - primul pas către asigurarea unei păci durabile.

La 18 aprilie 1951, Tratatul CECO a fost semnat și pecetluit la Paris de 6 state.

1958 - în urma Tratatului de la Roma a luat naștere Comunitatea Economică Europeană, cu obiectivul inițial de a consolida cooperarea economică dintre cele 6 țări: fondatoare: Belgia, Germania, Franța, Italia, Luxemburg și Țările de Jos. De atunci, 22 de țări li s-au alăturat (Regatul Unit a părăsit UE la 31 Ianuarie 2020), creându-se o imensă piață unică, care continuă să se dezvolte pentru a-și valorifica întregul potențial.

1985 - Consiliul European a adoptat imnul UE: "Odă bucuriei" din simfonia a IX-a de Ludwig van Beethoven.

Ianuarie 1999 - se introduce moneda Euro sub forma electronică. În această fază, monedele franc, marca, lira etc. încă erau în circulație.

1 Ianuarie 2002 - a fost introdusă moneda și bancnota Euro în circulație, înlocuind modelele naționale a 12 țări, inclusiv: Franța, Italia, Germania, Spania.

1 ianuarie 2007 - România a devenit stat membru al UE, iar din 2025 a Spațiului Schengen.



Drapelul prezintă un cerc format din 12 stele aurii pe fond albastru. Stelele simbolizează idealurile de unitate, solidaritate și armonie între popoarele Europei. Numărul stelelor nu are legătură cu numărul statelor membre, cercul fiind un simbol al unității.

Caracteristica unică a UE este aceea că, deși, toate statele membre rămân state suverane și independente, acestea au decis să pună în comun o parte din suveranitatea lor în domenii în care acest lucru are o valoare adăugată. În practică, aceasta înseamnă că statele membre delegă unele dintre competențele lor decizionale instituțiilor comune pe care le-au creat, astfel încât deciziile cu privire la chestiuni specifice de interes comun să poată fi luate în mod democratic, la nivelul UE.



Mai multe **instituții** sunt **implicate în procesul decizional la nivelul UE**, în special:

- Parlamentul European, care îi reprezintă pe cetățenii UE și este ales în mod direct de către aceștia;
- Consiliul European, care este format din șefii de stat sau de guvern ai statelor membre din UE;
- Consiliul Uniunii Europene (numit și Consiliu), care reprezintă guvernele statelor membre ale UE ;
- Comisia Europeană, care reprezintă interesele UE în ansamblu.

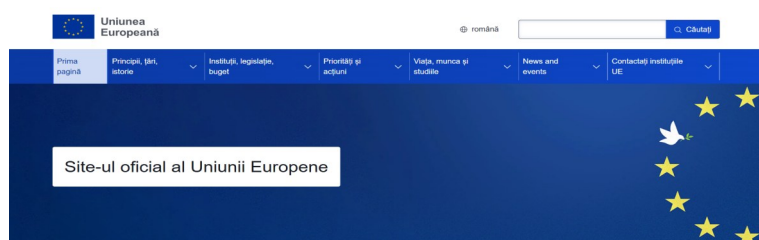
Parlamentele naționale ale statelor membre, precum și două instituții consultative joacă, de asemenea, un rol în luarea deciziilor și în elaborarea legislației.

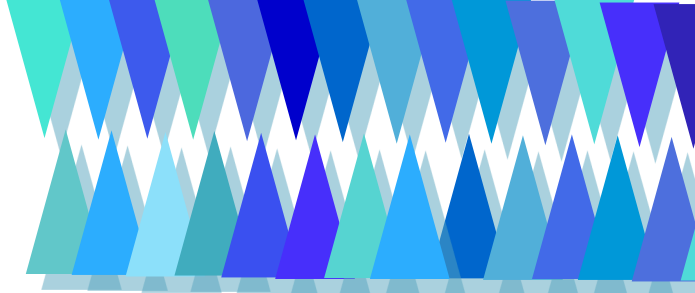
Cum ajută U.E. România?

- Fonduri Europene - finanțează proiecte pentru infrastructură, educație, sănătate, agricultură, dezvoltare locală și dezvoltare socială (până în 2024 România a primit cca. 100 miliarde EURO)
- Libera circulație - românii pot călători, munci și studia mai ușor în alte țări membre.
- Investiții și locuri de muncă - companiile europene investesc în România, creând locuri de muncă.
- Legi și standarde mai bune - UE sprijină reforma justiției, protecția consumatorilor și a mediului.
- Sprijin în crize - România primește ajutor în situații de urgență (ex: pandemie, război în Ucraina).

www.europa.eu – site-ul oficial al Uniunii Europene

https://european-union.europa.eu/index_ro





În concluzie, apartenența României la Uniunea Europeană aduce numeroase beneficii: acces la fonduri pentru dezvoltare, libertatea de a călători și munci în alte țări și un cadru stabil pentru economie și justiție. Prin sprijinul UE, România are mai multe șanse de modernizare și prosperitate decât ar avea pe cont propriu.



Președintele Comisiei Europene:
Ursula von der Leyen



Președintele Parlamentului European -
Roberta Metsola



Președintele Consiliului European – consiliu
care reunește șefii de stat sau de guvern -
Antonio Costa

Sursele imaginilor:

https://ro.wikipedia.org/wiki/Drapelul_Europei#/media/Fi%C8%99ier:Flag_of_Europe.svg

[https://mediacdnl.libertatea.ro/unsafe/1260x708/smart/filtersformat\(webp\):contrast\(8\):quality\(75\)/https://static4.libertatea.ro/wp-content/uploads/2022/08/bancnotele-si-monedele-euro.jpg](https://mediacdnl.libertatea.ro/unsafe/1260x708/smart/filtersformat(webp):contrast(8):quality(75)/https://static4.libertatea.ro/wp-content/uploads/2022/08/bancnotele-si-monedele-euro.jpg)

https://ro.wikipedia.org/wiki/Ursula_von_der_Leyen#/media/Fi%C8%99ier:Ursula_von_der_Leyen_2024.jpg

Un brand de success – Nike

Gherghiceanu Maria, 7A

A fost fondat pe 25 ianuarie 1964, de Bill Bowerman și Phil Knight. La început, încălțăminte pentru atleți era fabricată în Japonia la calitate înaltă. Se numea Blue Ribbon Sports (panglica albastră), iar, mai târziu, numele a fost schimbat în Nike, după Zeița Victoriei din mitologia greacă. Logo-ul a fost creat de către Caroline Davidson, o studentă la acel moment și a fost cumpărat la 35 de dolari, iar sloganul „Just do it” a fost inspirat de ultimele cuvinte ale unui condamnat la moarte „Let’s do it”.



Un alt sportiv foarte important în promovarea Nike, Michael Jordan, a recunoscut că, inițial, era interesat de o colaborare cu Adidas, însă familia l-a convins să le dea o șansă și, până la urmă, a semnat cu aceștia. Un lucru interesant despre perechea de Jordan purtată de baschetbalist este că aceasta era interzisă la NBA din cauza culorilor și primea amenzi din acest motiv, dar toate au fost plătite de către companie pentru a-i promova în continuare.

În prezent, Nike are profit de peste 3,17 mld de dolari și este considerat cel mai de succes brand de articole sportive din lume. Firma sponsorizează echipe și sportivi importanți, cum ar fi LeBron James, Cristiano Ronaldo, Serena Williams etc. și a demonstrat că, prin ambiție, se poate construi un brand care, și până în ziua de azi, inovează încălțăminte sportivă, cât și pe cea streetwear, dar cu foarte multă muncă și perseverență.



Primul sportiv care a colaborat cu Nike a fost Ilie Năstase, într-o perioadă în care Nike era refuzat de ceilalți sportivi, care preferau ofertele din partea brand-ului Adidas. A încheiat un contract pentru care a primit 50.000 de dolari, însă managerul sportivului a cerut dublu, iar ei au acceptat. A purtat o pereche de adidași personalizată cu numele său „Nasty”.

Surse informații:

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTZOV1u8c-TxmDTQQhtKet0eX4RTAFqBMVhGA&w=1000&h=1000>

<https://www.prosport.ro/alte-sporturi/tenis/primii-tenisi-nike-au-fost-purtati-de-ilie-nastase-si-aveau-ceva-scris-pe-spate-special-pentru-roman-povestea-fabuloasa-a-negocierilor-contractului-dintre-nasty-si-fondatorul-gigantului-american-pe-o-19887382>

Surse imagini:

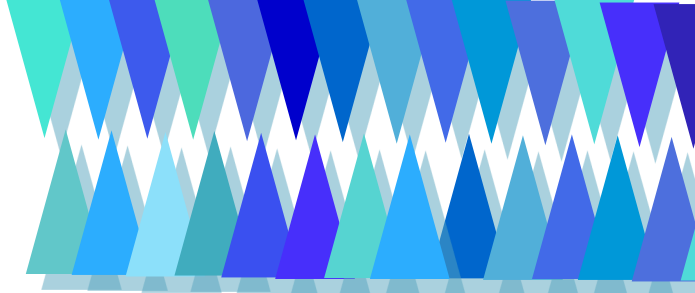
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.gq.com%2Fstory%2Fmichael-jordan-air-jordan-1-sothe-bys&psig=AOvVaxw2PtT5VH77RCmFrB97wF979&ust=1747303490896000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBQQjRqFwoTCLDSnYLEqI0DFQAAAAAdAAAAABAE>

<https://s1.ziariromania.ro/?mmid=d580d5657b6a080755>

<https://cms.boardmix.com/images/article-image/just-do-it-nike.png>

https://static.nike.com/a/images/f_auto/dpr_3.0,cs_srgb/w_363,c_limit/22c599f5-6ae3-43f7-afd2-fd904625ec03/from-the-archives-the-evolution-of-nike-air-mag.jpg





Știi că...

Gherghiceanu Maria, 7A

- Cel mai lung meci de tenis a durat 11 ore și 5 minute? A avut loc în 2010 în Wimbledon, unde au jucat John Isner și Nicolas Mahut. S-a petrecut pe perioada a 3 zile, iar meciul a fost câștigat de John Isner.



- Design-ul mingii de fotbal clasice - alb cu negru - a fost creat de Adidas? A fost creat pentru Cupa Mondiala din 1970, iar ulterior a devenit un model standard, deoarece era ușor de urmărit la meciurile difuzate la televizor, pe acea vreme fiind difuzate alb-negru.



- Handbalul a apărut la o școală unde era interzis să joci fotbal? La o școală din Danemarca le-a fost interzis elevilor să joace fotbal din cauza șanșelor de accidentare, de aceea copii jucau fotbal cu mâinile. L-a inspirat pe Holger Nilson să stabilească reguli pentru jocul "Handbold" care a evoluat în sportul de azi.



- Cel mai mare scor înregistrat vreodată a fost 149-0? Ce nu te aștepți probabil este că toate au fost autogoluri din partea SO L'Emirne în semn de protest față de deciziile arbitrilor din meciul precedent.

- S-a jucat golf pe lună? Astronautul Alan Shepard, membru al echipei Apollo 14, a dat două lovituri pe satelit, iar , în prezent, mingile încă se află acolo.
- Maratonul a apărut în Grecia Antică? Există o legendă despre un mesager care a traversat 42 de km de la Maraton până la Atena pentru a anunța victoria asupra perșilor. Acesta a murit imediat după aceea din cauza epuizării.
- Michael Phelps are cele mai multe medalii olimpice? Înotătorul deține 28 de medalii olimpice, dintre care 23 de aur.

- Fondatorii Adidas și Puma erau frați? La început ei lucrau la același brand de încălțăminte, dar, după o ceartă majoră, s-au separat. Adolf Dassler a fondat Adidas și Rudolf Dassler a fondat Puma, iar orașul Herzogenaurach a fost împărțit în fani Adidas și Puma.



