



magazyn
creative
VIBES



magazyn
CREATIVE VIBES

Redaktor wydania
Jolanta Bieńkowska

Wydawca
BIZAKTYWNE
Wydział Zarządzania
Uniwersytet Łódzki
Łódź

Numer 1 (16) / 2025

ISSN 2719-5902

- 2** **Zastosowanie AI w nowoczesnych metodach kształcenia**
Robert Pietrzak
- 10** **Gry komputerowe jako narzędzie rozwoju kapitału ludzkiego w organizacjach**
Jacek Grzegorzewski, Cezary Wojciechowski
- 16** **Czy w obliczu polityki celnej USA bańka na rynku technologicznym pęknie? Analiza rynku Big Tech**
Mateusz Biskupiak, Kacper Wieczorek
- 20** **ChatGPT w szkole**
Hubert Brodowski, Jan Dudek, Ida Michałowska
- 24** **Jak słuchać i jak nie słuchać - oto jest pytanie**
Amelia Klimek
- 28** **Młode łódzkie zespoły – poznajcie Famulę!**
Julia Nowak
- 32** **Młode łódzkie zespoły – poznajcie Agonię!**
Mikołaj Balcerzak
- 36** **Młode łódzkie zespoły – poznajcie Potato Stonks!**
Dominika Najder
- 42** **Przegląd festiwali muzycznych 2025 – gdzie warto się wybrać?**
Hanna Rychter
- 54** **Flow – recenzja filmu**
Emilia Strzechowska

ZASTOSOWANIE AI

W NOWOCZESNYCH METODACH KSZTAŁCENIA

W dzisiejszych czasach tradycyjne wykłady i szkolenia mogą okazać się niewystarczające, jeżeli uczestnicy mają szybko przyswoić wiedzę i umieć zastosować ją w praktyce. Doświadczenie pokazuje, że najlepsze efekty daje nauka poprzez aktywne uczestnictwo, pobudzanie ciekawości i kreatywności, eksperymentowanie oraz praktyczne rozwiązywanie problemów. Dzięki temu kursanci bardziej się angażują, lepiej zapamiętują materiał i nie mają oporów przed wdrożeniem wypracowanych rozwiązań. Warto zatem wprowadzać nowoczesne metody kształcenia, które dodatkowo rozwijają umiejętności pracy zespołowej i krytycznego myślenia.

Robert Pietrzak

W połączeniu z nowoczesnymi narzędziami cyfrowymi i sztuczną inteligencją możliwe jest dodatkowe personalizowanie materiałów edukacyjnych¹, szczegółowa analiza danych i monitorowanie postępów oraz przeprowadzanie symulacji rzeczywistych sytuacji np. biznesowych. W przedsiębiorstwach takie podejście pozwala na bardziej efektywne przeprowadzanie szkoleń, podnoszenie kompetencji zawodowych pracowników oraz przygotowanie ich do rozwiązywania realnych problemów. W edukacji wyższej natomiast umożliwia lepsze przyswojenie wiedzy i opanowanie umiejętności praktycznych, przygotowując studentów do podjęcia pracy.

Do najczęściej stosowanych nowoczesnych metod kształcenia należą: Design Thinking, Problem Based Learning, Flipped Classroom, Tutoring, Case Teaching, Blended Learning oraz Gamification. W każdej z nich nauczyciel może skorzystać z pomocy AI, w stopniu uzależnionym od poziomu zaawansowania uczestników, liczności grup, tematyki kursów i specyfiki metody.

Design Thinking

Design Thinking jest metodą innowacyjnego rozwiązywania problemów, wykorzystywaną do tworzenia wyrobów, usług i rozwiązań jak najlepiej dopasowanych do potrzeb użytkowników². Wymaga powołania interdyscyplinarnych zespołów, złożonych z osób o odmiennych kompetencjach

i patrzących na problem z innej perspektywy. Podstawą tej metody jest myślenie empatyczne, umożliwiające zrozumienie uczuć, motywacji i problemów klientów. Pierwszym etapem jest empatyzowanie, związane z poznaniem użytkownika poprzez wywiady, obserwacje i analizowanie danych dotyczących jego zachowań, np. zakupowych. W drugim etapie następuje zdefiniowanie problemu, a więc określenie, na czym on polega oraz jakie są jego przyczyny i skutki. Trzeci etap, określany jako ideacja, oznacza generowanie pomysłów, ale jeszcze bez ich oceniania. Kolejnym krokiem jest prototypowanie, czyli szybkie opracowywanie wstępnych wersji rozwiązań. Ostatni etap to testowanie, polegające na sprawdzaniu, które rozwiązania odpowiadają w największym stopniu potrzebom klientów i co ewentualnie trzeba w nich poprawić³. Metoda ta jest elastyczna, ponieważ możliwe jest powracanie do wcześniejszych etapów, w celu udoskonalania rozwiązań. Rozwija ona kreatywność, umiejętność pracy zespołowej i zdolność podejmowania decyzji w warunkach niepewności.

AI może wspierać Design Thinking na różnych etapach. W fazie empatyzowania może analizować duże zbiory danych, np. dane sprzedażowe, recenzje produktów czy komentarze w social mediach, w celu zidentyfikowania potrzeb, preferencji i problemów odbiorców. Podczas ideacji generatywne modele mogą tworzyć nowe

koncepty wyrobów i usług oraz sporządzać wizualizacje prototypów. W fazie prototypowania AI może symulować zachowania użytkowników i oceniać efektywność poszczególnych rozwiązań. Na koniec sztuczna inteligencja może przeanalizować wyniki testów i określić, które rozwiązania wymagają poprawy i jakie zmiany będą najbardziej korzystne dla klientów. Przykładem może być opracowywanie linii ekologicznych opakowań do kosmetyków. Zespół wykorzystuje AI do analizy opinii klientów w social mediach na temat dotychczasowych opakowań, preferencji zakupowych i trendów ekologicznych. Następnie sztuczna inteligencja generuje propozycje różnych materiałów, kolorów i kształtów nowych opakowań oraz przewiduje związane z nimi decyzje zakupowe klientów. W kolejnym kroku zespół tworzy prototypy, które są testowane na rynku, zaś AI analizuje wyniki i wskazuje te propozycje, które mają szansę odnieść największy sukces.

Problem Based Learning

W metodzie PBL uczenie się następuje poprzez rozwiązywanie rzeczywistych, złożonych problemów. Uczestnicy samodzielnie analizują sytuacje problemowe, zdobywają informacje, formułują hipotezy i opracowują rozwiązania⁴. Nauczyciel jest tu moderatorem, który ukierunkowuje proces myślowy, zamiast dostarczać gotowych odpowiedzi. Pierwszym etapem w tej

metodzie jest przedstawienie problemu, np. omówienie danej sytuacji rynkowej. Następnie uczestnicy, pracując w zespołach, identyfikują najważniejsze zagadnienia, dzielą problem na części i planują sposób działania. W kolejnym kroku zespół samodzielnie poszukuje informacji, korzystając zarówno z tradycyjnych źródeł, jak i z zasobów Internetu. Na tej podstawie opracowuje rozwiązanie, które jest oceniane pod kątem wykorzystania wiedzy, spójności, efektywności i wykonalności. PBL rozwija umiejętność krytycznego myślenia, współpracy w zespole, komunikacji i negocjacji. Kursanci uczą się łączyć wiedzę z różnych dziedzin, oceniać informacje pod kątem ich przydatności w praktyce oraz podejmować decyzje w warunkach niepewności⁵.

Sztuczna inteligencja może wspierać PBL poprzez analizowanie zaproponowanych rozwiązań, proponowanie dodatkowych źródeł wiedzy, sprawdzanie logiki argumentacji bądź sugerowanie alternatywnych ścieżek analizy problemu. Może również usprawnić pozyskiwanie i analizę danych, co pozwala zespołowi skupić się na kreatywnym rozwiązywaniu problemów. Ponadto systemy oparte na AI (np. symulatory biznesowe) mogą tworzyć realistyczne scenariusze sytuacyjne, zarówno stanowiące materiał dydaktyczny, jak i umożliwiające testowanie różnych rozwiązań. Jako przykład można podać rozwiązanie problemu przeciążonego łańcucha dostaw

w dużej firmie produkującej odzież. Ze-
spół, na podstawie danych o ruchu towa-
rów, prognoz zamówień, kosztów trans-
portu i magazynowania oraz dostępności
magazynów, opracowuje scenariusze po-
prawy efektywności. Uwzględniają one
zmianę tras transportowych, reorganizację
magazynów, wprowadzenie automatyzacji
procesów i inne czynniki. AI symuluje
każdy scenariusz, pokazując czas realizacji
i potencjalne oszczędności, co pozwala
wybrać najbardziej korzystne rozwiązanie.

Tutoring

Tutoring to metoda dydaktyczna bazująca
na relacji między tutorem i uczniem (tutee)
lub niewielką grupą uczniów. Jej celem
jest nie tylko przekazanie wiedzy, ale także
rozwój osobisty i zawodowy podopiecz-
nego. Tutor pełni rolę przewodnika, moty-
wując ucznia do samodzielnego zdobywa-
nia wiedzy poprzez inspirowanie, kierow-
anie dyskusją i zadawanie pytań. Proces tu-
toringu rozpoczyna się od ustalenia po-
trzeb i celów edukacyjnych podopiecz-
nego. Następnie tutor i tutee wspólnie
opracowują plan działań, który może obej-
mować zdobycie specjalistycznych umie-
jętności, realizację praktycznych zadań,
pracę nad projektem badawczym bądź
przygotowanie się do egzaminu. Regularne
spotkania umożliwiają monitorowanie
osiągnięć oraz dostosowanie tempa, po-
ziomu trudności i metod pracy do potrzeb
uczestnika tutoring. Metoda ta rozwija

samodzielność i odpowiedzialność za na-
ukę oraz kompetencje miękkie, takie jak
komunikacja, krytyczne myślenie i zarzą-
danie czasem⁶.

AI w tutoring może odgrywać rolę inteli-
gentnego asystenta, który monitoruje ak-
tywność tutee, śledzi jego zaangażowanie
i postępy oraz wskazuje obszary wymaga-
jące poprawy⁷. Sztuczna inteligencja może
też pomagać tutorowi w opracowywaniu
spersonalizowanych materiałów edukacyj-
nych oraz w przygotowywaniu raportów o
osiągnięciach podopiecznych.

Przykładem może być pomoc tutora w rea-
lizacji projektu biznesowego przez stu-
denta kierunku zarządzanie. Student pra-
cuje nad projektem start-upu, dokumentu-
jąc jego kolejne etapy. AI analizuje doku-
mentację, sugerując dodatkowe źródła
wiedzy i rozwiązania problemów. Tutor
spotyka się regularnie ze swoim podo-
piecznym, wskazując mocne i słabe strony
projektu, doradzając w kwestiach strate-
gicznych i motywując do dalszego działa-
nia. Dzięki połączeniu wiedzy i doświad-
czenia tutora ze wsparciem analitycznym
AI, student rozwija kompetencje mene-
żerskie i opracowuje gotowy do wdroże-
nia projekt.