Adolf Dassler



Rudolf Dassler



Surse:

<https://en.wikipedia.org/wiki/Adidas>

<https://www.olympedia.org/athletes/46336>

<https://www.digi24.ro/stiri/externe/cnn-incredibila-poveste-a-astronautului-care-a-jucat-golf-pe-luna-2171505?grsc=cookieIsUndef0&grts=58247183&grua=0e0369e2813db7deb26e5937c353aab4&grn=1>

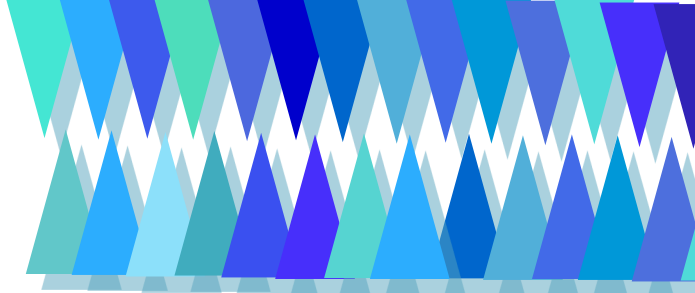
https://ro.wikipedia.org/wiki/AS_Adema_149%E2%80%93SO_l%27Emyrne#:~:text=AS%20Adema%20149%E2%80%93SO%20l'Emyrne%20a%20fost%20un,de%20c%C4%83tre%20Cartea%20Recordurilor%20Guinness.

https://ro.wikipedia.org/wiki/B%C4%83t%C4%83lia_de_la_Maraton

https://en.wikipedia.org/wiki/Michael_Phelps

<https://d2a3o6pzh0379u.cloudfront.net/46336.jpg>

<https://media2.nekropole.info/2015/04/Rudolf-Dassler.png>



Interviu cu dna Paulina Anastasiu, coordonator Grădina Botanică

Hobjilă Ilinca, Alexe Eva, 8A

-Reporter: Ce vă place cel mai mult la profesia de coordonator al Grădinii Botanice din București?

-Paulina Anastasiu: Wow, nu mă așteptam la întrebarea aceasta. Da, pentru că această calitate, de coordonator, a venit un pic mai târziu în cariera mea. Practic, sunt profesor și predau botanică, predau didactica biologiei, formez viitori profesori de biologie. Calitatea mea de coordonator, ce să vă spun, îmi place foarte mult să lucrez cu plantele. Mi-au plăcut plantele de când mă știu și am venit la Facultatea de Biologie demult, în '86, tocmai pentru a studia plantele. Cercetarea pentru lucrarea de licență a fost realizată în Grădina Botanică și, atunci, am fost foarte atașată de Grădina Botanică. Și, atunci, am venit ca și coordonator. M-am gândit că pot contribui la dezvoltarea grădinii și la aducerea acesteia la niște standarde europene. Deci, e o provocare Grădina Botanică pentru mine și încerc să fac cât mai multe, să o aducem unde trebuie.

-R: În ce constă mai exact profesia asta de coordonator?

-P.A.: Practic, coordonez echipa care lucrează. Avem o echipă de patru biologi, patru ingineri, horticultori, de asemenea, în echipă este personal administrativ, sunt muncitori și, împreună, gestionăm colecțiile de plante ale Grădinii Botanice. Avem colecții de plante vii, sunt peste 4.000 de specii diferite, atât din flora noastră spontană, cât și din flora exotică. De asemenea, avem un muzeu al Grădinii Botanice și o colecție de herbar, o colecție de peste 500.000 de herbare.

-R: Ce v-a determinat să deveniți profesor universitar?

-P. A.: A venit cumva de la sine, să zicem. E un drum lung până la a ajunge profesor universitar. Trebuie să vă spun, în caz că nu știți, începe cu asistent, preparator asistent, lector conferențiar și, apoi, profesor universitar. Sigur că fiecare își dorește să ajungă acolo sus, în vârful carierei, și sigur, și eu mi-am dorit acest lucru. Am început ca asistent în 2002 și mi-am dorit și îmi desfășor activitatea la Facultatea de Biologie, pentru că îmi place foarte mult să predau. Îmi place foarte mult să vorbesc despre plante. Îmi place foarte mult și de zece ani fac asta, îi învăț pe studenții noștri cum să fie profesori de biologie.

-R: Meseria de profesor este oricum deosebită, adică nu este pentru toată lumea.

-P.A.: Trebuie să vă spun că meseria de profesor universitar este total diferită de meseria de profesor din învățământul preuniversitar. De ce? La noi, pe lângă activitățile de predare pe care le avem cu studenții, avem în normă activități de cercetare. Practic, suntem, în primul rând, cercetători și, după aceea, suntem învățători, ca să spun așa. Activitatea noastră este evaluată pe baza a ceea ce cercetăm și publicăm, pentru că activitatea de cercetare trebuie să reflecte niște articole pe care le publicăm. E complicat, nu? Mulți spun "Oamenii ăia se duc la școală și au șase ore pe săptămână" sau opt ore pe săptămână, sau, să zicem dacă ești asistent 14-16 ore, dar, de fapt, nu este deloc așa, și eu, și colegii mei muncim mult mai mult de 40 de ore și putem face asta, pentru că ne place foarte mult ceea ce facem. Adică dacă eu, de exemplu, într-un weekend nu sunt alături de plante sau nu mă duc pe teren, sau nu lucrez ceva acasă, să zicem, dar tot despre plante, nu, nu mă simt bine. E deja în natura mea lucrul acesta să mă ocup de plante.

-R: Ce i-ați îndemna pe tineri să facă pentru a proteja mediul înconjurător și flora?

-P.A.: Of, sunt multe de făcut. Credeam că mă întrebi ce îi îndemn să facă pentru cariera lor și chiar dacă nu m-ai întrebat asta, eu îți spun că ar trebui să vă ascultați inima, să alegeți să faceți în viitor acea meserie pe care simțiți voi că o iubiți. Nu știu dacă trebuie să vă gândiți neapărat la bani. Vin și banii la un moment dat, poate nu de prima dată. Știu că e o problemă a generației mici. Acuma vor neapărat o slujbă bine plătită și, eventual, muncă puțină. În cazul meu și al altora, vă spun, contează faptul că ne place ceea ce facem și, atunci, nici nu simțim așa ca un stres, ci este pur și simplu bucuria de a munci. Asta simt și eu, asta simt și mulți dintre colegii mei. Pentru mine nu este obositor să pregătesc un curs pentru studenți sau să merg, eu știu, în diferite zone din țară, pentru a vedea, cerceta plantele, habitatele, e foarte simplu. Îmi place foarte mult și, de aceea, sunt aici, îmi place foarte mult să lucrez cu cei mici. Dacă sunt solicitată să vin la școală, vin la școală. Asta nu se întâmplă foarte des. De obicei este invers, vin școlile la noi și chiar dacă am un program încărcat, mai iau și eu câte un grup din grupurile care se adresează colegiilor de la Grădina Botanică. Avem acolo, cum spuneam, biologi, ingineri, care se ocupă și de activitățile acestea de educație și preiau foarte multe grupuri de copii. Din când în când preiau și eu, pentru că repet, îmi place foarte mult. Pe de altă parte, dacă vrem să protejăm, pentru că am plecat de la această întrebare, este foarte important să cunoaștem natura și, din ce văd eu, mulți tineri nu mai au așa, aplecare spre a cunoaște natura. Trebuie să vă spun chiar că noi avem probleme cu studenții care... și, probabil, și voi sunteți din generația asta. Părinții cumva sunt foarte preocupați de confortul copilului, de a le asigura tot ce vor. Mai mult de atât, cred că exagerează puțin. Și studenții mei mi-au spus, nu au făcut față foarte bine deplasărilor pe care eu, de peste 20 de ani, le-am făcut obișnuit cu studenții. Îmi spun că ei nu sunt obișnuiți să meargă pe jos foarte mult. Nu sunt obișnuiți să meargă în natură. Părinții îi duc cu mașinile fix până la obiectivele turistice pe care vor să le viziteze. Nu știu să meargă prin rouă, nu știu să meargă prin căldură, nu știu să urce sau să coboare un deal, au probleme de genul acesta. Am avut studenți care au făcut crize de nervi și li se părea că i-am dus în pustietate, dacă am mers pe niște dealuri, parcă, așa, niște atacuri de panică. Le era teamă, deși eram acolo 60-70 de oameni, inclusiv patru cadre didactice care au grijă de ei. Deci, ca să știm ce să protejăm și cum să protejăm, trebuie întâi să știm despre natură, să cunoaștem natura. Dacă nu știm mai nimic despre plante, despre animale, despre habitate, despre relațiile care se stabilesc între aceste organisme, nu vom reuși să protejăm natura, pentru că nu este suficient să spunem că nu mai aruncăm gunoaie. Este și asta foarte important, dar, de obicei, numai asta aud, sunt mult mai multe lucruri de respectat. Vorbeam și cu cei mici acum, există obiceiul elevilor de a cumpăra de 8 martie ghiociei și de a-i oferi mamelor, învățătoarelor. Nimic nu este mai greșit, pentru că acei ghiociei sunt culeși din pădure și chiar avem legislație europeană care interzice colectarea și vânzarea. Dar, acum și autoritățile de control, cât pot să controleze și să amendeze față de câte florărese sunt care vând ghiociei primăvara. Așa, o mică excursie, dacă ați face prin pădurile din jurul Bucureștiului, pline cândva de ghiociei, veți vedea că nu mai sunt ghiociei, aceasta este o consecință a acțiunii noastre. Și iată ce puteți face, să nu cumpărați flori sălbatice, pentru a nu încuraja colectarea. Să nu cumpărați animale de companie, pentru că, de multe ori, le eliberăm în natură, nu știm ce să mai facem cu ele, și o să vedeți, în curând, Bucureștiul o să fie plin de niște papagali, „Micul Alexandrion” se numește specia. Deja sunt câteva exemplare în București și se înmulțesc. Probleme cu acest papagal sunt deja în sudul Europei, se înmulțesc foarte mult și pe lângă altele, produc și un disconfort, în sensul în care sunt foarte gălăgioși, adică te duci în parc pentru liniște, dar, de fapt, sunt colonii întregi de astfel de papagali care fac un zgomot infernal. Testoasele pe care le creștem, probabil că aveți chiar voi sau colegii mici țestoase, care sunt drăgălașe când sunt mici, dar, apoi, le eliberăm în natură și ce facem, afecțăm speciile autohtone, pentru că acestea, de exemplu Țestoasa de Florida îi fură hrana celeilalte din ecosistemele noastre. Gândiți-vă la pericolul potențial de a avea șerpi, pentru că sunt crescători de șerpi în țară și, la fel, dacă, ori scapă din întâmplare, ori dau drumul, pentru că se plictisesc de ei, pericol și pentru noi, pericol și pentru ecosistem. Ar fi bine să încercăm să nu creștem astfel de animale ca animale de companie.



-R: Care este cel mai util sfat pe care l-ați primit vreodată? Un sfat care nu ține neapărat de domeniul botanicii sau al biologiei, un sfat primit de la mama sau ceva care v-a folosit.

-P. A.: Mama m-a sfătuit întotdeauna să învăț, cred că și pe voi, și mi-a prins foarte bine. Apoi, un sfat care mi-a marcat cariera a fost din partea profesorului de geografie care, în clasa a 11-a, cred că, m-a sfătuit să dau la Facultatea de Biologie. Am făcut liceu sanitar și cam toate colegile mele voiau să meargă la medicină. Sigur că poate asta ar fi trebuit să fac și eu, dar făcând foarte multă practică în spital, mi-am dat seama că medicina nu este chiar ceea ce mi se potrivea mie. Nu știam, nu auzisem de Facultatea de Biologie, eu auzeam doar de medicină și medicină militară, asta se vorbea în liceul în care eram și m-am sfătuit cu profesorul de geografie care mi-a zis de această facultate și, da, lui îi datorez faptul că am dat admiterea acolo, că am înțeles din primul semestru că este ceea ce mi se potrivește și asta e ceea ce vreau să fac în viață.

-R: Ce mesaj aveți pentru comunitatea Școlii Gimnaziale Nr. 40?

-P. A.: Este o comunitate superbă. Dacă sunt toți elevii așa cum i-am văzut pe cei de clasa întâi, au fost delicioși acești elevi, foarte drăguți, foarte activi și cu multe cunoștințe, surprinzător de multe cunoștințe. Eu am interacționat cu mai multe categorii de elevi în ultima perioadă, pentru că tot au venit pentru săptămâna verde și am avut surpriza ca elevi de clasa a 7-a să nu știe alcătuirea unei flori și ei mi-au spus din prima, cei mici. La vârstele mici sunt, într-adevăr, mult mai curioși și foarte receptivi, și trebuie să-i apreciez pentru faptul că au rezistat unei prezentări de aproximativ o oră și jumătate, ceea ce la vârsta aceasta este mai rar, se plictisesc. I-am întrebat cât mă mai suportă și au zis 30 de secunde, un minut. Așa că le-am promis și ei mi-au promis că ne vom mai întâlni, că data viitoare vor face ei un proiect despre Pădurea Andronache și îl vor prezenta.



Doamna Paulina Anastasiu, in dialog cu elevii școlii. (sursa: Facebook, Școala Gimnazială nr. 40)

“Actele, vă rog!”

Vasile Geogian, 8A

Imaginează-ți acest scenariu:

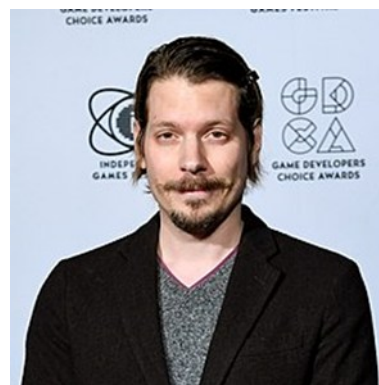
- Ajungi la munca plictisitoare de inspector de graniță.
- Chemi oamenii să le verifiți actele.
- Trebuie să respingi intrarea femeii care te roagă să își vadă fiul.
- Îl lași pe tipul care te-a înjurat că, dacă nu, ești dat afară de șeful tău.
- Ziua ți se termină devreme, deoarece a avut loc un atac armat.
- Ajungi acasă, la familia ta, nu ai destui bani pentru căldură.
- Din nou.
- Și din nou.
- Și din nou...

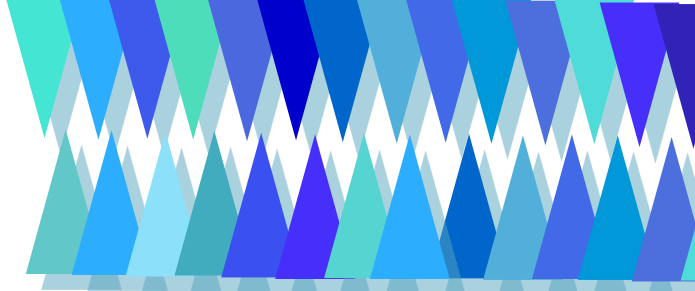


Ceea ce ți-ai imaginat e posibil să fi fost viața cuiva, cândva, dar este și ceea ce faci în jocul “Papers, please” (tradus: “Actele, vă rog”) de Lucas Pope, în 2013. Într-adevăr, ti se poate părea bizar: “Un joc în care ești inspector de graniță? Jocurile trebuie să fie distractive, pline de acțiune, nu plictisitoare!” Dar, totuși, pe lângă faptul că, acest joc este distractiv, arată și că jocurile mai simple pot reprezenta o formă de artă și pot fi exemple istorice, pentru a înțelege mai bine cum era viața în trecut, deci lăsați-mă, în acest articol, să vă arăt cum un simplu om a reușit așa ceva.



Creat de Lucas Pope, fost dezvoltator la Naughty Dog, după ce a fost fascinat de inspectorii de graniță, cum făceau același lucru în mod repetat, pe vreme ce călătorea între Asia, unde locuia familia soției și Singapore, unde ajuta un prieten cu proiectul lui, dar și ajutat de dorința de a face jocuri mai mici, independente, jocul a început dezvoltarea în noiembrie 2012, fiind gata în mai puțin de un an. Pe la început, mecanica de a verifica pașapoarte era gata, dar Lucas a avut nevoie și de o narativă care să o pună în funcțiune.



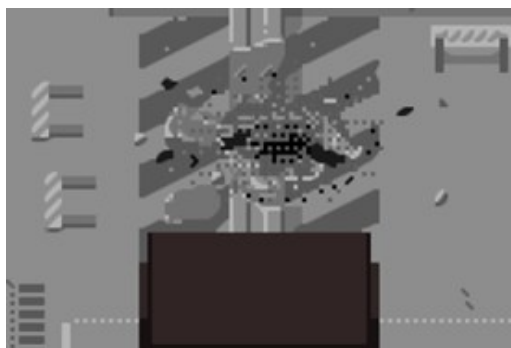


În joc, tu locuiești în Arstotzka, un stat autoritar, iar după ce numele tău este tras la loteria lunară de muncă, ești la o nouă graniță, localizată între ~~Berlinul~~ Grestinul de Est și de Vest, fix după ce s-a terminat războiul de



șase ani cu țara vecină Kolečia. Pe parcursul unei luni, ești întâmpinat de mai multe probleme morale: ori este nevoie să respingi imigrarea cuiva, cu o poveste sentimentală, fiindcă îi lipsește unul dintre acte, ori să lași pe cineva să intre fiindcă este prietena șefului tău morocănos și te poate da afară, fie te întâlnești cu o organizație numită Ordinul Stelei EZIC (sau doar EZIC, pe scurt), care spune că a ajutat la formarea statului și vor să dea o lovitură de stat pentru a scoate guvernul corupt de la putere, opțiunile tale fiind fie să îi ajuți, fie să rămâi loial statului.

De nu v-ați dat seama, acest joc reprezintă o lume foarte asemănătoare cu lumea noastră, pe vremea comunismului, dar tot are niște diferențe importante, pe care Lucas le-a introdus pentru a nu transforma jocul într-un comentariu politic. Lucas Pope a avut grijă să nu folosească cuvântul "comrade" ("tovarăș" în română), pentru a nu face referire directă la URSS. De asemenea, statul Arstotzka nu este de tip comunist, primind salarii diferite, în funcție de câte persoane ai procesat la graniță. Dar, asta nu înseamnă că nu există asemănări, Arstotzka tot având relații tensionate cu țările apropiate și impunând restricții mai severe, pe zi ce trece, la graniță, precum și URSS-ul a avut relații tensionate cu adversarii, fiind și în punctul de declanșare al unui război nuclear. Pe de altă parte, precum s-a întâmplat și în viața reală cu Berlinul, dacă v-ați dat seama de greșeala mea de a zice numele Berlin în loc de Grestin, el este împărțit în două, iar precum s-a întâmplat cu Zidul Berlinului în 1992, așa se dărâmă și acesta, dacă ajuți organizația secretă EZIC. În plus, nu cred că trebuie să menționez viața dependentă de fiecare salariu în parte, pentru a realiza faptul că acest joc este un fel de lupă pentru a observa cum a fost lumea odată, chiar dacă prezintă niște diferențe.

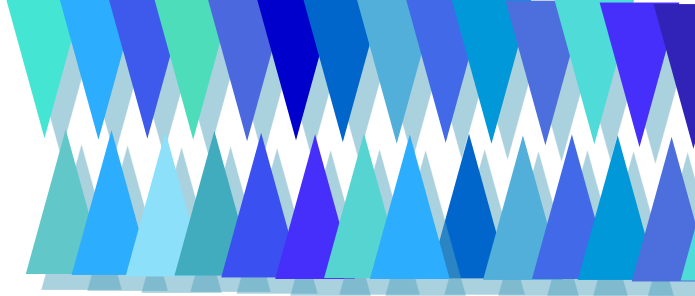


Pe lângă ciclul repetitiv de a verifica pașapoarte și narativa în legătură cu guvernul, Lucas a mai inclus ceva în joc : personalitate. O mare parte din persoanele care vin la graniță și te văd drept judecător, juriu și călău, sunt generate la întâmplare, maxim au niște dialoguri noi, să le facă mai diferite, dar mai există câteva personaje care sunt mereu la fel și care există pentru a te emoționa, amuza sau pentru a-ți oferi comenzi. Personaje din ultima categorie nu sunt multe, dar nu înseamnă că nu sunt importante. De exemplu, pe lângă șeful tău morocănos, mai există și M. Vonel, un investigator de-al guvernului pe care îl întâlnești, prima dată, pe la jumătatea jocului, interogându-te în legătură cu EZIC, neștiind de legătura ta cu ei, fie că i-ai ajutat sau nu. După aceasta, rareori îl mai vezi, dar de supraviețuiești o lună, nu ajuți EZIC să dărâme zidul și nu fugi după ce statul îți confiscă pașapoartele în statul vecin, el te investighează și ori te lasă să îți continui treaba sau te condamnă la moarte dacă ai ajutat EZIC măcar odată.

Cum am menționat, există și personaje care au scopul de a te emoționa, ca orice narativă bună. Cele ce au avut cel mai mare impact sunt iubii Sergiu și Elisa, Sergiu fiind colegul tău paznic, care a fost printre singurii oameni prietenoși cu tine și care acum te roagă să o lași pe o fată, pe care a întâlnit-o în război, să intre, Elisa, chiar dacă nu are toate actele, Sergiu fiind ultima persoana pe care o are. Problema morală de a o respinge sau de a primi o citație pune în bucluc mai mulți jucători, dar pentru alții este o decizie ușoară, care merită o mică taxă.

Precum am menționat deja, există și personaje menite să te amuze, principalul fiind nimeni altul decât Jorji Costava, un bătrân care încearcă, în mod repetat, să intre cu acte nevalide. Mai întâi, consideră că este destul să zică "Arstotzka cea mai bună țară", și că "Arstotzka, atât de bună, nu e nevoie de pașaport". Pe urmă, încearcă cu un pașaport desenat din "Cobrastan", o țară fictivă care nici nu există în joc. El încearcă, în mod repetat, considerându-l pe inspector prietenul său, chiar zicând sincer, când este scanat că "Sunt droguri !". Într-un final, vine cu actele bune. Pe lângă faptul că are un rol amuzant, el te și ajută, spre finalul jocului, recomandându-ți un falsificator de acte, dacă vrei să fugi după ce ți s-au confiscat ție și familiei pașapoartele de către stat.

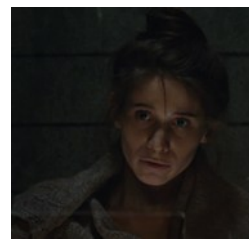
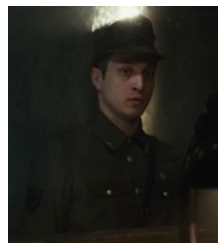




Împreună cu personajele interesante, povestea captivantă și mecanicile complicate ce te înecă în hârtii, "Papers, please" a surprins lumea când s-a lansat în 2013, dar și lumea l-a surprins cu recenzii excelente și nominalizări la 19 premii în 2013 și 2014, câștigând 9 dintre ele, printre care "Excelență în narativă", "Excelență în design" și "Cel mai inovativ". Și, chiar după mai mult de 10 ani de existență, el încă are fani cărora le este drag jocul, recunoscându-i măiestria în mai multe domenii și exprimând-o în mai multe moduri, unii dintre ei făcând și o scurtă adaptare în mediul cinematografic, cu același titlu precum jocul în 2018, pentru o temă la facultate cu aproape 20 de milioane de vizualizări pe youtube, arătând una din multele sortii pe care le-ar putea avea inspectorul, apărând și unele din personajele iubite, menționate mai sus.