Case Teaching

Case Teaching jest metodą dydaktyczną
opartą na analizie rzeczywistych lub symu-
lowanych przypadków biznesowych, tech-
nologicznych, prawnych bądź społecz-

nych. Uczestnicy otrzymują opis sytuacji np. przedsiębiorstwa, zawierający istotne informacje i dane statystyczne, na podstawie których muszą zaproponować rozwiązanie przedstawionego problemu. Po samodzielnym zapoznaniu się materiałem, następuje grupowa dyskusja, w której są identyfikowane wyzwania i ograniczenia, proponowane narzędzia analityczne oraz opracowywane scenariusze działania i możliwe strategie. Po prezentacji proponowanych rozwiązań następuje ich ocena pod względem finansowym, operacyjnym, prawnym czy marketingowym. Na koniec zespół wyciąga wnioski i przedstawia swoją decyzję wraz z uzasadnieniem. Metoda ta pozwala ćwiczyć praktyczne zastosowanie wiedzy w warunkach zbliżonych do rzeczywistych⁸. Rozwija zdolności analityczne oraz kompetencje w zakresie komunikacji, w tym argumentacji, współpracy w zespole i podejmowania decyzji w warunkach ograniczonej informacji. Zastosowanie sztucznej inteligencji powinno znacznie wzbogacić Case Teaching, ponieważ może ona generować różne warianty przypadków i przewidywać konsekwencje decyzji podejmowanych przez zespół. Systemy AI mogą analizować informacje dostarczone przez uczestników, identyfikować luki w argumentacji i sugerować alternatywne strategie. W czasie dyskusji AI może symulować reakcje klientów, przez co scenariusze stają się bardziej dynamiczne i realistyczne. Ponadto

wykorzystanie sztucznej inteligencji pozwala monitorować aktywność zespołów, śledzić postępy i wskazywać obszary do poprawy.

Jako przykład można podać pracę nad przypadkiem dotyczącym firmy, którą dotknął poważny kryzys wizerunkowy. AI symuluje reakcję klientów, partnerów biznesowych i mediów w zależności od decyzji kursantów odrywających rolę menedżerów. Uczestnicy przygotowują kampanie komunikacji kryzysowej i plan naprawczy. AI analizuje skutki każdej decyzji, wskazując działania, które przynoszą najlepsze rezultaty.

Flipped Classroom

Flipped Classroom to nowoczesny model nauczania, w którym tradycyjny porządek zajęć jest odwrócony. Najpierw kursanci przyswajają wiedzę teoretyczną samodzielnie w domu poprzez materiały wideo, książki, artykuły i prezentacje. Dostosowują tempo nauki do swoich indywidualnych potrzeb. Mogą wielokrotnie powtarzać trudne treści i koncentrować się na interesujących ich zagadnieniach. Następnie w sali z nauczycielem wykorzystują tę zdobytą wiedzę, prowadząc dyskusje, realizując ćwiczenia w zespołach i rozwiązując problemy. Nauczyciel pełni tu rolę facylitatora, wspierając indywidualnie grupy i pomagając w trudniejszych zagadnieniach⁹. Celem tej metody jest zwiększenie zaangażowania uczestników i poprawa efektyw-

ności uczenia się poprzez praktyczne zastosowanie przerobionego materiału i interakcje w zespole. Flipped Classroom zwiększa samodzielność i odpowiedzialność za proces nauki, jak również rozwija umiejętności współpracy i komunikacji w zespole¹⁰.

AI w tym modelu pełni rolę inteligentnego asystenta nauczyciela. Może analizować wyniki testów i ćwiczeń online, aby wykładowca wiedział, które tematy stanowią trudność dla kursantów. Algorytmy mogą też personalizować materiały, przygotowując trudniejsze zadania dla bardziej zaawansowanych i bardziej szczegółowe wyjaśnienia dla osób słabiej przyswajających wiedzę. Sztuczna inteligencja może ponadto monitorować aktywność uczestników i analizować czas spędzony na nauce, a także opracowywać raporty i przekazywać rekomendacje dla nauczyciela w trakcie zajęć.

Przykładem może być kurs dla działu marketingu w przedsiębiorstwie handlowym. Pracownicy mają w domu dostęp materiałów wideo i artykułów dotyczących różnych strategii marketingowych i narzędzi analitycznych. AI analizuje ich postępy, sprawdza wyniki sprawdzianów i wskazuje obszary, który wymagają powtórzenia lub uzupełnienia. Podczas szkolenia w biurze uczestnicy projektują kampanie promocyjne dla wybranych segmentów rynku, wykorzystując zdobytą wiedzę. AI symuluje reakcje klientów na różne elementy

kampanii i towarzyszące im decyzje marketingowe.

Blended Learning

Blended Learning łączy tradycyjne nauczanie stacjonarne z e-learningiem. Moduły online obejmują wykłady, interaktywne prezentacje, quizy, ćwiczenia i zadania, które kursanci wykonują samodzielnie. Zajęcia stacjonarne polegają na rozwiązywaniu praktycznych przykładów, dyskusjach i realizowaniu projektów w zespołach¹¹. Część z nich ma charakter warsztatów, w czasie których wykładowca wyjaśnia trudne zagadnienia praktyczne i teoretyczne oraz odpowiada na pytania. Blended Learning umożliwia spersonalizowane podejście do każdego uczestnika oraz dostosowanie materiałów i tempa nauki do jego potrzeb. Kursanci mogą dowolnie powtarzać materiał oraz korzystać z dodatkowych źródeł online. Metoda ta zwiększa zaangażowanie uczestników w naukę, a także rozwija umiejętności komunikacji interpersonalnej, podejmowania decyzji i współpracy w zespole¹². Blended Learning ma szerszy zakres niż omawiana wcześniej metoda Flipped Classroom. Jej ideą jest integracja różnych form nauki (offline i online) bez konieczności „odwracania” procesu, który jest podstawą Flipped Classroom (najpierw teoria w domu, praktyka na zajęciach).

AI w Blended Learning może analizować aktywność uczestników online, śledzić

postępy w nauce, wskazywać obszary wymagające dodatkowego wsparcia oraz rekomendować indywidualne ścieżki nauki. Sztuczna inteligencja może generować testy i symulacje dostosowane do poziomu uczestników i oceniać skuteczność materiałów edukacyjnych. Dzięki temu wykładowcy mogą koncentrować się na prowadzeniu praktycznych zajęć, zamiast przeznaczać czas na tradycyjną ocenę postępów.

Przykład może stanowić szkolenie z zarządzania zasobami ludzkimi w przedsiębiorstwie. Pracownicy zdobywają wiedzę przetwarzając moduły online na temat motywowania, rekrutacji, onboardingu, kontrolowania i innych elementów ZZL. AI analizuje wyniki testów i ćwiczeń, wskazując zagadnienia wymagające powtórzenia. Podczas warsztatów stacjonarnych uczestnicy opracowują i wdrażają rozwiązania w symulowanych scenariuszach HR, zaś AI symuluje reakcje pracowników, związków zawodowych i innych interesariuszy. W ten sposób sztuczna inteligencja pomaga w zrozumieniu konsekwencji wprowadzanych decyzji i w efekcie w doskonaleniu kompetencji menedżerskich kursantów.

Gamification i Game Based Learning

Gamification (grywalizacja) to metoda dydaktyczna polegająca na wykorzystywaniu w procesie nauczania elementów gier, takich jak zdobywanie punktów,

odblokowywanie następnych poziomów, podejmowanie wyzwań, przyznawanie odznak za osiągnięcia czy rywalizowanie w rankingach¹³. Celem jest zwiększenie zaangażowania i aktywnego udziału uczestników w zajęciach. Game Based Learning natomiast wykorzystuje pełne gry symulacyjne, zawierające realne scenariusze biznesowe, logistyczne, prawne czy zarządcze. Kursanci, podejmując decyzje, uczą się na błędach i nabywają doświadczenia. Obie formy rozwijają umiejętność kreatywnego rozwiązywania problemów i szybkiego podejmowania decyzji. Podnoszą kompetencje miękkie, takie jak współpraca, komunikacja i umiejętność zarządzania czasem. GBL dodatkowo umożliwia eksperymentowanie i analizowanie konsekwencji decyzji w bezpiecznym środowisku¹⁴. AI w Gamification i Game Based Learning zajmuje się moderowaniem rozgrywki. Algoritmy mogą analizować decyzje uczestników, dostosowywać poziom trudności, personalizować wyzwania i nagrody oraz monitorować postępy w czasie rzeczywistym. AI może symulować zachowania wirtualnych graczy i postaci z gry, przewidywać skutki decyzji graczy i generować raporty dla prowadzących. Dzięki temu metody te stają się bardziej interaktywne, dynamiczne i dopasowane do potrzeb kursantów¹⁵.

Przykładem może być realizowanie przedmiotu ekonomicznego w uczelni wyższej. Prowadzący wprowadza elementy

grywalizacji do zaliczenia przedmiotu.

Studenci, zamiast tradycyjnych punktów za kolokwia, zdobywają „monety wiedzy ekonomicznej” za rozwiązywanie quizów online, udział w dyskusjach i przygotowywanie analiz rynkowych. Po zebraniu достatecznej liczby monet mogą odblokowywać „poziomy kompetencji” (od „asystenta” do „eksperta”), które odzwierciedlają ich postępy. Prowadzenie przez wykładowcę ogólnodostępnej tabeli wyników wprowadza elementy rywalizacji, ale też współpracy, ponieważ za pracę zespołową zdobywa się bonusowe nagrody. Dzięki grywalizacji studenci bardziej się angażują, ponieważ nauka jest atrakcyjniejsza i bliższa formie, którą znają z gier komputerowych.

Powyższe przykłady pokazują, że nowoczesne metody dydaktyczne zmieniają tradycyjny model nauczania w proces bardziej interaktywny i praktyczny. Szczególną rolę odrywa w nim sztuczna inteligencja, która umożliwia wzrost efektywności i personalizację nauki poprzez tworzenie realistycznych symulacji, analizę danych, dopasowywanie materiałów do poziomu uczestnika i monitorowanie postępów w czasie rzeczywistym. W ten sposób AI wspiera zarówno prowadzących, dając im nowe narzędzia dydaktyczne, jak i uczestników kursów, którym zapewnia atrakcyjniejszą i skuteczniejszą formę zdobywania wiedzy i rozwoju kompetencji.

Przypisy:

1. Sztuczna inteligencja jako przyszłość edukacji, <https://www.gov.pl/web/laboratoria/sztuczna-inteligencja-jako-przyszlosc-edukacji>
2. Sobota D.R., Szewczykowski P.P. (2014), Design Thinking jako metoda twórczości, *Filo-Sofija*, nr 27, s. 91-113
3. Chybowski L., Idziaszczyk D. (2014), Czy Design Thinking jest przydatny w kształceniu inżynierów?, w: Milewska E., Żabińska I. (red.), *Systemy wspomagania w inżynierii produkcji. Inżynieria systemów technicznych*, P.A. NOVA, Gliwice, s. 43 – 55
4. Zembski S. (2018), Nauczanie problemowe w praktyce, *Quality Production Improvement*, nr 2(9), s. 177-187.
5. Multan E. (2017), Metoda problemowa (PBL) w procesie dydaktycznym uczelni wyższej, *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach*, nr 133, s. 169-184
6. Kolasa D. (2022), Nie metoda, nie technika, ale raczej podejście do pracy z drugim człowiekiem – tutoring oczami tutora, *Przegląd Pedagogiczny*, nr 2, s. 122-143
7. LogicLearner (2025), Jak sztuczna inteligencja zmieni metody nauczania?, <https://www.spdobra.pl/jak-sztuczna-inteligencja-zmieni-metody-nauczania>
8. Zelek A. (2021), Case study – nieocenione narzędzie dydaktyczne, *Okolo Pedagogii*, nr 2, s. 66-79
9. Miętkiewicz M., Zdeb K. (2018), Czym jest flipped classroom, czyli tajemnice odwróconej lekcji, <https://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/narzedzia-edukacyjne/4291-czym-jest-flipped-classroom-czyli-tajemnice-odwroconej-lekcji>
10. Równiatka A. (2020), Nauka w trybie tzw. odwróconej klasy w teorii i praktyce, *Języki Obce w Szkole*, nr 4, <https://jows.pl/artykuly/nauka-w-trybie-tzw-odwroconej-klasy-w-teorii-i-praktyce>
11. Buriak J. (2014), Blended-Learning w nauczaniu przedmiotów nieinformatycznych, *Zeszyty Naukowe Wydziału Elektrotechniki i Automatyki Politechniki Gdańskiej*, nr 37, s. 89-93.
12. Colman H. (2022), Co to jest blended learning i jak go wykorzystać?, iSpring, <https://www.ispring.pl/blog/blended-learning>
13. Cyrklaff-Gorczyca M. (2017), Grywalizacja jako metoda komunikacji i edukacji, w: Kamińska-Czubała B., Skórka S. (red.), *Projektowanie informacji w przestrzeni biblioteki*, Wydawnictwo Naukowe UP, Kraków, s. 187-199
14. Perrota C., Featherstone G., Aston H., Houghton E. (2013), Game-based learning: latest evidence and future directions, *NFER, Slough*, https://www.researchgate.net/publication/268445246_Game-based_learning_latest_evidence_and_future_directions
15. EduVoyager (2025), Sztuczna inteligencja w edukacji – przyszłość nauczania?, Instytut Wspomagania Oświaty, <https://www.iwspo.pl/sztuczna-inteligencja-w-edukacji-przyszlosc-nauczania>