Jorji Costava



Sergiu si Elisa

În concluzie, sper ca ați înțeles cum un joc atât de simplu poate fi mult mai mult. Poate fi chiar o piesă de artă, un comentariu politic sau istoric, o comedie, un film, dar poate fi și un mesaj, acesta fiind acela că toți suntem roțițe în mașinăria politică. Atâtea stări de existență, toate dependente de perspectiva fiecăruia. Terminând cu acest lucru la care să vă gândiți, cu drag, eu vă spun :

Surse informații:

https://en.wikipedia.org/wiki/Papers_Please
https://www.youtube.com/watch?v=KNC_kUPIYDg
<https://papersplease.fandom.com/wiki/Characters>
<https://www.youtube.com/watch?v=YFHHGETsrkE>

Surse poze:

<https://papersplease.fandom.com/wiki/Entrant>
<https://techcrunch.com/2022/08/05/dystopian-document-thriller-game-papers-please-available-iphone-android/>
https://en.wikipedia.org/wiki/Lucas_Pope
https://papersplease.fandom.com/wiki/Grestin_border_checkpoint
<https://papersplease.fandom.com/wiki/EZIC>
<https://papersplease.fandom.com/wiki/Endings#Gallery>
https://papersplease.fandom.com/wiki/M_Vonel
https://papersplease.fandom.com/wiki/Sergiu_Volda
<https://www.giantbomb.com/jorji-costava/3005-28520/>
https://papersplease.fandom.com/wiki/Jorji_Costava
https://papersplease.fandom.com/wiki/Elisa_Katsenja
<https://papersplease.fandom.com/wiki/Endings#Details>



Glory to Arstotzka !

Finala Champions League 1986

Ivașcu Ștefan 7B, Constantin Rareș 7A

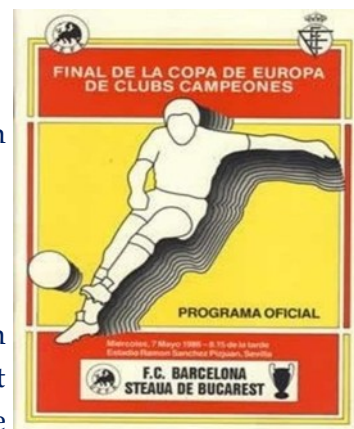
Unde și când?

Finala Cupei Campionilor Europeni s-a disputat la Sevilla, pe Estadio Ramón Sánchez Pizjuán, în data de 7 mai 1986.

Cine a câștigat finala?

Cupa Campionilor a fost câștigată de Steaua București, după ce Helmuth Duckadam a reușit să apere patru lovituri de departajare, mai târziu el fiind numit „Eroul de la Sevilla”. Acest trofeu este singura Cupă a Campionilor câștigată de Steaua și singura câștigată de o echipă românească.

În partea dreaptă ai informații despre lotul Stelei care a jucat atunci în finală.



Loviturile de departajare:

Steaua: au ratat Măjeuru și Boloni / au marcat Lăcătuș și Balint

Barcelona: au ratat Alesanco, Pedraza, Alonso, Marcos

Știi că în acest an, pe 7 mai, a fost ziua în care Steaua a sărbătorit al 39-lea an de când a câștigat primul trofeu **Champions League** din istoria României?

Vejle Boldklub 2-5	Steaua București	Honvéd Budapesta 2-4	Steaua București
-----------------------	---------------------	----------------------------	---------------------



Jucătorii Stelei din 1986 :

Care au fost echipele întâlnite de Steaua București, pe parcursul campionatului?

În primele 2 runde, Steaua a întâlnit echipele Danemarcei și Ungariei, numite *Vejde Boldklub* și *Honved Budapesta*, în retur Steaua umilindu-le pe amândouă.

În sferturile de finală a întâlnit echipa finlandeză *Kuusysi Lahti*, unde Steaua cu puține emoții a trecut peste, în retur câștigând cu 1-0.

În semifinală, Steaua a întâlnit Campioana Belgiei *R.S.C Anderlecht*, unde meciul din tur a fost pierdut cu 1-0, iar , în retur, a avut un meci incredibil și a bătut-o pe echipa belgiană cu 3-0.

Steaua București	1-0	Kuusysi Lahti
R.S.C. Anderlecht	1-3	Steaua București

La cinci zile de la cea mai mare victorie din istoria clubului de fotbal Steaua București, fotbaliștii, antrenorii și membrii staff-ului au fost invitați la sala Consiliului de Stat al Republicii Socialiste România pentru premiere. La ceremonie au participat președintele Nicolae Ceaușescu și unele dintre personalitățile politice ale vremii, alături de reprezentanți ai altor cluburi din capitală.

Echipei de fotbal i-a fost decernat Ordinul Steaua Republicii Socialiste România Clasa I, titularilor și antrenorilor li s-a conferit Meritul Sportiv Clasa I, iar rezervelor și celorlalți membri din staff li s-a conferit Meritul Sportiv Clasa a II-a.

Surse poze: <https://spotmedia.ro/stiri/sport/un-mare-jucator-al-barcelonei-amintiri-despre-finala-cu-steaua-din-1986-la-35-de-ani-de-la-sevilla-ar-fi-trebuut-sa-fie-o-victorie-istorica> ; https://upload.wikimedia.org/wikipedia/ro/b/bf/Finala_Cupei_Campionilor_Europeni_1986.jpg ;



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a3/Steaua_Bucure%C5%9Fti-FC_Barcelona_1986-05-07.svg <https://www.gsp.ro/international/liga-campionilor/38-de-ani-steaua-cupa-campionilor-europeni-sevilla-barcelona-741004.html>

Bibliografie: https://ro.wikipedia.org/wiki/Finala_Cupei_Campionilor_Europeni_1986 ; <https://www.gsp.ro/international/liga-campionilor/38-de-ani-steaua-cupa-campionilor-europeni-sevilla-barcelona-741004.html> https://ro.wikipedia.org/wiki/Cupa_Campionilor_Europeni_1985-1986

<https://adevarul.ro/sport/cum-au-fost-premiati-jucatorii-echipei-steaua-2166019.html>

STEUA BUCUREȘTI:	FC BARCELONA:
P 1 Helmuth Duckadam	P 1 Javier Urruticoechea
F 2 Ștefan Iovan (c)	F 2 Gerardo
F 6 Miodrag Belodedici	F 3 Migueli
F 4 Adrian Bumbescu	F 6 Ramón Alexanko
F 3 Ilie Bărbulescu	F 4 Julio Alberto
M 10 Gavril Balint	M 5 Víctor Muñoz
M 5 Lucian Bălan	M 11 Marcos Alonso
M 11 Ladislau Bölöni	M 8 Bernd Schuster (c)
M 8 Mihail Măjearu	A 9 Ángel Pedraza
A 7 Marius Lăcătuș	A 10 Steve Archibald
A 9 Victor Pițurcă	A 7 Francisco José Carrasco
Înlocuiri:	Înlocuiri:
M 14 Anghel Iordănescu	M 15 José Moratalla
A 15 Marin Radu	A 17 Pichi Alonso
Antrenor:	Antrenor:
Emerich Jenei	Terry Venables

Recenzie de carte – ”Cum am supraviețuit clasei a VIII-a”

Baltariu Petru, 5B

Vrei o carte nouă și interesantă, mai "șmecheră" decât un serial lansat pe Netflix? Ce bine că citești acest articol! Ai găsit soluția perfectă! Am să îți povestesc despre cartea "Cum am supraviețuit clasei a VIII-a", autorul cărții, Robert Ersten, fiind un pseudonim folosit de elevii de la cursul de scriere creativă ținut de Ioana Nicolaie la Școala Germană Herman Oberth.

În această carte, personajele principale sunt copiii: Raul, Clara, Luca, Filip și Dora, care înființează un grup numit *Reparabile Tempus* (timpul fuge fără să se mai întoarcă). Toți cinci studiază la liceul german de pe Strada Plantelor. Clara este în clasa a IX-a, Filip, Luca și Dora sunt în clasa a VIII-a și dau, în acest an, examenul de capacitate, iar Raul, fratele Clarei, este în clasa a VII-a.

După mult timp în care a fost absentă, doamna Vlăsceanu, profesoara de germane, se reîntoarce. Toți elevii școlii au probleme din cauza ei, așa că acești cinci copii fac ipoteze, caută indicii, analizează și încearcă să o dea pe Vlăsceanu afară din școală.

Acesteia nu-i plac copii, dovada fiind o întâmplare dintr-o excursie când aceasta îi lasă singuri și în pericol de a fi atacați de porcii mistreți din zonă. Din fericire, profesoara de germană pleacă, iar Filip, Luca și Dora dau, cu succes, examenul de la finalul clasei a 8-a.

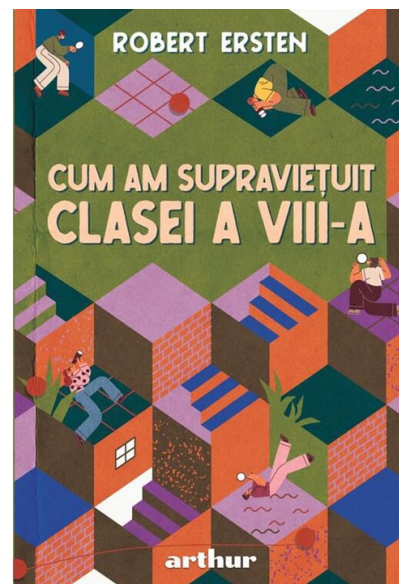
Stilul de scriere captivant și umorul autorului face ca lectura să fie plăcută și ușor de urmărit, limbajul fiind unul comun și accesibil, caracteristic vârstei adolescenților.

Recomand această carte deoarece are părți amuzante, dar și de suspans, răsturnări de situație, momente în care îți vine să sari de bucurie sau să plângi cu lacrimi de crocodil.

Dacă ai lecturat cărți precum "Cei cinci faimoși", o să îți placă 100% această carte! Și, dacă ai citit epilogul cu un zâmbet larg pe buze, apelează și la celălalt volum *Cum să spui te iubesc*, scris de același autor, urmând aceeași poveste, cu aceleași personaje, dar lucruri noi și, poate, chiar mai interesante!!! Cartea abordează diferite teme specifice adolescenței, precum relațiile cu profesorii și părinții, prietenia, colegialitatea și stresul academic. Are 35 de capitole, aproximativ 200 de pagini într-un format ușor de citit. Ador această carte și mă bucur că am avut șansa să-ți povestesc despre ea!

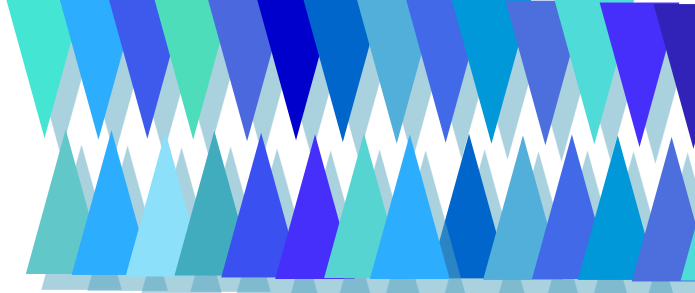
Îți mulțumesc pentru că ai citit articolul meu și, poate, acum, la final, o să ajungi să fii curios și chiar să îți placă această carte.