GRY KOMPUTEROWE JAKO NARZĘDZIE ROZWOJU KAPITAŁU LUDZKIEGO W ORGANIZACJACH

Gra dla wielu osób kojarzy się ze stratą czasu, niepotrzebną przemocą czy niepoważnymi historiami. Z drugiej jednak strony wiele jednostek rozumie jak dużo korzyści może płynąć z grania w nie. Coraz częściej gry stają się ważnym aspektem w kwestii pracy i działania organizacji. Są wykorzystywane nie tylko w celach rozrywkowych, lecz do różnego rodzaju symulacji, testowania umiejętności kandydatów do pracy czy też wzmacniania tych posiadanych przez aktualnych pracowników.

Jacek Grzegorzewski, Cezary Wojciechowski

Gra opiera się na zasadach, według których gracze działają, dążą do celu i często rywalizują. W grach komputerowych nie zawsze występuje rywalizacja, lecz zawsze istotne jest zaangażowanie intelektualne – wymagają one refleksu, szybkiego myślenia, przewidywania, planowania czy współpracy. Rozwijają więc wiele cennych umiejętności. Poniższe zestawienie trzech typów gier komputerowych pokazuje, jak różnorodnie mogą one wpływać na umysł gracza.

Gry online jako pomoc w dynamicznym świecie biznesu

Gry online od początku swojego istnienia wzbudziły niemały fenomen, ponieważ osoby z przeciwnych stron świata mogą spotkać się ze sobą w jednym świecie wirtualnym i rywalizować bądź współpracować ze sobą. Do dnia dzisiejszego znajdują się w czołówce gatunków jeżeli chodzi o popularność. Topowe gry pod względem liczby graczy to takie tytuły jak Fortnite, Minecraft, Roblox, Grand Theft Auto Online, Counter Strike 2, League of Legends czy seria FIFA (obecnie EA FC). Większość z tych gier ma tryb współpracy, w którym wspólnie z członkiem bądź członkami drużyny robimy wszystko, by pokonać przeciwników i wygrać rozgrywkę. Dokładnie obrazuje to przykład trybu turniejowego w grze Counter Strike 2. O zdobycie 13 punktów walczą ze sobą dwie 5 osobowe drużyny. Jedni wygrywają

rundę, gdy rozbroją podłożoną przez przeciwników bombę bądź gdy nie podłożą jej oni w ogóle w wyznaczonym czasie, drudzy z kolei muszą wyeliminować wszystkich przeciwników bądź podłożyć bombę i powstrzymać wrogów od rozbrojenia jej. Zasady są proste, lecz w rzeczywistości gra posiada wiele aspektów, które ją komplikują. Obecność różnego rodzaju granatów, broni oraz map powodują, że każdy z graczy musi podejść do rozgrywki z dokładnym jej przemyśleniem. Nie wystarczy w niej sama umiejętność strzelania, choć jest ona również ważna. Konieczna jest tutaj współpraca między graczami, wspólne planowanie każdej rundy, przewidywanie ruchów przeciwników, rozsądne użycie granatów, tak by przeciwnik został zaskoczony i w konsekwencji przegrał rundę. Konieczność takiego postępowania w grze wpływa korzystnie na relacje międzyludzkie¹, zacieśnia się więź pomiędzy członkami drużyny, poznają oni nawzajem schematy działania każdego z nich, uczą się przewidywania przyszłych ruchów „współpracowników”. Oprócz tego, co ważne, wzajemnie się motywują i przekazują konstruktywną krytykę, a także uczą się relacji międzyludzkich w chwilach niezgody czy porażki, gdy gra członków drużyny „nie klei się” bądź jak każdy ma inny pomysł na grę i ciężko podjąć decyzję czyj pomysł ma być tym najlepszym. Konieczność ciągłego myślenia o tym jak zagrać każdą kolejną rundę oraz występowanie sytuacji

losowych, jak np. niespodziewany ruch przeciwnika zmusza gracza do kreatywnego myślenia² i rozwiązywania problemów bazując na swoim doświadczeniu, wiedzy, przeczuciach czy też pomocy od kolegów. Rozwój wspomnianych umiejętności jest kluczowy w aspekcie biznesowym. W obszarze tym naturalne jest szybkie podejmowanie kluczowych decyzji, szybka analiza wszelkich możliwych opcji. By uzyskać powodzenie, konieczna jest też współpraca z innymi ludźmi, wymiana zdań, opinii, wzajemne zaczerpnięcie rad. Gry online pomagają też w znalezieniu sposobu komunikacji z innymi osobami w zależności od ich charakteru czy też usposobienia, co pozwala na konkretne, dostosowane do danej osoby wydawanie poleceń w przypadku zajmowania pozycji menedżerskiej³. Granie sieciowe stanowi więc uproszczony, lecz w dalszym ciągu sensowny symulator podejmowania decyzji i kooperacji.

Umiejętnością, którą rozwijają gry online jest również refleks, a także zdolność podejmowania decyzji pod presją czasu. Większość gier sieciowych jest dynamiczna, a sposobów na pokonanie przeciwnika multum. Zmusza to gracza do szybkiego przeanalizowania wszystkich możliwych opcji i wyboru tej jednej, najlepszej. Sytuację tę dobrze obrazuje seria gier FIFA (obecnie EA FC). Polega ona na graniu meczów piłki nożnej, maksymalnie realistycznych, solo przeciwko

przeciwnikowi bądź razem z kolegą przeciwko innym dwóm graczom. Rozgrywka jest bardzo dynamiczna, ponieważ w ułamku sekundy musimy podejmować decyzję czy i gdzie podać piłkę, czy oddać strzał, a może przejąć piłkę od przeciwnika, wykonać wślizg, a może lepiej nie? Ważne jest też przewidywanie tego, co może zrobić członek drużyny przeciwnej. Gracz ma na podjęcie tych czynności bardzo mało czasu, co wiąże się z częstym popełnianiem błędów. Warto jednak podkreślić, że im częściej gramy w tego typu grę i mamy do czynienia z tak szybkim podejmowaniem decyzji, tym lepiej będziemy podejmować te decyzje z biegiem czasu⁴. Podobnie wygląda sytuacja z refleksem. Nawiązując ponownie do Counter Strike 2, przeciwnicy często pokazują się znienacka, niespodziewanie. Gracz, który nie myśli o tym, że nagle ktoś się przed nim pojawi, musi w bardzo krótkim czasie wykonać odpowiedni ruch myszką, by wycelować we wroga i go pokonać. Wygląda to podobnie jak z umiejętnością podejmowania szybkich decyzji – im częściej mamy takie sytuacje, im więcej trenujemy, tym czas reakcji jest krótszy. Ponadto, gry wymagają myślenia o wielu aspektach w tym samym momencie. Znowo powołując się na Counter Strike 2 – gracz myśli o tym w jaką broń się wyposażać, jaką przyjąć taktykę na tę, a nawet następne rundy, co zrobią członkowie zespołu, a co przeciwnicy. Ponadto, by naprawdę mieć kontrolę nad grą, gracz musi

pamiętać masę sposobów na odpowiednie rzucanie granatów, które pozwalają zdobyć przewagę w meczu.

W trakcie rundy należy również podawać kolegom wszelkie ważne informacje na temat przeciwnika. W chwili grania męczy to mózg, lecz długofalowo wpływa korzystnie na wykonywanie kilku rzeczy jednocześnie w innych obszarach życia codziennego. Rzecz jasna, „multitasking” to zjawisko niezwiększające produktywności, lecz w tym przypadku chodzi o odpowiednie radzenie sobie w sytuacjach, gdy mamy natłok czynności do wykonania w tej samej chwili. Pomaga to w ustalaniu hierarchii ich ważności. Szczególnie przydaje się w to w świecie biznesu, zwłaszcza na pozycjach zarządzających. Wielokrotnie w jednej chwili należy podejmować kilka różnych od siebie, lecz równie kluczowych decyzji. Ważna jest również umiejętność szybkiego wykrywania nieprawidłowości, zagrożeń, błędów – co jest możliwe dzięki ćwiczeniom refleksu i działaniem pod presją czasu. Zazwyczaj wczesne wykrycie nieprawidłowości w pracy pozwala zapobiec ogromnym nieprawidłowościom w dalszej działalności firmy, dzięki czemu potencjalne straty wizerunkowe czy finansowe zostają w znacznym stopniu ograniczone. Ważną umiejętnością, którą również rozwijają gry online jest cierpliwość oraz radzenie sobie ze złością i innymi trudnymi emocjami. Jest to naturalne, że przegrywanie, poczucie niemocy względem tego jak gra

przeciwnik budzi w człowieku frustrację, poczucie złości. Regularne granie w gry online, podobnie jak ma to miejsce w sporcie, może nas przyzwyczaić do tego, że w życiu występują wzloty i upadki i uczynić gracza bardziej odpornym na niepowodzenia, nie tylko te w świecie wirtualnym, lecz tym rzeczywistym. Jest to także przydatne w świecie biznesu, gdzie oprócz hucznych sukcesów normą są częste porażki. Dzięki grom online jednostka potrafi wtedy lepiej poradzić sobie z przegraną, dokładniej ją przeanalizować, a także wyciągnąć z niej ważne wnioski, by w przyszłości nie popełnić tych samych błędów, a co za tym idzie, zbliżyć się do sukcesu. Co więcej, gry w ogóle, także online, pomagają odpocząć tak, że kolejnego dnia pracownik jest zdecydowanie bardziej wypoczęty i chętny do pracy, a co za tym idzie, poprawia się jakość jego pracy oraz stanu psychicznego⁵.

Strategie i MOBA jako kuźnia kompetencji menedżerskich

Gry strategiczne oraz MOBA cechują się przede wszystkim tym, że wymuszają one na graczach podejmowanie decyzji o stylu gry, o tym jakie zasoby, w jaki sposób i kiedy wykorzystamy już na samym początku rozgrywki, a więc w warunkach dużej niepewności i presji czasowej. Jest tak, ponieważ gracz musi w krótkim czasie ocenić sytuację, przeanalizować dostępne informacje oraz podjąć działanie, które zminimalizuje ryzyko porażki i zoptymalizuje

szanse na zwycięstwo w dłuższym okresie czasu. Rozgrywki te trwają zazwyczaj znacznie dłużej niż typowe gry online, czasem sesje mogą rozgrywać się po kilkadziesiąt godzin. Świetnymi przykładami są gry z serii Age of Empires czy Total War, w których złe zaplanowanie rozgrywki może już na samym początku przesądzić o wyniku rozgrywki, który nastąpi za wiele godzin, choć potencjalnie, wiele mogłoby się zmienić przez długi czas trwania gry. Jednocześnie nawet podczas dobrego zaplanowania rozgrywki na jej samym początku, gracz musi być czujny w trakcie gry, ponieważ w grach takich jak np. League of Legends czy Dota 2, kilka sekund opóźnienia w reakcji na ruch przeciwnika może przesądzić o wyniku całej drużynowej potyczki. Analogicznie, w świecie biznesu możemy zaobserwować mechanizmy, w których liderzy zespołów działają w warunkach z ograniczonym czasem, presją na rynku i różnymi, nieprzewidywalnymi zdarzeniami wewnętrznymi w firmie, gdzie niezwykle często mierzą się także z niepełnymi danymi, które są wymagane do tego żeby skutecznie podejmować decyzje. Gry uczą szybkiej selekcji kluczowych informacji i rezygnowania z nadmiaru szczegółów, które są dostatecznie istotne żeby się nimi przejmować, co odpowiada podejściu „good enough decision”⁶ znanemu w sztuce zarządzania. Zdolność do podejmowania decyzji długoterminowych, rozwijana na wirtualnym polu bitwy,

w praktyce biznesowej może przekładać się na efektywne zarządzanie kryzysowe, gotowość do trafnych reakcji na zmieniające się warunki rynkowe i chociażby umiejętność minimalizacji ryzyka wystąpienia nagłych problemów. Fundamentalną cechą gier strategicznych jest zarządzanie zasobami. Są one zupełnie różne, ponieważ mogą być nimi surowce jak złoto czy drewno, po zasoby bardziej złożone jak armia, jej logistyka i rozwój technologiczny, a także delegowanie zadań dla posiadanych jednostek. Ponosząc koszt za każdy poniesiony postęp w grze, gracz uczy się równoważyć inwestycje krótkoterminowe z długoterminowymi, a każda decyzja niesie ze sobą konsekwencje w kolejnych etapach rozgrywki. Gry MOBA choć różnią się w kwestii zasobów od gier strategicznych, tak dalej je posiadają i są nimi przede wszystkim: czas, pozycjonowanie drużyny, wyznaczanie celów oraz kontrola terytorium. Są to typowo zasoby strategiczne, które swoje źródło mają na mapie, a zarządzanie nimi choć odbywa się w inny sposób niż chociażby zasobami pieniężnymi, jest to także dodatkowe, niezwykle przydatne źródło wiedzy i doświadczeń dla przyszłego menedżera, chociażby w kwestii kierowania samym zespołem, czy całym projektem. Podejmując się roli lidera w pracy, kompetencja zarządzania zasobami jest kluczową do osiągnięcia celów w każdym momencie projektu. Menedżer musi rozporządzać ograniczonym

budżetem, harmonogramem oraz kapitałem ludzkim. Umiejętność efektywnego przydzielania zadań i inwestowanie środków w projekty o największym potencjale zwrotu⁷ jest umiejętnością ciężką do nauki bez odpowiedniej symulacji, którą zdają się być gry strategiczne i MOBA. Jedno z badań wysnuwa wniosek iż “zdaje się, że gry strategiczne mają potencjał do zmiany, a nawet rozwinięcia funkcji kognitywnych, takich jak uwaga, reakcja czy pamięć, mogą być także rozważane jako narzędzia do rozwijania umiejętności kognitywnych”⁸. Także korporacja IBM jest świetnym przykładem który opisał w swoim raporcie “Virtual Worlds, Real Leaders”, że w przeprowadzonej wewnętrznie ankiecie, ponad połowa uczestników ankiety uważała, iż gry wideo pozytywnie wpłynęły na ich umiejętności biznesowe, ponad to twierdząc, że sami stosowali techniki przywódcze z gier w pracy⁹.

Podsumowanie

Wymienione gatunki gier komputerowych, stanowią dziś narzędzie, które rozwija kluczowe kompetencje wymagane w biznesie, a które ciężko jest samoistnie wytrenować. Zarządzanie zespołem, komunikacja i podejmowanie decyzji potrafią w grach doskonale odzwierciedlić wyzwania znane w biznesie. W tym wypadku, gry można traktować jako swoisty “poligon doświadczalny” czy całe środowisko symulacyjne, które w bezpiecznych warunkach, bez

konsekwencji w realnym życiu pokazuje: spektrum różnych ryzyk czy oryginalne scenariusze, które można zwyczajnie odegrać, ponosząc koszt jedynie w rozgrywce.

Przypisy:

1. Ghaffour, Mohamed & Sarnou, Hanane. (2021). Investigating the Potential of Online Video Games in Enhancing EFL Learners' Communication Skills. *Universal Journal of Educational Research*. 9. 292-298. 10.13189/ujer.2021.090205, https://www.researchgate.net/publication/350014956_Investigating_the_Potential_of_Online_Video_Games_in_Enhancing_EFL_Learners'_Communication_Skills/citation/download, data dostępu 24.09.2025
2. D. Molloy, How playing video games could get you a better job, <https://www.bbc.com/news/business-49317440>, data dostępu 24.09.2025
3. C. Hamill-Stewart, Gaming: How It Can Make Us Better People and Better Leaders, <https://www.salzburgglobal.org/news/latest-news/article/gaming-how-it-can-make-us-better-people-and-better-leaders>, data dostępu 24.09.2025
4. T. Jordan, M. Dhamala, Video game players have improved decision-making abilities and enhanced brain activities, <https://doi.org/10.1016/j.ynirp.2022.100112>, data dostępu 25.09.2025
5. Ö.Erdem Koçak, M.Gorgievski, A. B. Bakker, Recovery from work by playing video games, <https://doi.org/10.1111/apps.12519>, data dostępu 28.09.2025
6. M. Wilson, The Art Of Satisficing: Why Making 'Good Enough' Decisions Are Optimal For Minimizing Regret, <https://www.mitchellwilson.co/post/the-art-of-satisficing-why-making-good-enough-decisions-are-optimal-for-minimizing-regret>, data dostępu 28.09.2025
7. A. Gajewska, Menadżer: kim jest menedżer?, <https://eventis.pl/artukul/kim-jest-menedzler-id45>, data dostępu 28.09.2025
8. O. Ghasemi, M. Abooyee, S. Labafi, M. Shirzad The role of video games in enhancing managers' strategic thinking and cognitive abilities: An experiential survey, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1875952124000624>, data dostępu 28.09.2025
9. IBM, Virtual Worlds, Real Leaders, <https://www.slideshare.net/slideshow/ibm-gio-gaming-report/206937>, data dostępu 28.09.2025

CZY W OBLICZU POLITYKI CELNEJ USA BAŃKA NA RYNKU TECHNOLOGICZNYM PĘKNIE !?

ANALIZA RYNKU BIG TECH

W obliczu agresywnej polityki celnej, prowadzonej przez Donalda Trumpa, warto zwrócić szczególną uwagę na bardzo popularny kierunek inwestowania jakim od paru lat stały się akcje Amerykańskich potentatów technologicznych znanych jako słynny FAAMG, czyli: Facebook (obecnie Meta), Apple, Amazon, Microsoft i Google (obecnie Alphabet) oraz NVIDIA.

Mateusz Biskupiak, Kacper Wieczorek

Od 2020 roku szczególnie widoczny jest rozwój sztucznej inteligencji. Podobnie jak ze słynnymi Dotcom'ami, tak i tu każdy, kto słyszy o firmie rozwijającej się w obszarze AI, uznaje to za dostateczny argument przy wyborze własnego celu lokaty kapitału.

Przyjrzyjmy się zatem omawianym korporacjom, gdzie do pomiaru ich kondycji wykorzystamy tylko wybrane wskaźniki analizy rynku: EPS, P/E oraz ROE.

Dla wyjaśnienia: EPS -> zysk netto przypadający na pojedynczą akcję - im wyższy tym bardziej atrakcyjny. Kolejny: P/E -> cena akcji do zarobku z jednej akcji - optymalny poziom to zakres od 5 (tanie) do 16 (neutralne); powyżej oznacza akcje przewartościowane.

Ostatni: ROE -> mierzy efektywność wykorzystania kapitału własnego w generowaniu zysków w procentach - poniżej 10% (źle), 10-20% (neutralne) 20% -30% (dobry) powyżej 30% (bardzo dobry).

Poniższe wyniki prezentują się następująco (źródło: XTB skaner spółek):

NVIDIA: EPS: 2.56; P/E: 54.97; ROE: 127.21%

Facebook: EPS: 24.61; P/E: 29.50; ROE: 37.14%

Apple: EPS: 6.33; P/E: 38.87; ROE: 136.52%

Amazon: EPS: 5.66; P/E: 40.98 ROE: 24.29%

Microsoft: EPS: 12.48; P/E: 33.42; ROE: 34.29%

Google: EPS: 8.13; P/E: 23.27; ROE: 32.91%

Interpretacja:

NVIDIA, mimo że posiada stosunkowo niski zysk na akcję (EPS) wynoszący 2.56, charakteryzuje się bardzo wysokim wskaźnikiem cena/zysk (P/E) na poziomie 54.97 oraz imponującym zwrotem z kapitału własnego (ROE) wynoszącym 127.21%. Taka kombinacja wskazuje na ogromne oczekiwania inwestorów wobec dalszego rozwoju firmy oraz wyjątkową efektywność zarządzania.

Meta wyróżnia się najwyższym EPS spośród analizowanych firm (24.61), co świadczy o dużym zysku przypadającym na jedną akcję. Jej wskaźnik P/E na poziomie 29.50 oraz ROE wynoszące 37.14% wskazują na dobrze zbilansowany profil – firma osiąga wysokie zyski przy umiarkowanej wycenie rynkowej i solidnej efektywności kapitałowej.

Apple może pochwalić się jednym z wyższych wskaźników P/E (38.87) oraz bardzo dobrą rentownością kapitału własnego (ROE) wynoszącą aż 136.52% – najwyższą w całym zestawieniu. Przy stosunkowo umiarkowanym EPS (6.33), tak wysoka rentowność sugeruje, że Apple wyjątkowo skutecznie wykorzystuje kapitał własny, co może tłumaczyć wysoką wycenę rynkową.

Amazon, mimo że posiada porównywalny EPS do Apple (5.66), cechuje się dość wysokim wskaźnikiem P/E na poziomie 40.98 oraz najniższym ROE w zestawieniu – 24.29%. Może to wskazywać na niższą efektywność operacyjną lub intensywne inwestycje ograniczające bieżącą rentowność, przy jednoczesnej wierze inwestorów w przyszły rozwój spółki.

Microsoft prezentuje się jako stabilna i zrównoważona firma – z wysokim EPS (12.48), rozsądnym P/E (33.42) oraz solidnym ROE (34.29%). Taki zestaw wskaźników sugeruje spółkę o ugruntowanej pozycji, generującą stabilne zyski i dobrze ocenianą przez inwestorów.

Z kolei Google (Alphabet) charakteryzuje się jednym z niższych P/E (23.27), co może sugerować, że jest wyceniana bardziej konserwatywnie przez rynek. Przy wysokim EPS (8.13) i dobrym ROE (32.91%), Alphabet może być postrzegany jako potencjalnie niedowartościowana spółka, oferująca stabilność i efektywność przy atrakcyjnej cenie akcji.