Succes la lectură și ne vedem numărul viitor cu alt articol! *Bene fortuna Lectio!*



Sursă imagine:

https://static.editura-art.ro/image/389233/cum-am-supravietuit-clasei-a-viii-a-cover_big.jpg



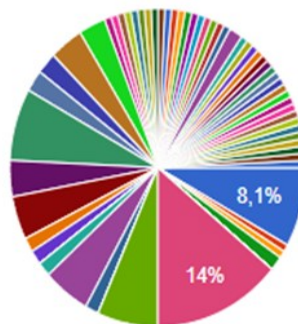
Artistul preferat al elevilor din Școala nr. 40

Dănulețiu Darius, 7B

Te-ai întrebat vreodată ce muzică ascultă un elev ? Ei bine, astăzi o să vă prezint artistul preferat al elevilor de gimnaziu, din școala noastră.

La acest sondaj au participat 138 de elevi, iar artiștii plasați pe primele locuri sunt:

1. **Travis Scott - 14%**
2. **Bruno Mars - 8,1%**
3. **Billie Eilish - 7,2%**
4. **Playboi Carti - 6,5%**
5. **Kendrick Lamar - 5,1%**



- Bruno Mars
- Chris Brown
- DoeChii
- Drake
- Taylor Swift
- The Weeknd
- Travis Scott
- Playboi Carti

▲ 1/8 ▼

Se observă că, pe primul loc, în clasamentul nostru se află artistul Travis Scott, cu un procent de 14%, iar în rândurile următoare am să te ajut să afli mai multe despre el.

TRAVIS SCOTT

- Jacques Berman Webster II (n. 30 aprilie 1991, Houston, Texas, SUA), cunoscut sub numele de scenă Travis Scott (stilizat TraviS Scott), este un rapper american din Houston, Texas.

- În 2012, Scott a semnat primul său contract important cu casa de discuri Epic Records.

- În noiembrie, același an, a semnat un contract cu GOOD Music, casa de discuri a lui Kanye West, ca parte a aripii sale de producție Very GOOD Beats.

- În aprilie 2013, a semnat un contract cu casa de discuri Grand Hustle a lui T.I.

- Primul proiect integral al lui Scott, mixtape-ul *Owl Pharaoh*, a fost auto-lansat în 2013. A fost urmat de un al doilea mixtape, *Days Before Rodeo*, în august 2014.

- Albumul său de studio, de debut, *Rodeo* (2015), a fost condus de hitul single "Antidot".

- Al doilea album, *Birds in the Trap Sing McKnight* (2016) a devenit primul său album numărul unu pe Billboard 200.

- În anul următor, Scott a lansat un album de colaborare cu Quavo, intitulat *Huncho Jack*.

- În 2018, *Astroworld*, foarte așteptat, a fost lansat; a produs, apoi, primul său Billboard Hot 100 numărul unu singur, „Sicko Mode”.

- La sfârșitul anului 2019, casa lui de discuri, Cactus Jack Records, a lansat albumul *JackBoys*, care a devenit albumul numărul unu pe Billboard 200 din 2020.



Cele mai ascultate albume:

ASTROWORLD – Sicko Mode;

Birds In The Trap Sing McKnight – goosebumps;

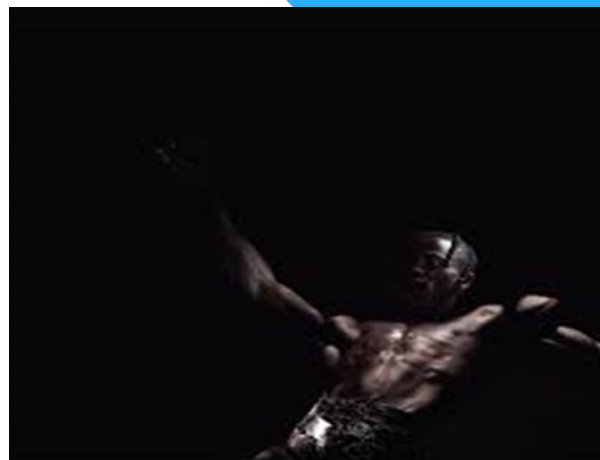
Rodeo – Antidote;

UTOPIA – FE!N

Travis Scott, pentru prima data în România

Ultima zi a celei de a treia ediție a festivalului "Beach, Please!" a adus pe scenă nume internaționale cunoscute din industria rap-ului - Travis Scott, Swae Lee, Trippie Redd, Ice Spice și French Montana. Travis Scott, star-ul festivalului, a venit pentru prima oară în România, iar publicul de la Costinești a încercat să nu-l dezamăgească.

Artistul a recunoscut, la începutul concertului, că în acea dimineață, se trezise fără voce, iar echipa lui îi recomandase să anuleze momentul din România, lucru pe care el l-a refuzat deoarece nu voia să rateze ocazia de a afla cum se distrează publicul român pe piesele lui. Peste 120.000 de festivalieri ar fi fost prezenți, la scena principală, în timpul concertului lui Travis Scott, conform organizatorilor.



Stilul muzical al lui Scott a fost descris ca fiind o fuziune între hip hop tradițional, lo-fi și ambient.

Artistul a vândut peste 45 de milioane de înregistrări, certificate numai în SUA.

A fost nominalizat la zece premii Grammy și a câștigat un Billboard Music Award.

Familie și viață personală

Travis Scott a început să se întâlnească cu starul de televiziune și antreprenorul Kylie Jenner în aprilie 2017. În data de 1 februarie 2018, Jenner a dat naștere primului lor copil, fiica Stormi Webster. Cuplul s-a despărțit în septembrie 2019, însă, de atunci, au fost văzuți împreună, stârnind zvonuri despre împăcarea lor.

Părinții artistului: Wanda Webster și Jacques Webster

Frați/ Surori: Jordan Webster (jucătoare de baschet) și Joshua Webster

Sportul preferat a lui Travis este baseball-ul.

Este Travis Scott și artistul tău preferat? Îi asculți și tu muzica? Dacă nu, poate articolul meu te va ajuta să-i dai măcar o șansă. Audiență plăcută!

Surse imagini:

- <https://images.app.goo.gl/Q7Pr9yJIVxSo77G1A>

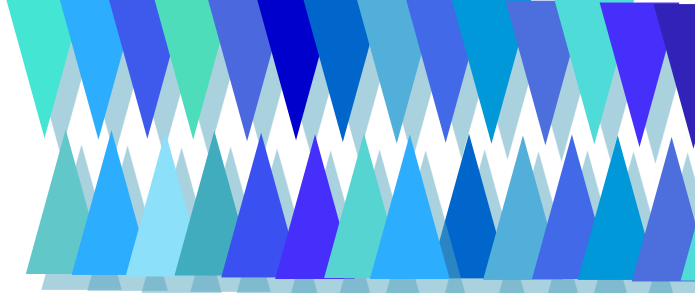
- <https://images.app.goo.gl/5sSiuNPSD6GXkbiG8>

Bibliografie:

- <https://www.g4media.ro/internationalul-travis-scott-pentru-prima-oara-in-romania-alti-artisti-internationali-care-au-fost-prezenti-in-ultima-zi-de-beach-please.html>

- https://ro.wikipedia.org/wiki/Travis_Scott#Note

- <https://genius.com/albums/Travis-scott/Birds-in-the-trap-sing-mcknight/q/most-popular-song>



Starea de bine la elevi

Prof. consilier școlar Constantin Florentina

Scopul educației nu este să crești volumul de cunoștințe, ci să creezi posibilitatea ca un copil să descopere și să inventeze, de a crea oameni care sunt capabili de lucruri noi.

– Jean Piaget

Definirea stării de bine

Organizația Mondială a Sănătății afirmă că bunăstarea este „o stare de bunăstare fizică, mentală și socială completă și nu doar absența bolilor sau a infirmității”.

Bunăstarea este un termen cu mai multe fațete care descrie starea sănătoasă, mulțumită și prosperă la care aspirăm cu toții. Poate fi folosit pentru a descrie o persoană, o comunitate sau un loc de muncă și este aplicabil atât sănătății noastre fizice, cât și mentale. Pe lângă faptul că reprezintă cel mai eficient mod de a asigura rezultate pozitive în viața noastră, s-ar putea susține că bunăstarea este unul dintre obiectivele demersului uman.

Starea de bine înseamnă a te simți bine, a privi viața pozitiv. Ea este un indicator al calității vieții și, în funcție de durată și intensitatea acesteia, putem să caracterizăm modul în care existența noastră, ca ființe umane, este de o calitate mai bună sau mai puțin bună.

În educație, acest concept nu este așa ușor de definit. Bunăstarea elevilor (sau starea lor de bine) reprezintă un construct complex, cu mai multe dimensiuni, care se referă la calitatea vieții școlare.

Conceptul cuprinde elemente ce țin de dezvoltarea psihologică și emoțională a copiilor (identitate și încredere, rezistență, inițiativă), de comportamentul social (empatie, grijă și respect față de sine, implicare civică), de relaționare (respect, prietenie, atitudini prosoziale, egalitate) sau de capacitatea mediului de învățare de a fi prietenos, suportiv, de a promova diversitatea și colaborarea sau disponibilitatea pentru dezvoltare.

Toate acestea sunt necesare pentru succesul elevului, pentru a-l susține în procesul de învățare și devenirea lui ca persoană.



©2020 CASEL. ALL RIGHTS RESERVED.

Scoala trebuie să urmărească tot timpul ca tânărul să părăsească băncile ei nu ca specialist, ci ca o personalitate armonioasă.

Modele de promovare a stării de bine

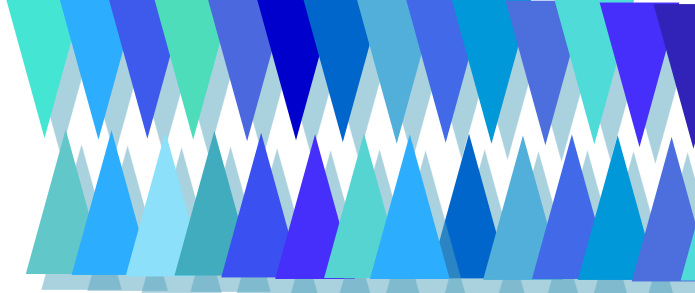
Modelul CASEL:

- promovează starea de bine prin programe și activități de dezvoltare a competențelor socio-emoționale (SEL- Social-Emotional Learning);
- definește învățarea socială și emoțională (în limba engleză: Social and Emotional Learning - SEL)/ dezvoltarea competențelor sociale și emoționale drept „procesul prin care copiii și adulții dobândesc și aplică în mod eficient cunoștințe, abilități și atitudini necesare pentru a înțelege și gestiona emoții, a stabili și îndeplini obiective pozitive, a simți și a manifesta empatie față de ceilalți, a stabili și menține relații interpersonale pozitive și a lua decizii responsabile” (CASEL, n.d.).
- conține cinci componente de bază – cognitive, afective și comportamentale care, împreună, dezvoltă inteligența emoțională: Conștientizarea Sinelui; Managementul Sinelui; Conștientizarea socială; Abilitățile relaționale; Luarea de decizii responsabile.
- aceste competențe pot fi dezvoltate în context școlar în modalități variate, spre exemplu: includerea în disciplinele din curriculum-ul școlar (fie ca este vorba de o disciplină școlară distinctă dedicată acestor competențe, fie acestea pot fi avute în vedere în cadrul altor discipline), activitățile extra-curriculare, realizarea unor programe comprehensive la nivel de școală sau a unor parteneriate ale școlii cu familia și comunitatea.

În cadrul unei cercetări (Durlak et al., 2011) a fost analizat un număr de 213 de programe de învățare socială și emoțională, care au implicat 270.034 de preșcolari și elevi de la grădiniță până la liceu. Rezultatele au demonstrat că elevii care au participat la programe de învățare socială și emoțională au dobândit abilități, atitudini și comportamente sociale și emoționale și performanțe academice mai bune cu 11 procente în comparație cu un grup de control.