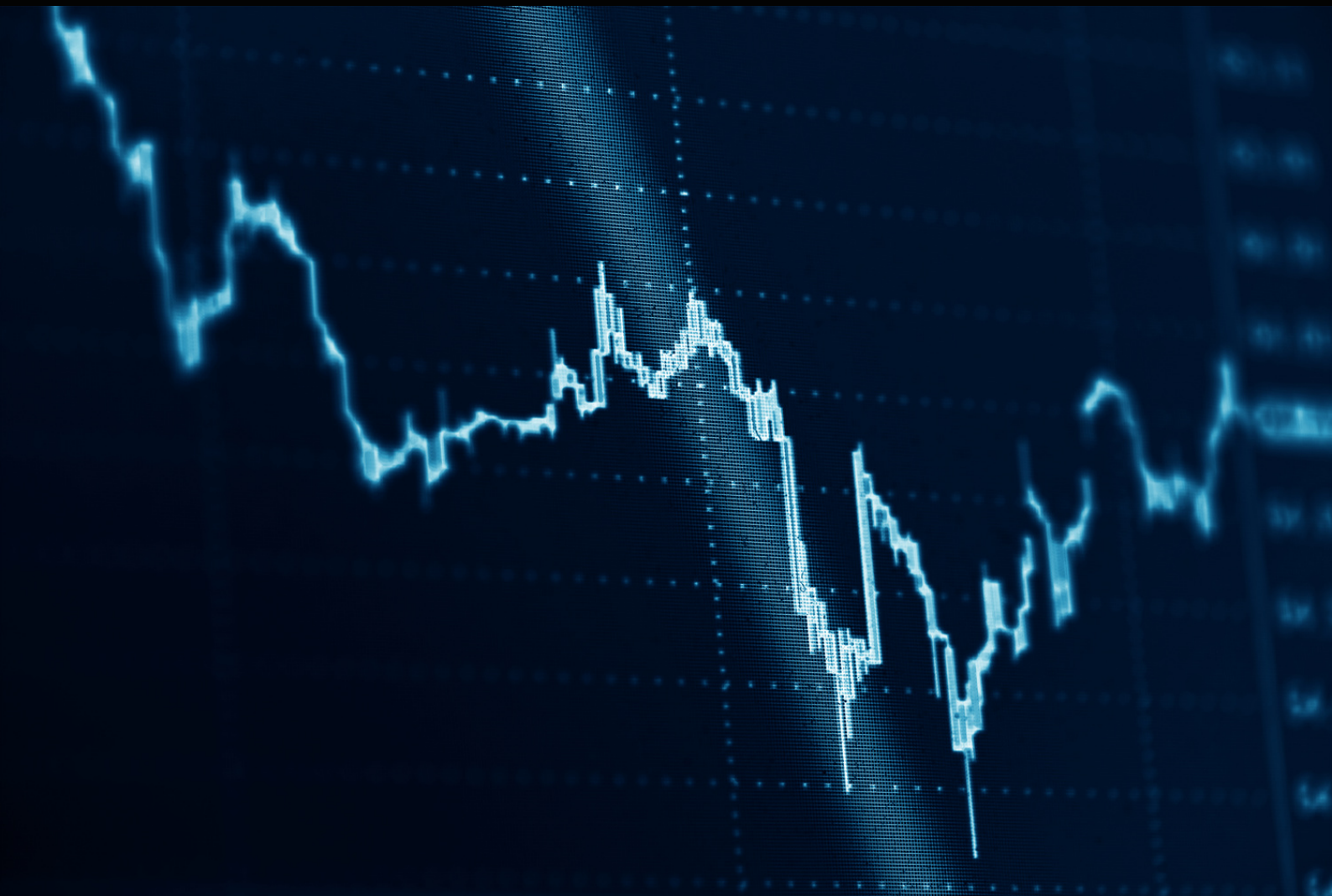
Podsumowując, czy bańka na rynku technologicznym pęknie?

Ciężko jednoznacznie to przewidzieć, zwłaszcza dla tak dużych firm których kapitalizacja wynosi miliardy lub w wymienionych przez nas przypadkach biliony dolarów. Warto jednak mieć na uwadze obecną sytuację polityki celnej Donalda Trumpa, co może skutkować negatywnie dla rynków spółek technologicznych. Fundamentalnie, sentyment może zmienić się w ułamku sekundy, lecz technicznie rzecz biorąc cyfry mówiące same za siebie muszą nieraz trochę poczekać zanim okażą się prawdziwe.

Informacje zawarte w niniejszym materiale mają charakter wyłącznie informacyjny i edukacyjny oraz nie stanowią porady inwestycyjnej, oferty sprzedaży ani zaproszenia do zawarcia transakcji. Podejmowanie decyzji inwestycyjnych odbywa się na wyłączną odpowiedzialność inwestora, a autorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne straty lub szkody wynikłe z zastosowania przedstawionych informacji. Przed podjęciem jakichkolwiek działań zaleca się przeprowadzenie własnej analizy ryzyka oraz konsultację z niezależnym doradcą finansowym.

Źródła:

https://www.linkedin.com/posts/sknstratolog_czy-w-obliczu-polityki-celnej-usa-ba%C5%84ka-na-activity-7305894140947394560-psvl?utm_source=share&utm_medium=member_desktop&rcm=ACoAAEOAIUUBO-ojhOdw6UNCw5dL7C81OdHckKs0



CHATGPT W SZKOLE:

SZANSA, WYZWANIE CZY ZAGROŻENIE?

Sztuczna inteligencja coraz śmielej wkracza do szkół – jedni widzą w niej rewolucyjne wsparcie, inni ostrzegają przed zagrożeniami. Jak naprawdę uczniowie i nauczyciele korzystają z ChatGPT? Co zyskujemy, a co możemy stracić, oddając część nauki w ręce algorytmu?

Hubert Brodowski, Ida Michałowska, Jan Dudek
podsumowanie projektu „Zdolny uczeń – świetny student”

Jeszcze kilka lat temu sztuczna inteligencja kojarzyła się głównie z laboratoriami badawczymi czy filmami science fiction. Dziś narzędzia oparte na generatywnej AI, takie jak ChatGPT, stają się częścią codzienności – także szkolnej. Uczniowie korzystają z nich przy pisaniu wypracowań, tworzeniu notatek czy przygotowywaniu prezentacji. Nauczyciele zadają sobie pytanie: czy to wsparcie w nauce, czy raczej droga na skróty?

Wokół tego zagadnienia narosło wiele emocji. Z jednej strony AI ułatwia pracę, oszczędza czas i potrafi wyjaśnić nawet najbardziej zawite tematy w prosty sposób. Z drugiej – budzi obawy o osłabienie krytycznego myślenia, uzależnienie od technologii czy wręcz rezygnację z samodzielności. Nasz projekt badawczy miał na celu bliższe przyjrzenie się tym dylematom i wypracowanie rekomendacji dla szkół. Decyzja o zajęciu się sztuczną inteligencją w edukacji była naturalna. To zjawisko dzieje się tu i teraz – dotyczy każdego ucznia i nauczyciela. AI wchodzi do szkół oddolnie, bez jasno ustalonych zasad i regulacji. Brakuje wytycznych, które wskazywałyby, jak korzystać z takich narzędzi odpowiedzialnie.

Naszym celem stało się opracowanie zestawu rekomendacji dotyczących tego, jak w mądry sposób wykorzystywać ChatGPT i podobne rozwiązania w szkole – tak, aby

wspierały proces uczenia się, ale go nie zastępowały.

Jak badaliśmy?

Projekt realizowaliśmy etapami. Najpierw sięgnęliśmy do literatury – artykułów naukowych i raportów dotyczących wykorzystania AI w edukacji. Następnie przeprowadziliśmy rozmowy z nauczycielami oraz badanie fokusowe z udziałem uczniów i pedagogów. Analizowaliśmy ich wypowiedzi, badając zarówno tematy przewodnie, jak i emocje towarzyszące dyskusji.

Warto zaznaczyć, że w trakcie opracowywania wyników wspieraliśmy się narzędziem AI – ChatGPT, ale wszystkie treści zostały rzetelnie zweryfikowane.

Wyniki

Co mówią uczniowie i nauczyciele?

1. Do czego służy ChatGPT?

Uczniowie przyznają, że korzystają z AI bardzo często – czasem codziennie, czasem kilka razy w tygodniu. Najczęściej proszą o streszczenia tekstów, pomoc w tworzeniu notatek czy przygotowanie pytań testowych. Nauczyciele wykorzystują chat np. do układania sprawdzianów. Jak przyznał jeden z uczestników:

„Używam go głównie do kwestii edukacyjnych, kiedy po prostu nie chce mi się robić researchu.”

2. Granica między pomocą a oszustwem

To najgoręcej dyskutowany temat. Dla wielu uczniów korzystanie z AI jest w

porządku, o ile służy nauce, a nie kopiowaniu gotowych prac.

„Jeżeli się z niego uczymy, a nie tylko przepisujemy – to jest w porządku.”

Nauczyciele podkreślają, że oceniać należy przede wszystkim rozumienie tematu przez ucznia, a nie sam tekst, który oddał.

3. Wpływ na kompetencje

Zdania są podzielone. Uczniowie zauważają, że pisząc prompty, uczą się precyzyjnego formułowania myśli. Z drugiej strony wielu obawia się, że „zanika możliwość samodzielnego myślenia” i „ryzyko jest takie, że nie będziemy umieli nic wymyśleć, gdyby ktoś nam czata zabrał”.

4. Rola nauczyciela

Tu również pojawiły się różne opinie. Część uczniów uważa, że nauczyciele powinni pokazywać, jak korzystać z AI. Inni twierdzą, że to raczej zadanie wychowawcze niż dydaktyczne. Nauczyciele są ostrożni – widzą potencjał narzędzia, ale nie chcą, by zastępowało ono tradycyjną edukację.

Wnioski z analizy sentymentu

Analizując ton wypowiedzi, zauważyliśmy przewagę pozytywnych i neutralnych emocji. Uczniowie najczęściej podchodzą do ChatGPT z ciekawością i entuzjazmem, traktując go jako wygodne narzędzie wspierające. Nauczyciele częściej wyrażają niepokój – obawiają się uzależnienia od technologii, utraty samodzielności i spadku jakości edukacji.

Wyniki badania wskazują na zróżnicowanie podejścia w zależności od kierunku studiów czy miejsca zamieszkania – technicy i informatycy są bardziej entuzjastyczni, humaniści częściej zwracają uwagę na relacje i etykę.

Nasze wnioski pokrywają się z wynikami badań prowadzonych na świecie. Studenci szkolnictwa wyższego doceniają ChatGPT jako pomoc w burzy mózgów czy pisaniu akademickim, ale podkreślają, że nadal wolą kontakt z nauczycielem. Pojawiają się też obawy o plagiat i etykę korzystania z AI.

Rekomendacje dla szkół

1. Przejrzystość i odpowiedzialność – uczniowie powinni zawsze informować, kiedy korzystają z AI.
2. AI jako wsparcie, nie proteza – narzędzie ma pomagać w analizie i nauce, a nie zastępować samodzielną pracę.
3. Edukacja krytyczna – warto uczyć uczniów, jak weryfikować informacje generowane przez AI.
4. Bezpieczeństwo i etyka – nie wolno podawać wrażliwych danych, trzeba dbać o ochronę prywatności.
5. Aktualizacja zasad – przepisy szkolne dotyczące AI powinny być regularnie odświeżane, bo technologia rozwija się bardzo szybko.