Modelul Rodawell:

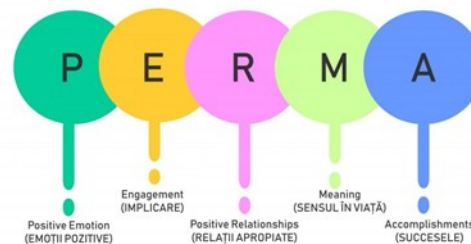
- **Proiect** de intervenție și dezvoltarea pentru starea de bine a copiilor, derulat de Facultatea de Psihologie și Științele Educației din București și de VIA University College din Danemarca.
- **Scop:** creșterea gradului de incluziune și generarea de performanță în învățare, prin crearea și promovarea unui model de educație ce pune accentul pe dimensiunea de stare de bine psihologică în grădinițe și școli.
- **Ideea de la care au pornit:** încrederea că fiecare copil poate și trebuie să fie susținut în procesul de învățare și dezvoltare.
- **Dirjecțiile principale ale modelului:** autonomie, mediul de învățare, interacțiuni, incluziune.



Modelul P.E.R.M.A.

Psihologia pozitivă și stadiile lui M. Seligman arată că oamenii ajung să fie într-o stare de bine dacă există 5 elemente de bază:

1. P (Positive Emotions) = Emoții pozitive (A te simți bine)
2. E (Engagement) = Implicare (A fi trup și suflet în ceea ce faci)
3. R (Positive Relationships) = Relații pozitive (A fi conectat cu cei din jur)
4. M (Meaning) = Sensul în viață (Scopul existenței)
5. A (Accomplishments) = Realizări (Tot ceea ce stă la baza succesului)



Cele 5 componente descrise în modelul PERMA mai sunt numite și cărămizile ce alcătuiesc bunăstarea unei persoane. În concluzie, conform modelului, acest lucru înseamnă următoarele 5 aspecte:

- că ar fi de dorit să ai o viziune optimistă despre viață;
- să ai grijă de relațiile cu oamenii apropiați;
- implicarea cât mai frecventă în activitățile care îți fac plăcere;
- să îți atingi obiectivele propuse;
- și să îți găsești sensul în viață.

Starea de bine apare atunci când o persoană își poate realiza toate nevoile de bază, aici intrând atât nevoile materiale, cât și cele nemateriale. Sociologul E.A. Allardt împarte aceste nevoi în 3 categorii: a avea, a iubi, a fi.

Exemple de exerciții și activități pentru promovarea stării de bine

- **exercițiu:** la finalul fiecărei zile, scrie într-un jurnal 3 lucruri pe care le-ai realizat în ziua respectivă și pentru care ești recunoscător;
- **exercițiu:** notează și reflectează la 2 lucruri pozitive care ți s-au întâmplat azi și ce emoții ai simțit;
- **exercițiu:** notează 2 activități pe care le vei face săptămâna viitoare pentru a-ți îmbunătăți starea de sănătate;
- **exercițiu:** notează 2 activități care îți fac plăcere;
- **activitate "Imaginația ta este puterea ta ascunsă":** Elevii sunt rugați să închidă ochii și să se conecteze cu ei înșiși, să își „scaneze” fiecare parte a corpului, respirația și gândurile. Apoi li se cere să răspundă în scris la următoarele întrebări: *Ai vreo parte a corpului încordată? Este respirația ta regulată? Este ceva sau cineva care te preocupă, te stresează? Cum te simți acum?*

"Cartonașe cu promovări" – exemple: *Închide ochii și ascultă cu atenție. Ce sunete auzi?; Ascultă o melodie. Pune creionul pe hârtie și desenează melodia; Gândește-te la un loc care te face fericit. Ce vezi, auzi, guști și miroși acolo? Cum te simți?*

Activitate "Avioane de hârtie": Fiecare elev scrie un fapt, o descriere despre el sau o năvelă din viața sa, pe o bucată de hârtie și apoi o pliază sub forma unui avion. Avioanele de hârtie sunt lansate în zbor, fiecare elev alegând/primind câte unul. La final, toată lumea citește cu voce tare textul de pe planul de hârtie și încearcă să ghicească a cui este povestea.

Activitate: „Ce ne face să ne simțim bine la școală” - *Gândiți-vă la ce puteți face voi pentru a contribui la STAREA DE BINE în clasa/școala voastră. Scrieți sau desenați pe piesele de puzzle acțiunea la care v-ați gândit. Colorați-le apoi în culori vii. După ce toate piesele sunt completate, asamblați-le. Veți obține astfel un colaj care vă va ajuta să vă simțiți bine cu toții în sala de clasă. Condiția este: SĂ RESPECTAȚI CEEA CE AȚI SCRIS!*

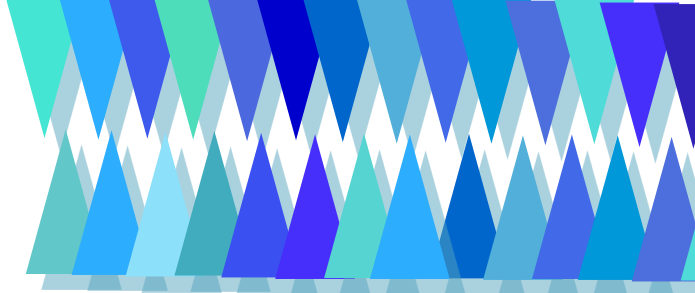
Activitate "Două adevăruri și o minciună": Se solicită elevilor să noteze două adevăruri și o minciună despre sine. Se subliniază faptul că trebuie să păstreze aceste notițe și să nu le împărtășească încă grupului. Este invitat, la întâmplare, un participant să-și dezvăluie cele trei afirmații. Ceilalți vor decide care este minciuna. La sfârșit, participanții emit păreri în legătură cu minciuna dintre cele 3 declarații făcute de colegi. Persoana desemnată este rugată să spună care a fost minciuna.

ÎN LOC DE CONCLUZII...

Ca profesor consilier școlar, dincolo de beneficiile prezentate în rândurile de mai sus, militez pentru promovarea stării de bine în școala și nu doar pentru cadrele didactice, dar și pentru elevi. Fără această stare de bine este greu ca actorii implicați în procesul instructiv-educativ să-și atingă potențialul maximal. De aceea, dincolo de multitudinea de discipline școlare, consider că reprezintă o prioritate, pentru sistemul de învățământ românesc, promovarea educației socio-emoționale.

Dacă EU sunt bine, vor fi bine și CEILALȚI!

Multe sisteme de învățământ au înțeles importanța acestui aspect și au adoptat tot felul de măsuri în acest sens. Îmi pun speranța că și la noi se va întâmpla acest lucru, mai ales că, unii dintre factorii de decizie, au înțeles, deja, că suntem cu mult în urma nevoilor reale ale elevilor noștri și că trebuie să acționăm cât mai repede, dacă ținem la sănătatea mentală și echilibrul lor emoțional. Un copil echilibrat din punct de vedere socio-emoțional, va veni cu mai mult drag la școală, va fi mai motivat pentru activitățile școlare, va avea relații armonioase cu ceilalți și își va atinge potențialul maxim de dezvoltare.



Educația socială și emoțională contribuie la îmbunătățirea competențelor sociale și emoționale, a atitudinilor pozitive, a comportamentului prosocial și a rezultatelor școlare, precum și la reducerea dificultăților de sănătate mintală, cum ar fi anxietatea, depresia, abuzul de substanțe și comportamentul antisocial (Cefai et al., 2018; Durlak et al., 2011; Weare & Nind, 2011).

În cazul în care nu te-am convins de importanța acestei forme de educație, îți mai aduc încă un argument! Una dintre competențele-cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții propuse de UE este denumită „Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți” și cuprinde trei dimensiuni:

Surse imagini:

<https://ancatirca.blogspot.com/2018/>

https://www.etr.org/get-real/assets/Image/CASEL_Wheel_2020-cropped.png

<https://psi8imal.ro/wp-content/uploads/2020/04/perma-1-1024x585.jpg>

Surse informare:

Andrei, A. (coord.). (2020a). *Programe și activități de consiliere pentru dezvoltarea competențelor socio-emoționale ale elevilor din învățământul primar. Ghid pentru profesorii consilieri școlari* (Vol.

I). București: Editura Didactică și Pedagogică

CASEL (2021). *SEL: What Are the Core Competence Areas and Where are they Promoted*

C. Mironov, R. Tomșa. *Ghid pentru starea de bine și sănătatea mintală dedicat personalului din școli*; UNICEF, Romanian Angel Appeal

<https://www.wellbeingpeople.com/what-is-wellbeing/>

Seligman, M. E. (2011). *Flourish: a visionary new understanding of happiness and well-being*. Simon and Schuster



“Team Fortress 2”, o poveste a dedicației

Vasile Georgian, 8A

"Bun venit în Team Fortress 2! După 9 ani de dezvoltare, sperăm că va fi meritat așteptarea. Mulțumesc și distracție plăcută"

-Gabe Newell, co-fondator și director general (CEO) la Valve Software.



În ziua de azi, puține jocuri multiplayer rezistă mai mult de câțiva ani. Apare un joc nou, lumea îl joacă și se plictisește de el, este uitat, iar companiile masive dau afară sute de anagajați deoarece oamenii de sus nu pot ceda din sutele de mii de dolari pe care le au ca salariu. Dar cum era lumea înainte de asta ? Pai, teoretic, ne putem întoarce până în Evul Mediu, dar cu vreo 2 sau 3 decenii în urmă este suficient. Pe atunci, mai toate companiile se chinuiau să facă jocuri de calitate, să își mulțumească fanii, iar puținele ce făceau totul doar pentru bani, nu erau bagate în seamă.

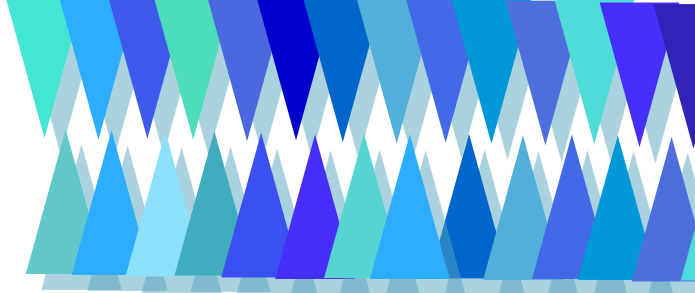
Printre aceste companii, se numără și Valve Software, o companie fondată de doi foști angajați la Microsoft, Gabe Newell și Mike Harrington, care, cu primul joc, deja au început să schimbe industria : **Half-Life**, în noiembrie 1998. Într-un mod inedit față de alte jocuri, ei au vrut să arate faptul că jocurile pot arăta o narativă organică, fără a te scoate din experiență sau a-ți da informațiile mură în gură. De exemplu, pe la începutul jocului, milităria este chemată pentru a ajuta să salveze oamenii de știință după un accident de la un experiment periculos, iar în loc să îți spună cineva că ei au venit să vă "aducă la tăcere" sau să ți se ia controlul ca să ți se arate, vezi cu ochii tai atunci când asta se întâmplă la un om de știință inocent.



Gabe Newell



Mike Harrington



În toate jocurile, ei au aplicat filozofia aceasta, să vezi tu totul de parcă tu ai fi personajul, chiar și după ce Mike Harrington a părăsit compania în anul 2000, dar Gabe mai avea un citat în care credea cu toată inima, motiv pentru care au și reînceput primul lor joc de la 0, chiar dacă asta a însemnat că trebuiau să găsească pe altcineva să le publice jocul.

"A amâna un joc este doar pentru o mică vreme. A fi nașpa este pentru totdeauna."

- Gabe Newell, documentar pentru a 25-a aniversare a jocului.