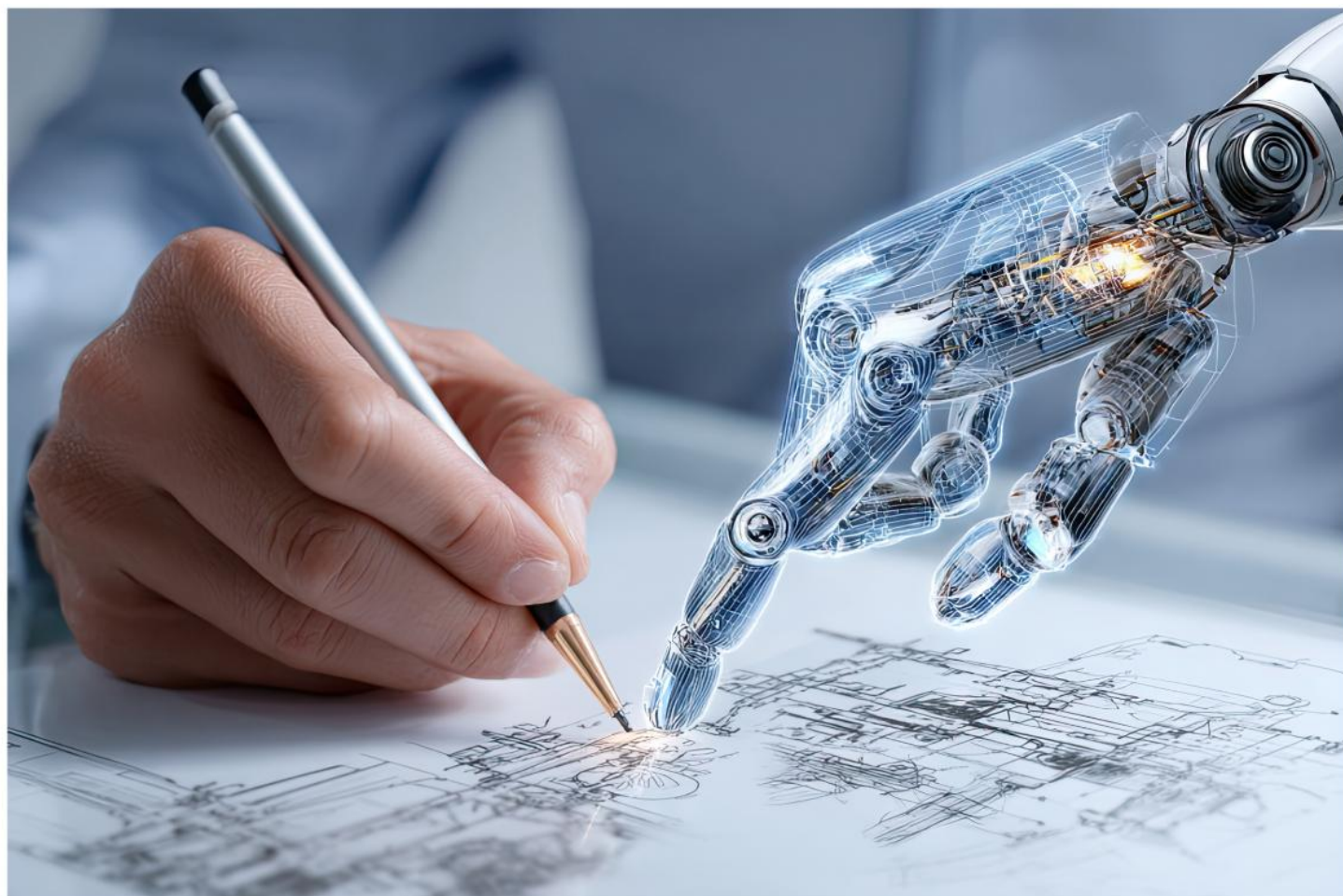
6. Współtworzenie zasad – w proces tworzenia regulacji warto angażować zarówno nauczycieli, jak i uczniów.

Podsumowanie

ChatGPT nie jest cudownym rozwiązaniem wszystkich problemów edukacji. Nie zastąpi nauczyciela ani relacji międzyludzkich. Może jednak stać się cennym wsparciem – pod warunkiem, że korzystamy z niego świadomie, krytycznie i odpowiedzialnie.

Jak podkreślają uczestnicy naszego projektu, przyszłość szkoły to nie tyle walka z AI, co umiejętne włączenie jej do procesu nauczania. Edukacja powinna koncentrować się na tym, czego technologia nie zrobi za nas: na rozwijaniu refleksji, samodzielności, kreatywności i umiejętności współpracy.

W końcu to człowiek, nie algorytm, powinien być w centrum procesu kształcenia.



JAK SŁUCHAĆ I JAK NIE SŁUCHAĆ

- OTO JEST PYTANIE

W świecie, w którym rozmowy coraz częściej przegrywają z ekranem telefonu, sztuka słuchania staje się towarem deficytowym. Choć to właśnie od niej zależy jakość relacji, zaufanie i zrozumienie, zbyt łatwo dajemy się rozproszyć. Jak więc odzyskać umiejętność prawdziwego słuchania?

Amelia Klimek

Umiejętne słuchanie jest zachowaniem, które przez większość uważane jest za istotne. Jest niezbędne do przygotowania produktu, który spodoba się konsumentom, i sprzedania go, zapewnienia doskonałej obsługi klienta oraz zatrudnienia i utrzymania na stanowiskach najlepszych pracowników. Dobrzy słuchacze postrzegani są jako atrakcyjniejsi oraz bardziej godni zaufania, są bardziej lubiani oraz mają większe szanse na awans. Umiejętność słuchania zdaje się być nieodzowna zarówno w życiu prywatnym, jak i zawodowym, a jednak powoli tracimy ją w erze technologii. [1]

Wynalezienie oraz upowszechnienie się telefonów komórkowych z jednej strony znacząco ułatwiło komunikację na odległość, jednak z drugiej strony zaczęło utrudniać komunikację z najbliższym otoczeniem. Doskonałym przykładem tego procesu jest zjawisko phubbingu.

Słowo „phubbing” powstało z połączenia słów „phone” (ang. telefon) oraz „snubbing” (ang. ignorować, lekceważyć) oraz dotyczy aktu lekceważenia kogoś podczas interakcji społecznej poprzez korzystanie z telefonu komórkowego oraz wstrzymywania się od prowadzenia bezpośredniej rozmowy z interlokutorem. [2]

Opisane zjawisko może negatywnie wpływać na komunikację międzyludzką. Obserwuje się pogorszenie jakości interakcji oraz spadek satysfakcji z niej płynącej, utratę zaufania do rozmówcy oraz poczucie dystansu, a także pogorszenie nastroju. Dodatkowo phubbing może się zamienić w błędne koło, w którym rozmówcy świadomie i złośliwie „phubują” się nawzajem. [2]

Phubbing jest tylko jednym z zachowań, które mogą utrudniać komunikację międzyludzką oraz aktywne słuchanie. Innym przykładem może być ciągłe porównanie się do rozmówcy oraz pozytywna lub negatywna ocena własnych zasobów. W takiej sytuacji pełne skupienie się na słowach rozmówcy może być utrudnione, ponieważ nasza uwaga dryfuje w kierunku odpowiedzi na pytania: „kto jest lepszy?” „kto jest bardziej kompetentny?” lub „kto doznał większej szkody w danej sytuacji?”. [3]

Kolejnymi utrudnieniami w komunikacji mogą być identyfikowanie własnych doświadczeń w słowach rozmówcy oraz przygotowywanie odpowiedzi. Zamiast skupić się na przekazie partnera konwersacji przywołujemy własne wspomnienia podobnych doświadczeń oraz z niecierpliwością czekamy na koniec kwestii naszego interlokutora, planując zawczasu, co dokładnie powiemy. Nasza uwaga ponownie z rozmówcy przechodzi na nas samych. [3]

Innym przykładem może być również filtrowanie komunikatów. Ma ono miejsce wtedy, gdy zamiast wysłuchać przekazu rozmówcy, próbujemy odnaleźć w nim tylko interesujące nas fragmenty. Skupiamy się na konkretnych informacjach, a gdy już je otrzymamy, nasza uwaga może dryfować zupełnie w innym kierunku. [1, 3]

Powyższe przykłady doskonale pokazują, że aby być dobrym słuchaczem trzeba zrobić coś więcej niż tylko zachować milczenie i nie przerywać. Nasuwają się zatem następujące pytania: czym jest aktywne słuchanie oraz jak lepiej słuchać.

Aktywne słuchanie może być zdefiniowane jako taki zestaw cech i umiejętności, który umożliwia efektywną komunikację. Wymaga ono, aby słuchacz starał się zrozumieć rozmówcę i jego doświadczenia. Do podstawowych elementów aktywnego słuchania należą: zapewnianie rozmówcy, że ma naszą niepodzielną uwagę, parafrazowanie jego słów i emocji oraz zadawanie odpowiednich pytań, skłaniających interlokutora do kontynuowania podjętego wątku. [4]

Zapewnienie rozmówcy o niepodzielnności naszej uwagi może odbywać się na wiele sposobów: poprzez utrzymywanie komfortowego kontaktu wzrokowego – ani nazbyt

intensywnego, ani unikającego – przytakiwanie, parafrazę czy zadawanie pytań. [1,3]

Parafraza jest niezbędna w komunikacji, ponieważ ułatwia zrozumienie komunikatu nadanego przez partnera konwersacji. Polega na powtórzeniu własnymi słowami tego, co rozmówca przed chwilą nam powiedział. Pomaga wyklarować treść komunikatu oraz ułatwia zrozumienie interlokutora. [1,3]

Innym sposobem jest zadawanie odpowiednich pytań, które zachęcają rozmówcę do otworzenia się i kontynuowania rozmowy. Pytania powinny być otwarte – aby nie można było na nie odpowiedzieć krótko „tak” lub „nie” – oraz odnosić się do treści dopiero co poruszanych przez partnera rozmowy. [1,3]

Jednak najważniejsze w umiejętnym słuchaniu jest stworzenie atmosfery zaufania i komfortu, bezpiecznej przestrzeni, w której nasz rozmówca może się otworzyć oraz poczuć, że prawdziwie ciekawia nas jego słowa. Bez tego żadne konwersacyjne triki nie pomogą – ani przytakiwanie, ani parafrazy, ani zadawanie pytań. Jedynym sposobem na stworzenie takiej atmosfery jest zadanie sobie pytania „dlaczego właściwie chcemy słuchać naszego rozmówcy?” oraz prawdziwe zaciekawienie się jego historią. Utrzymywanie kontaktu wzrokowego oraz przytakiwanie na niewiele się zda, jeśli nasz wzrok będzie pusty, a myślami będziemy gdzie indziej.

**Parafrazowanie i zadawanie pytań staje się
bezsensowne, jeśli konwersacja nas nuży
i nie interesuje nas odpowiedź. [1]**

Źródła:

1. Owen Hargie (2019) The handbook of communication skills. Fourth edition. Routledge 259-278 ISBN 978-1-315-43613-5 (ebk)
2. Varoth Chotpitayasunondh & Karen Douglas (2018) The effects of "phubbing" on social interaction. Journal of Applied Social Psychology, 48 (6). pp.304-316. ISSN 0021-9029.
3. Mathew McKay, Martha Davis & Patrick Fanning (2009) Messages. The Communication Skills Textbok. New Harbinger Publications, Inc. 5-13 ISBN 1-57224-592-1
4. Harry Weger Jr., Gina R. Castle & Melissa C. Emmett (2010) Active Listening in Peer Interviews: The Influence of Message Paraphrasing on Perceptions of Listening Skill, The Intl. Journal of Listening, 24:1, 34-49, DOI: 10.1080/10904010903466311

MŁODE ŁÓDZKIE ZESPOŁY

– POZNAJCIE FAMUŁĘ!

„Młode łódzkie zespoły” to cykl wywiadów poświęcony współczesnym formacjom muzycznym z Łodzi, które wyróżniają się świeżym spojrzeniem na scenę oraz dużym zaangażowaniem artystycznym.

W każdej odsłonie rozmawiamy z jednym z członków zespołu, by przybliżyć sylwetkę grupy, opowiedzieć o jej twórczości oraz zachęcić do poznania reprezentowanego przez nią gatunku muzycznego.

Swoją historię zdecydował podzielić się Maciej Kapuściński

– wokalista zespołu Famuła. Lokalny zespół, tworzy czwórka przyjaciół:

Maciej Kapuściński (wokal), Piotr Janiec (gitara basowa), Adrian Hyży (gitara solowa) oraz Robert Reksuł (perkusja). Artyści łączą przyjemne z pożytecznym rozwijając pasję jednocześnie osiągając korzyści

finansowe. Ich twórczość jest idealnym przykładem, że tworzenie dobrej muzyki jest możliwe, nawet jeśli traktuje się ją przede wszystkim jako dobrą zabawę.

Julia Nowak

Jakie wydarzenie należy uznać za początek Famuły? Jak to się stało, że zaczęliście tworzyć zespół?

Powstanie Famuły można przyjąć na rok 2018, kiedy do naszej trójki (Robert, Piotr, Maciej) dołączył Adrian Hyży – prywatnie kuzyn wokalisty, a w zespole gitarzystą. Podczas świąt Wielkanocnych w 2018 roku zapytałem brata, czy dołączyłby do naszego składu. Zgodził się, przyszedł na pierwszą próbę i od razu wiedzieliśmy, że to jest to, czego potrzebowaliśmy, by zacząć tworzyć coś nowego, naszego.

Jakie były pierwotne plany na wasz zespół? Czy od razu założyliście, że będzie to dodatkowe hobby?

Założenia naszej współpracy przedstawiliśmy sobie na samym początku – projekt muzyczny Famuła to nasze hobby. Nie ma ciśnienia czy utopijnych ambicji. Gramy tak jak lubimy i spotykamy się, wtedy, kiedy możemy. Wiemy, że muzyka nie da nam chleba, ale pozwoli nam rozwijać swoją pasję i sprawi, że raz w tygodniu na te parę godzin możemy odciąć się od codziennych obowiązków.

Zatem nie macie konkretnego harmonogramu prób. Wasze spotkania są zawsze po prostu spontaniczne?

Dokładnie tak. Technicznie to próby planujemy sobie miesiąc do przodu, ale są to

bardzo luźne plany. Jeśli któryś z Panów nie może, to próba nie odbywa się albo odbywa się, ale w okrojonym składzie.

Wróćmy do pierwotnych planów. A od strony technicznej, od samego początku waszej drogi trzymacie się takiej samej wizji muzycznej?

W poprzednich latach koncepcja zespołu miała się opierać tylko na sekcji rytmicznej, czyli bas i perkusja. Partie melodyczne miał zastępować bas przy użyciu specjalnych efektów, by uzyskać wyższe partie dźwięków. Po powstaniu pierwszych piosenek i kolejnych pomysłów na aranżacje utworów, doszliśmy do wniosku, że gitara wzbogaciłaby nasz dorobek instrumentalny i przekaz melodyczny.

Jak powstała nazwa „Famuła”?

Samą nazwę wymyśliliśmy z koncepcji, że chcemy, aby nazwa kojarzyła się z Łodzią. Famuły to charakterystyczne łódzkie zabudowy robotnicze z ubiegłego wieku, współtworzą klimat takiej łódzkiej miejskiej scenarii. W famułach mieszkali i mieszkają ludzie, a w ludziach mieszka to, o czym piszemy muzykę. Nasza muzyka, a zwłaszcza warstwa liryczna, jest mocno „personalna”: opisuje głównie to co się dzieje w ludzkich głowach.

Skoro wasze teksty są o ludzkich emocjach, to proces ich tworzenia musi być bardzo ciekawy. Robert, czy możesz opisać proces ich tworzenia?

Teksty bardzo często powstają pod wpływem chwili. Inspiracja wynika często z jakiegoś zjawiska, mechanizmu i sytuacji, które zostają przeze mnie zaobserwowane. Proces tworzenia piosenki najczęściej zaczyna się od jednego, dwóch wersów które wpadają do głowy, najczęściej się rymują. Wpadają same z siebie albo gdy mamy do dyspozycji jakieś riffy, które były skomponowane wcześniej i do nich dopasowujemy słowa. Najlepsze utwory powstały z ukladania tekstu do muzyki, a nie na odwrót. Uważamy, że słowa już z natury uwzględniają i kompletują muzykę. Sam tekst ewoluje na przestrzeni dni, a czasami tygodni.

Jeżeli już rozmawiamy o najlepszych piosenkach to powiedzcie mi: jaki jest wasz ulubiony utwór z całej twórczości Famuły? Jesteście jednogłośnie czy każdy z was uważa inaczej?

W kwestii ulubionego utworu myślę, że nie jesteśmy jednogłośnie. Piosenki są różnorodne i z roku na rok ich styl ewoluował. Jako zespół lubimy piosenki, które stały się dla nas singlami, rozpoczęły naszą drogę oraz po prostu dobrze się kojarzą, czyli – „Niebo za miastem” i „Milczałem”. Z osobistego punktu widzenia myślę, każdy z nas, pod kątem lubienia piosenki, kieruje się kategoriami: wygoda grania/śpiewania, melodyjność, prostota lub złożoność.

Czyli wiele zależy od technicznej części piosenek?

Tak, na przykład ja jako wokalista mam swoje typy piosenek, które śpiewa mi się wygodnie albo te, które wymagają ode mnie większej koncentracji.

Dziękuję wam bardzo za pokazanie naszym czytelnikom waszych początków i sposobu tworzenia muzyki, życzymy wam dalszych sukcesów.

Również bardzo dziękujemy i zapraszamy do zapoznania się z naszą twórczością.

Źródło zdjęcia:
<http://www.lukier.pl/promotion/famula>



NADANO Z
WRÓBLEWSKIEGO



FAMUŁA

MŁODE ŁÓDZKIE ZESPOŁY

– POZNAJCIE AGONIĘ!

W tym wywiadzie rozmówcą jest Hubert „Andras” Książek

– gitarzysta Agonii, nowego, black metalowego projektu z Łodzi.

Zespół powstał parę miesięcy temu w naszym mieście i obecnie tworzy go piątka młodych metalowców: Nazgohir (basista), Kozioł (gitarzysta), Andras (gitarzysta), Morfeus (perkusista) oraz Sergiusz (wokalista).

Mikołaj Balcerzak

Na początek chciałbym Cię zapytać o twoje początki z muzyką – co Cię zainspirowało do grania?

To było proste. W szufladzie taty, jeszcze jako mały bobas z pieluchą znalazłem płytę System of a Down, więc od dziecka słucham Hipnotize. Znam ją całą na pamięć i od tamtego momentu metal jest ze mną przez całe życie. Gitarę pierwszy raz złapałem w liceum, kiedy rodzice po tygodniach błagań zapisali mnie wreszcie na lekcje – początkowo marzył mi się bas, lecz przebrnąłem się na tradycyjne wiostło. Uczył mnie Tadeusz Piersiak, gitarzysta innego zespołu – Materii. On zakorzenił jeszcze bardziej we mnie metal, chociaż pokazał mi też trochę jazzu, jakiegoś bluesa, żeby bym był otwarty na wszystkie gatunki. Od tamtego momentu często marzyłem o tym, żeby założyć sobie jakiś zespół albo chociaż grać w jednym

Najwięcej można Was znaleźć na Instagramie

[ig: @agonia_band_offical], gdzie wrzucacie wasze próby, lecz oficjalnie nie wydaliście jeszcze żadnego singla.

Opowiedz o waszych planach na przyszłość.

Do końca tego miesiąca nagramy nasz pierwszy, oficjalny singiel. Chcemy zagrać dwa koncerty w wakacje: jeden na Pomorzu, a drugi na “łódź stock’u”, lecz

jesteśmy jeszcze w trakcie dogadywania szczegółów.

Z tego co wiem, to nie macie jeszcze wokalisty, czy planujecie to zmienić w najbliższej przyszłości?

Tutaj cię zaskoczę, bo wokalistę mamy już od kilku tygodni, lecz nie wrzucaliśmy jeszcze z nim żadnych nagranych materiałów, nawet prób na Instagramie. Nazywa się Sergiusz i podobnie jak każdy w zespole, był naszym znajomym, więc doszedł do nas bez żadnych przesłuchań, bez tego wiemy, że jest dobry.

Jeszcze niedawno była was tylko czwórka. Jak wyglądały wasze początki?

Agonia przydarzyła mi się bardzo niespodziewanie. Poszedłem do pubu, gdzie przypadkowo poznałem się z założycielem, Bartkiem „Nazgohirem”, z którym przeszliśmy od słowa do pierwszej próby i ciągnie się to do dziś. Reszta członków znała się już z nim wcześniej, więc wszystko wyszło naturalnie. Właśnie, w temacie członków zespołu. Nie wiemy o nich zbyt wiele, lecz osobiście wiem, że w większości jeszcze się uczycie.

Czy łączenie nauki z takim projektem jest proste?

Jak wyglądają plany na przyszłość członków, którzy jeszcze nie zaczęli studiować?

Ostatnio mieliśmy z tym małe problemy, ponieważ nasz drugi gitarzysta, Kozioł, właśnie pisał matury i nie mogliśmy się za bardzo spotykać w tym czasie, ale z tego co wiem, to nawet dobrze mu poszło i teraz będziemy cisnąć próby. Chłopaki będą kontynuować naukę w Łodzi, więc będziemy mieli jeszcze bliższy kontakt.

Na waszym Instagramie widać, że Agonia to zespół typowo black metalowy – brzmienie i wygląd jednolicie na to wskazują. Czy taki jest wasz zamysł?

Początkowo twórca tego projektu i basista, Nazgohir, chciał grać czysty black metal z pierwszej lub drugiej fali inspirowany Mayhem, ale z czasem okazało się, że stworzyliśmy swój własny, indywidualny styl, do którego przyczynił się każdy członek. Niektórzy określają nas jako thrash połączony z black metalem, a inni nazywają to połączeniem tradycyjnego black metalu z rock'n'rollem, chociaż ja osobiście, nie zgadzam się z tym określeniem.

Powiedziałeś, że w waszej muzyce widać każdego z was, a jakie są twoje największe inspiracje muzyczne?

Uwielbiam w riffach, które piszę, inspirować się Ghost bath oraz Dark Throne, lecz ciężko zaprzeczyć temu, że na moją muzykę wywarło ogromny wpływ także System of a Down, czyli zespół typowo nu-

metalowy, który nie jest zbyt lubiany przez zagorzałych blackmetalowców.

Wracając do tematu singla – czy będzie na nim wasz nowy wokalista?

Tak, jak najbardziej. Na singlu będą 2 piosenki, które według nas wychodzą najlepiej. Pierwsza, nazwana "Black Thrash" prezentuje nasz styl, a druga to "Szara Jesień", inspirowana typowym Dark Thronem, lecz chcemy jeszcze nad nią trochę popracować.

Czy tworząc wasze piosenki myślicie o nich w kontekście całego albumu? Planujecie go już, czy zostajecie przy samych singlach?

Nasze piosenki wychodzą bardzo naturalnie, nie musimy się do tego zmuszać – wystarczy, że ktoś zacznie grać swój pomysł i reszta zaczyna się dogrywać, więc nie myślimy wtedy o tym, czy pasuje to do reszty naszej dyskografii jako część potencjalnego krążka. Tak, chcemy nagrać album, lecz nie mamy na to ciśnienia i skupiamy się na przyszłym singlu.



MŁODE ŁÓDZKIE ZESPOŁY

– POZNAJCIE POTATO STONKS!

W tym wywiadzie rozmówcą jest z Szymon Janułąjtys – perkusista zespołu Potato Stonks, zespołu, który już cieszy się sporym zainteresowaniem ze strony studentów. W skład zespołu wchodzi czwórka niesamowicie utalentowanych, młodych muzyków:

Angelika Ptak (wokal), Hubert Polański (klawisze), Szymon Janułąjtys (perkusja) oraz Jan Szustkiewicz (gitara).