Acest citat se aplică cel mai bine pentru **"Team Fortress 2"** (tradus : Nume de cod "Fortăreață" 2), un joc lansat în 2007, după 9 ani de dezvoltare și care a fost reînceput de 2 ori de către dezvoltatori, până când le-a plăcut ceea ce au făcut. Deși nu este la fel de mult iubit ca la început, el tot are o comunitate căruia îi este drag jocul. Dar cum a ajuns în punctul acesta și de ce a fost necesar să fie reînceput de atâtea ori? Lăsați-mă să vă povestesc o poveste despre dedicație pură.



Robin Walker (dreapta)

Australian fictiv Saxton Hale (stânga)



Robin Walker (stânga)

John Cook (dreapta)

O să încep de când a apărut seria pentru prima dată. În 1996, trei colegi de la o universitate din Australia - Robin Walker, John Cook și Ian Caughley, s-au decis să facă un joc FPS ("first person shooter" sau tradus - "cu împușcături la persoana întâi") bazat pe clase (precum în șah - fiecare piesă sau "clasă" are abilități speciale), folosind kitul de dezvoltare folosit și în jocul faimos, pe atunci, Quake. A fost numit simplu "Team Fortress" și a fost lansat gratis pe site-uri ca un simplu experiment. Modul a început să devină popular și a apărut presiunea de a-l dezvolta în continuare, iar fix asta au și făcut, devenind cea mai populară modificare pentru mai mulți jucători ai jocului și un fel de chestie importantă. O chestie atât de importantă, încât creatorii au lăsat facultatea în urmă și au făcut o companie numită TF Software. Ei au cumpărat o casă pentru a le fi și sediu, și loc de cazare, cu scopul de a urmări cât mai bine jocul. Aici începe (teoretic) dezvoltarea jocului Team Fortress 2, în 1997.



Dar de ce s-a reînceput acest stadiu ? Ei, odată ce s-a auzit faptul că o să mai fie un joc din seria "Team Fortress", mulți publicatori au fost interesați, printre care și Activision. Toate negocierile s-au dus odată ce Sierra Entertainment i-a contractat pentru a lucra în birourile Valve, pentru a face un kit de dezvoltare pentru moduri Half-Life, deoarece, cum fanii, la alte jocuri care dezvoltau moduri, au adus la viață primul joc Valve, ei au vrut să dea opțiunea și fanilor noi să facă moduri pentru Half-Life, unii chiar făcând-o, dând naștere și altor serii care aveau de gând să devină populare și să fie achiziționate de Valve (printre care și Counter Strike). Acolo, impresionat de ce a făcut echipă până acum, Gabe a cumpărat echipa, absorbând în Valve dezvoltatorii și drepturile seriei.

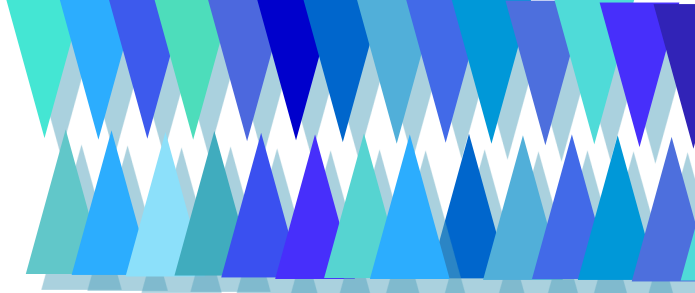


Datorită acestui lucru, imediat după ce s-a lansat Half-Life, ei au început, de la zero, ca să facă jocul pe motorul de jocuri GoldSrc. Problemele au venit de la așteptările mari ale fanilor. S-au decis pe o temă militară, din deșert, pentru care s-au găsit mai multe nume pe coperte ale jocului, printre care 'Half-life Team Fortress' și 'Valve's Team Fortress', în 1998, marcând prima versiune a jocului despre care știm detalii importante (și primul care are de gând să fie luat la numărătoarea resetărilor). Această primă versiune a plasat o mare importanță pe realism și luptă tactică, fiind promovat ca un joc de strategie, ceva diferit de versiunea finală, dar și de ce a venit înaintea sa. Astfel, pentru a se familiariza cu motorul, au refăcut primul joc pe motorul GoldSrc, care nu avea de gând să aducă multe probleme, deoarece el a fost bazat pe codul motorului folosit în Quake, această restructurare fiind jocul găsit acum pe Steam, platforma de jocuri de calculator cea mai populară din lume, deținută de Valve, cu numele de "Team Fortress Classic" și care a fost lansat în aprilie 1999.



După aceea, s-au întors la Team Fortress 2 și au început prin a alege un nume nou. Și-au dat seama că "Valve's Team Fortress" nu era un nume prea bun, iar cu al doilea joc al seriei Half-Life pe orizont, au ezitat să îl lege de jocul pe care îl creau ei. Așa a apărut numele "Team Fortress 2 : Brotherhood of arms" (tradus: *Frăția armelor*), dar jocul a rămas în mare parte la fel, și chiar se apropia de finalizare. Era atât de aproape, de fapt, că la conferința E3, unde se prezintă jocuri noi care se lansează în curând, vizitatorii îl puteau încerca. Cu toate acestea, a fost amânat deoarece îl mutau din vechiul motor în cel nou, pe care l-au folosit și pentru Half-Life 2, pentru o performanță mai bună, "Source" ("Sursa").





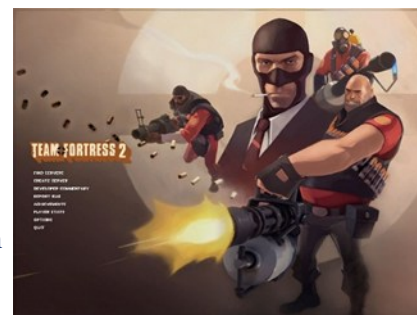
Cu toate astea, în joc, treaba militară nu ieșea bine. De exemplu, una dintre clasele noi, Comandantul, nu era distractiv. El putea vedea toată harta și trebuia să îi ghideze pe ceilalți, dar celorlalți nu le plăcea să li se spună cum să joace, iar comandantul, de obicei, își dorea să împuște, în loc să stea și să dea comenzi plictisitoare. Precum a fost și atunci când Gabe, Mike și ceilalți au creat *Half-Life*, ei știau că pot face ceva mai bun de atât și au luat-o de la zero, încercând să vină cu o idee nouă și marcând prima reîncepere majoră a jocului.

După asta, ei au mers în cea mai logică direcție care să urmeze după un joc militar realist și, cu siguranță, nu au copiat puțin din tema jocului *Half-Life*: extraterestrii. Despre această fază nu prea se știe prea multe, dar un lucru important ce a rămas este ideea că fiecare clasă trebuie să aibă o siluetă ușor de recunoscut pentru a fi pregătit de situație. De asemenea, aici au început să se îndeparteze de realitate, căutând să aibă un stil unic, unii creditând ideea noului venit Moby Francke. Motivul pentru care nu prea se știe multe despre asta este că era un fel de experiment, să observe ce funcționează și ce nu, iar având în vedere faptul că, prima variantă a jocului, *Brotherhood of arms* a eșuat, nu voiau să își dezamăgească fanii în caz că se dovedea să fie cu final nefericit, din nou, care a și fost. Dar, dacă nu a fost public, atunci cum știm că a existat? Pentru că, în 2003, a avut loc o scurgere de date, de către o parte terță, în serverele cu cod ale Valve, o poveste pentru o altă zi. Deși scurgerea este cea mai bine cunoscută pentru ceea ce avea în legătură cu mult așteptatul *Half-Life 2*, avea și câteva informații legate de această nouă fază și codul ei, dar multe lucruri lipseau din puzzle. Puțin după, echipa "Gaben" a reușit să lipească împreună piesele, dar era clar faptul că multe lucruri au trebuit create de ei.



Prima dată, *milităria* a eșuat. A doua oară, *extraterestrii* au eșuat. A treia oară, parcă era cu noroc, nu-i așa? Deși compania, aparent, nu poate număra până la 3, răspunsul este da...

Versiunea pe care o știm astăzi a fost dezvăluită prima dată în iulie 2006, la un eveniment de vară al companiei Electronic Arts (EA, pe scurt). Dacă căutați imagini sau videoclipuri de pe atunci, poate părea diferit de jocul prezent acum pe Steam. Avea un stil propriu, de parcă era un film cu spioni din anii '60, cu hărți și personaje parcă scoase din desene animate, iar fiecare personaj avea o siluetă unică, toate piesele de care era nevoie pentru a-l face cel mai distinct, din punct de vedere vizual, joc din istorie. Deși multe chestii din jocurile vechi fuseseră lăsate în urmă, era clar, atunci când s-a lansat pe 10 octombrie 2007, că a meritat așteptarea.



Dacă considerăm primul an de când a început munca la el până astăzi, jocul acesta există de aproape trei decenii și majoritatea aceluși timp a fost relevant din punct de vedere cultural, dar și unic pentru vremea sa. În prezent, este un joc unic pentru că nu este făcut să îți ia absolut toți banii (nu înseamnă că nu poți să îi dai dacă vrei), dar era și pe atunci, deoarece primea actualizări masive lunare, cu hărți noi, arme noi, ce schimbau jocul în moduri masive și, eventual, și cosmetice. Având în vedere faptul că, după atâta muncă, au reușit să întreaacă cel mai popular joc al vremii (creat de ei) este o exprimare clară a grijei pe care o are Valve când este vorba despre calitatea jocurilor.

Pe lângă actualizările frecvente, au creat animații scurte prezentând fiecare personaj, seria "Meet the (character)" ("Întâlnește (personajul)"), de la un specialist în arme grele, cu un doctorat în literatura rusă, la un doctor fără doctorat și un ciclop scoțian negru beat, specializat în demolări. De asemenea, au și creat mai multe benzi desenate, ori pentru a face reclamă actualizărilor, ori pentru a continua firul narativ ascuns în spatele conflictului fără rost arătat în joc. Eventual, au și făcut o serie masivă, fiecare ediție așteptată cu nerăbdare pe site-ul lor.



"Nam nicio idee!"

- Medicul în "Meet the Medic" (2011), cu vocea lui Robin Atkin Downes



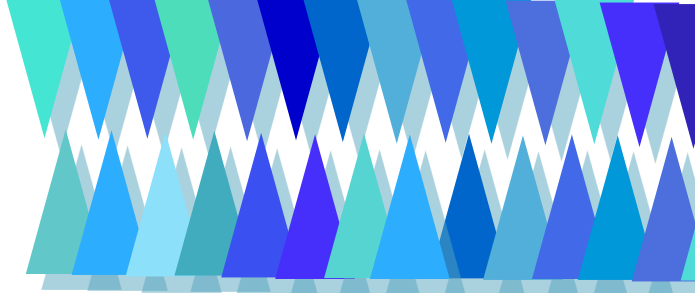
Din nefericire, odată cu anul 2017, jocul a părut a fi uitat, fără actualizări noi, iar a șaptea și ultima ediție din seria principală de benzi desenate nelansată. De atunci, puține s-au întâmplat. Singurele întâmplări importante au fost următoarele: în 2020, jocul a început să fie acaparat de roboți ce distrugeau distracția tuturor, aceasta până când fanii, săturați, au făcut o petiție pentru a face ceva, denumită #FixTF2 (#ReparațiTF2), care surprinzător i-a convins să facă ceva. De asemenea, recent, tot codul jocului a fost distribuit gratis pentru a putea fi modificat de cei interesați.

Ultimul menționat, dar nu cel din urmă, după aproape opt ani de așteptare, a șaptea și ultima ediție din seria de benzi desenate a fost lansată cu ocazia Crăciunului trecut, punând o fundă frumoasă pe povestea care a fost creată după ce a fost lansat jocul.

"TF2 nu a început cu multă poveste. Nu era loc pentru una."

- Site-ul original cu benzile desenate gratis





Mulți ar considera nesemnificativă povestea despre crearea jocului, chiar caraghioasă. Totuși, mie mi se pare a fi o poveste frumoasă despre cum dedicatia pură a putut face ca un joc să trăiască 10 ani după ce a fost lansat la viteză maximă și chiar și după aia, să fie iubit de mulți, în vreme ce majoritatea jocurilor de acest fel mor după o lună sau două. În vreme ce alte jocuri îți cer toți banii, jocul acesta te lasă să te joci fără ei și chiar a primit o reducere permanentă de 100% în 2011.

Chiar dacă starea curentă a jocului este depresivă și mulți încearcă să nu îl lase să moară complet, era de așteptat ca să fie lăsat în urmă de către dezvoltatori, iar acesta nu este un lucru rău. Din nefericire, nimic nu poate trăi sau exista pe veci. Precum și prezența mea în această revistă sau în această școală, în care am crescut și am evoluat, nu poate fi pentru totdeauna. Zâmbește că s-a întâmplat, plânge că s-a terminat! Schimbarea poate fi ceva dificil, dar este o parte firească din viață. Trebuie să ne bucurăm de ce avem câtă vreme avem.

Păi dar de ce ar fi asta o problemă, vrei să trăiești pe veci ?

Surse informatii: <https://www.gamespot.com/articles/valve-gabe-newell-on-the-importance-of-game-delays-suck-is-forever/1100-6519337/>

-Videoclipuri despre istorie :

<https://www.youtube.com/watch?v=1FbHMmSomJk>

<https://www.youtube.com/watch?v=7Ee4tje2M18>

-Wikipedia:

https://en.wikipedia.org/wiki/Valve_Corporation

https://en.wikipedia.org/wiki/Gabe_Newell

https://en.wikipedia.org/wiki/Team_Fortress_2

-Documentar cu ocazia a celei 25-a aniversari de cand s-a lansat Half-Life:

<https://youtu.be/TbZ3HzvFEto?si=Ij4j7AAQnYRs5xKA>

-FixTF2:

<https://youtu.be/n6I1yK1ntDc?si=Wdux4KePrRkrRVy>

-Benzile desenate:

<https://www.teamfortress.com/comics.php>

Surse imagini:

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Team-Fortress-2-logo.png>

<https://www.extremetech.com/gaming/167253-gabe-newell-made-windows-a-viable-gaming-platform-and-linux-is-next>

https://en.wikipedia.org/wiki/Mike_Harrington

<https://www.shacknews.com/article/103827/threading-the-needle-the-making-of-quake-team-fortress>

<https://planetquake.gamespy.com/View9045-2.html?view=POTD.Detail&id=44>

https://en.wikipedia.org/wiki/Valve_Corporation

https://store.steampowered.com/app/20/Team_Fortress_Classic/

https://wiki.teamfortress.com/wiki/Team_Fortress_2_Brotherhood_of_Arms

https://youtu.be/uZNNjPXgg1U?si=Sm6UQliQBRfv_tIP

https://half-life.fandom.com/wiki/Moby_Francke

<https://valvearchive.com/archive/Team%20Fortress/Team%20Fortress%202%20-%20Early%20Designs/2003%20-%20Invasion/Art/>

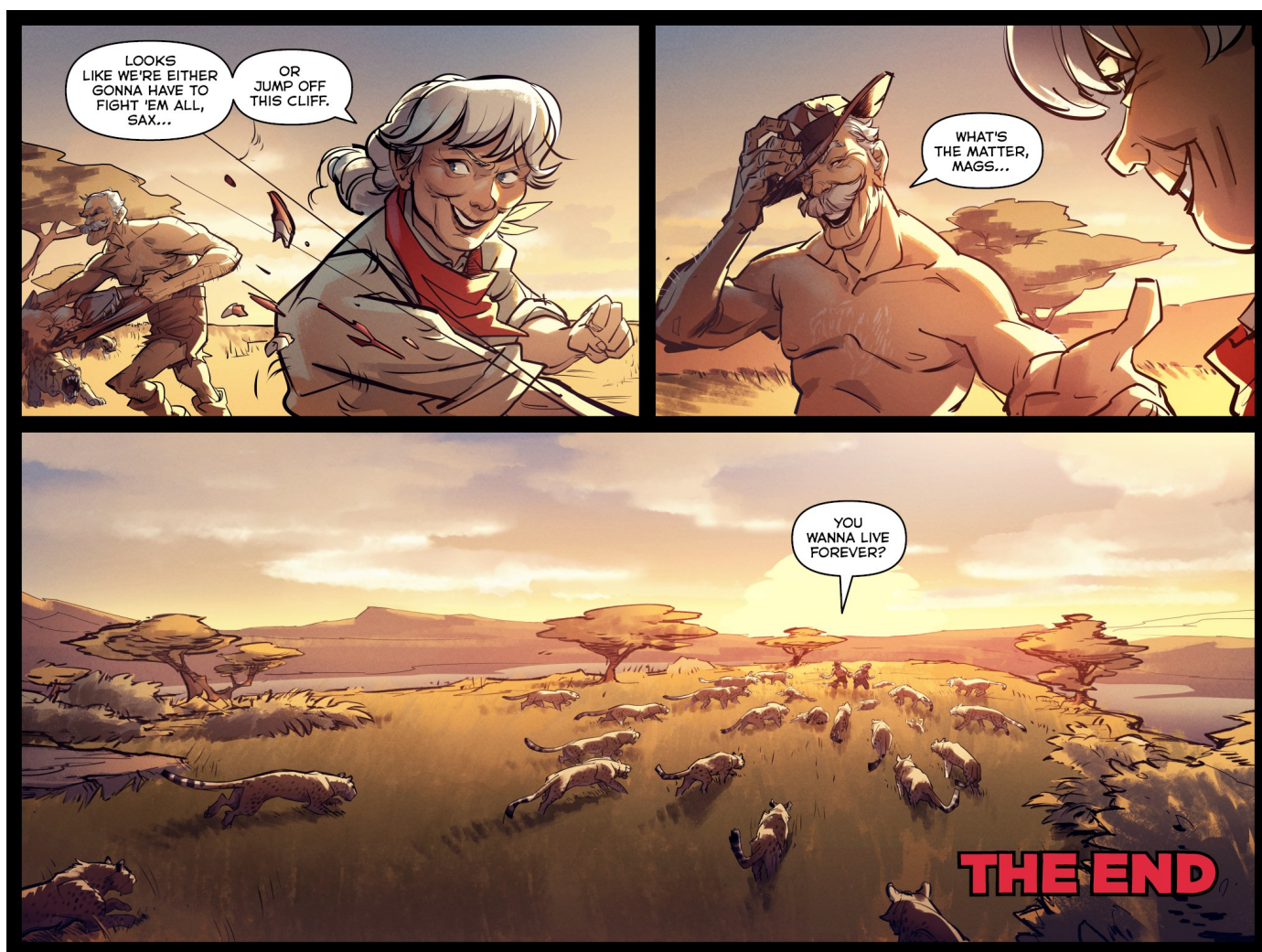
<https://www.mobygames.com/game/30655/team-fortress-2/screenshots/windows/257383/>

<https://medium.com/@xavierck/character-readability-in-team-fortress-2-and-overwatch-68c41d454465>

<https://youtu.be/36LSzUMBInc?si=9HB71YVIpHnxvEJ>

https://www.reddit.com/r/tf2/comments/1bgbybd/what_if_there_was_a_ingame_lore_reason_why_there/

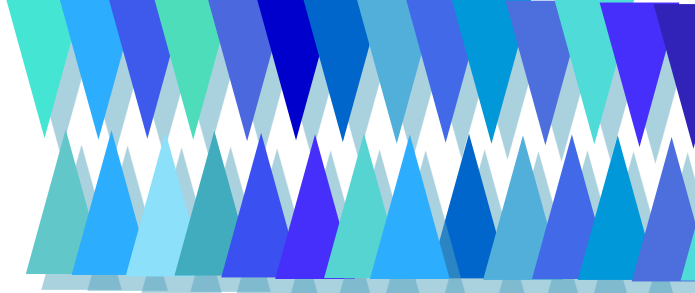
<https://www.teamfortress.com/comics.php>



Ultima pagină din ultima ediție a benzii desenate. Tradus:

- Se pare că ori trebuie să ne luptăm cu ei toți, Sax... sau să sărim de pe această stâncă.
- Care-i problema, Mags... Vrei să trăiești pe veci ?

George



Arduino UNO-irigator cu senzor de umiditate

Echipa Clubului de Robotică

Prezentarea sistemului de irigare automatizat cu Arduino Uno

1. Scopul proiectului

Acest proiect are ca scop automatizarea procesului de irigare pentru plante, utilizând un microcontroler Arduino Uno. Sistemul detectează nivelul de umiditate al solului și pornește automat o pompă de apă atunci când solul este prea uscat, ajutând astfel la economisirea apei și la îngrijirea eficientă a plantelor.

2. Componente utilizate

- **Arduino Uno** – Este unitatea de control centrală care primește date de la senzorul de umiditate și controlează activarea pompei prin intermediul releului.
- **Senzor de umiditate a solului** – Măsoară nivelul de umiditate din sol și transmite valorile analogice către Arduino. Când umiditatea scade sub un prag prestabilit, sistemul reacționează.
- **Releu (modul releu 5V)** – Funcționează ca un comutator electronic, permițând plăcuței Arduino să controleze pornirea și oprirea pompei de apă.
- **Pompa de apă** – Este dispozitivul care furnizează apa către sol. Este conectată la releu și este activată doar când este necesară irigarea.
- **Placă de testare (breadboard)** – Folosită pentru conectarea componentelor fără a fi nevoie de lipituri.
- **Fire de conexiune (jumper wires)** – Asigură conexiunile între Arduino, senzor, releu și pompă prin breadboard.

3. Principiul de funcționare

1. Senzorul de umiditate este introdus în sol și trimite valori analogice către Arduino.
 2. Arduino citește valoarea umidității și o compară cu un prag stabilit în cod.
 3. Dacă valoarea umidității este sub acest prag (adică solul este prea uscat), Arduino activează releul.
 4. Releul închide circuitul pentru pompă, care pornește și udă solul pentru o durată prestabilită sau până când umiditatea revine la un nivel optim.
- După ce solul este suficient de umez, Arduino oprește pompa dezactivând releul.

4. Aplicații practice

- Irigarea automată a ghivecelor de flori din interior;
- Sisteme de grădinărit urban sau sere mici;
- Proiecte educaționale pentru învățarea automatizărilor și a microcontrolerelor.

5. Avantaje

- Economie de apă și timp;
- Întreținere redusă a plantelor;
- Posibilitate de extindere cu senzori de temperatură, luminozitate sau conectare WiFi pentru control de la distanță.



Pentru mai multe detalii,
scanați codul QR.



Această revistă este rezultatul muncii următorilor **elevi minunați** :

- De la clasa 5B - Baltariu Petru
- De la clasa 7A - Kartal Șilan, Gherghiceanu Maria, Constantin Rareș, Calapod Denisa
- De la clasa 7B - Ivașcu Ștefan, Dănulețiu Darius
- De la clasa 8A - Vasile Geogian, Cruceru Matteo, Hobjilă Ilinca, Alexe Eva

Cu ajutorul următorilor **profesori coordonatori** grozavi :

- prof. Constantin Florentina Veronica- prof. consilier școlar
- prof. Grecu Gabriel - director adjunct
- prof. Barnea Marius - prof. TIC
- prof. Drăganciu Mădălina - prof. Matematică
- prof. Sotir Lavinia - prof. Română

Vă mulțumim! Vă așteptăm la următoarea editie, *chiar dacă vă dura mai mult timp până ne vom revedea, mai ales că vine vacanța!*