Dominika Najder

Na początek, tak żeby przybliżyć czytelnikom Wasz zespół, powiedz jak byś opisał Potato Stonks? Kim jesteście?

Jesteśmy Potato Stonks, czyli młody zespół z Łodzi grający Blues Jazz i Rock and Roll. Mamy różne osobowości, ale tworząc muzykę stajemy się jednością. Mimo że są to nasze początki, to zagraliśmy już około 9 koncertów w różnych łódzkich klubach i nie tylko.

A jak zaczęła się Twoja przygoda z muzyką i czy od początku wiedziałeś, że chcesz iść w stronę Blues'a Jazz'u i Rock'a?

Często z rodziną jeżdżę na różne koncerty i myślę, że to mogło się przyczynić do tego, że stwierdziłem, że chciałbym zostać perkusistą. Po pewnym czasie kupiliśmy perkusję i na początku nie byłem do niej przekonany, a nawet moja siostra używała jej więcej ode mnie. Jednak nie trzeba było długo czekać i zostałem namówiony, żeby zapisać się na lekcje. Na początku chodziłem do prywatnej szkoły muzycznej i grałem tylko na zestawie perkusyjnym, jednak po pewnym czasie stwierdziliśmy, że powinienem pójść do Państwowej Szkoły Muzycznej i tam już grałem na różnych klasycznych instrumentach. Także w życiu grałem już różne style muzyczne – od metalu, rocka, po klasykę – ale od początku jakoś najbardziej lubiłem grać Rock.

Mówisz, że w pewnym momencie Twoja siostra grała na perkusji więcej od Ciebie. Ona też ma coś wspólnego z muzyką?

W sumie to cała rodzina gdzieś w pewnym momencie swojego życia bardziej się tą muzyką interesowała. Siostra w dzieciństwie uczyła się grać na pianinie, uczęszczała na lekcje śpiewu i uwielbiała zestaw perkusyjny. Uważam, że jest naprawdę świetną wokalistką, no i ma ogromny potencjał. Podobnie jak ja, bardzo kocha muzykę, która jest częścią jej życia. To siostra w dużej mierze także przyczyniła się do mojego związku z muzyką. Tak naprawdę, to obecnie próby mam zarówno z zespołem Potato Stonks jak i właśnie z siostrą i przyjaciółmi. Spotykamy się co tydzień u mnie w pokoju i po prostu gramy, wykonujemy różne covery, ale też próbujemy stworzyć coś swojego. Często też z nią jeżdżę na różne koncerty więc wspólnie bawimy się muzyką.

A tak w temacie koncertów, jest może jakiś zespół, który najbardziej Cię inspiduje?

Myślę, że największą inspiracją dla mnie jest Led Zeppelin ze świetnym perkusistą Johnem Bonhamem. Niestety akurat na ich koncercie jeszcze nie miałem okazji być, ale bardzo lubię te mocne rytmy i świetne przejścia. Moim zdaniem jest to najlepszy perkusista i myślę, że jest inspiracją nie tylko dla mnie. Ale tak naprawdę,

Źródło zdjęcia:

<https://strefamusicart.pl/2024/05/27/potato-stonks-nie-mysla-co-gdyby/>

to na każdym koncercie da się znaleźć inspirację. Oglądanie różnych ludzi wykonujących utwory na żywo na pewno też pobudza wyobraźnię i sprawia, że chce się tworzyć muzykę jeszcze bardziej. Z rodziną najczęściej chodziłem na koncerty polskich wykonawców takich jak Lady Pank lub Budka Suflera, ale byliśmy również na przykład na Guns N' Roses, którzy zagrali bardzo długi, świetny koncert w Chorzowie.

A jakie wydarzenie byś uznał za taki początek artystycznej drogi zespołu Potato Stonks?

Wydaje mi się, że jako początek zespołu, a zdecydowanie mojego zaistnienia w zespole, można uznać moment, w którym zobaczyłem Janka (gitarzystę zespołu Potato Stonks) grającego na korytarzu w szkole, w liceum. On siedział ze znajomymi, a ja zagadałem do niego i porozmawialiśmy o muzyce. Janek powiedział, że akurat zakładają zespół i szukają perkusisty. Umówiliśmy się na wspólne granie, żeby zobaczyć co w ogóle potrafie. Jankowi się spodobało, chociaż ja uważam, że wtedy bardzo słabo zagrałem, nie wiedziałem za bardzo, co w ogóle grać. Nie spodziewałem się wtedy, że tak daleko to wszystko zajdzie. Wtedy też graliśmy w nieco innym składzie, a próby odbywały się u mnie w domu.

A jak zaczynaliście tworzyć to było coś, na czym Wam najbardziej zależało, żeby osiągnąć?

Był z góry założony jakiś cel, czy bardziej graliście dla przyjemności?

Od początku mojej drogi z perkusją chciałem zostać gwiazdą Rocka, ale myślę, że w tamtym czasie uważałem to bardziej za zabawę i miłe spędzanie czasu. Tak naprawdę, też dobrze nie znałem członków zespołu, poznaliśmy się lepiej po rozpoczęciu wspólnego grania, więc nie wiedziałem, czego się spodziewać. Teraz poprzeczkę stawiamy coraz wyżej i próbujemy piąć się jak najbardziej w górę.

Dobrze, że ciągle chcecie się rozwijać, ale jesteście wciąż młodym zespołem, więc na pewno nie jest Wam łatwo. Jest coś, co nie pasuje Wam na polskim rynku muzycznym, jeżeli chodzi o debiutujących artystów?

Myślę, że mamy jeszcze za mało doświadczenia z polskim rynkiem muzycznym, żeby wypowiedzieć się dokładniej, ale może to jest właśnie problem – najciężiej jest się wybić. W tym momencie na koncerty przychodzą głównie znajomi – nasi najwięksi fani. Fajnie byłoby trafić do szerszej publiczności, do tego właśnie dążymy. Jeżeli się uda to na pewno spotka nas jeszcze więcej problemów, ale jesteśmy gotowi stawić im czoła. Obecnie największe trudności są związane z grą w różnych, ciężkich warunkach. Małe sceny, granie

Źródło zdjęcia:

<https://strefamusicart.pl/2024/05/27/potato-stonks-nie-mysla-co-gdyby/>

w plenerze w chłodne dni, no i też utrzymanie instrumentów w dobrym stanie jest trudne, gdy są ciągle przewożone, a też jest to kosztowne. Często też trzeba dzielić się nimi z innymi zespołami, no i w ten sposób niestety instrumenty są bardziej eksploatowane.

Ale widać, że aktywnie działacie na social media, udzielacie wywiadów i na koncertach jest coraz więcej osób, a jesteście ambitni to myślę, że kwestią czasu jest to wybicie się. No i pierwsza płyta już powstała. Na pierwszej EP-ce są 3 utwory, dlaczego tylko tyle?

Jest to znowu kwestia finansów. Nagranie utworów jest dosyć drogie, my jesteśmy biednymi studentami, więc zanim nazbieramy na stworzenie jednego utworu to musi minąć trochę czasu. Na EP-kę wybraliśmy trzy utwory, które w tamtym czasie uważaliśmy za najlepsze. W zanadru oczywiście mamy jeszcze dużo więcej i w planach jest wydanie całego albumu, na którym, może znajdzie się nawet około 10 utworów. Po zgromadzeniu środków na pewno przystąpimy do nagrywania z nadzieją, że się dobrze przyjmie. Można powiedzieć, że EP-ka była bardzo, bardzo wczesną zapowiedzią albumu.

A jak wygląda taki proces twórczy przy powstawaniu waszych utworów?

Zwykle wszystko zaczyna się od prostego riffu na gitarze albo melodii na pianinie. Często na próbach słuchamy też różnych innych zespołów, żeby szukać inspiracji. Potem z tego tworzymy cały utwór, ja dorzucam perkusję, każdy coś dodaje od siebie i wszystko próbujemy zgrać. Czasami nawet wychodzi tak, że ten początkowy riff albo melodia nawet nie jest używana w utworze, bo wszystko zmienimy o 180 stopni. Później trzeba wszystko ułożyć, zwrotki, refreny, jakieś przejścia, żeby to w miarę ze sobą współgrało i wszystkim członkom zespołu się podobało. Na koniec dorzucamy jeszcze jakieś smaczki, przerwy i tak dalej, w zależności od tego jak nas wena twórcza poniesie. Może to nie brzmi skomplikowanie, ale stworzenie jednego utworu, tak żeby wszystkim się podobał, zajmuje naprawdę sporo czasu.

I jest jakaś piosenka, która najbardziej się podoba waszym fanom? Którą najlepiej się gra na koncertach?

Myślę, że wszyscy najbardziej lubią Pippin' Drippin, czyli nasz pierwszy utwór, który nagraliśmy. Ma on najwięcej przesłuchań i najwięcej osób go tak naprawdę zna. Ale na ostatnim koncercie zagraliśmy nasz nowy utwór, który roboczo nazwaliśmy Dracula, bo są tam takie trochę straszne wstawki. No z nazwami utworów to w ogóle musimy popracować, bo dużo z nich ma takie nazwy robocze, które na

Źródło zdjęcia:

<https://strefamusicart.pl/2024/05/27/potato-stonks-nie-mysla-co-gdyby/>

pewno się zmieniają podczas wydawania albumu. Na początku tego utworu zaczynamy od takiej melodii gwizdania i, gdy poprosiliśmy całą publiczność, żeby z nami ten początek wykonała, to każdy się naprawdę bardzo wczuł i praktycznie przez cały utwór wszyscy byli aktywni i śpiewali razem z nami, chociaż nigdy wcześniej nie słyszeli tego utworu. A najfajniej gra się utwór Keepin' Wild, jest on naprawdę hipnotyzujący, można się bardzo wczuć podczas grania. Dopracowaliśmy go tak, że naprawdę czerpiemy ogromną frajdę grając go, chociaż jest dosyć spokojny. Ja nie ukrywam, że właśnie Keepin' Wild lubię grać najbardziej.

I już macie w planach kolejny koncert? Możemy zaprosić czytelników na jakąś konkretną datę?

Koncertów w ostatnim czasie było dosyć sporo, ale nie zwalniamy tempa. W najbliższym czasie pewne jest, że zagramy na urodzinach Łodzi, konkretnej daty niestety nie pamiętam, ale na pewno pojawi się to na naszych social mediach, gdzie oczywiście zapraszam. Zakwalifikowaliśmy się również na Juwenalia Politechniki Łódzkiej, więc zapraszamy wszystkich, żeby zobaczyli nasz zespół na scenie.

W takim razie trzymam kciuki, żeby się udało. Pozwolisz, że wrócę trochę do wcześniejszego tematu, bo to już

wcześniej bardzo zwróciło moją uwagę. Dużo wspominałeś o rodzinie, o próbach w domu. Jak oni podchodzą do Twojej muzycznej przygody? Generalnie wydaje się, że bardzo wspierają Cię w tym co robisz.

Tak, pomagają mi na każdym kroku. Jak już wcześniej wspominałem, kiedyś próby były u mnie w domu, a perkusja jest strasznie głośnym instrumentem, więc wszystkie inne rzeczy typu gitara, pianino, też musiały grać bardzo głośno, no i nikomu to nie przeszkadzało. Nawet mama często mówiła, że jej się to podobało, więc pozwalała nam grać, ile chcemy. Tata też mnie bardzo wspiera, nigdy nie opuścił żadnego koncertu, jest na każdym i pomaga mi nosić sprzęt, zabierać go z powrotem do domu, mam naprawdę ogromne wsparcie. Tak naprawdę, to gdyby nie rodzina, to nawet bym nie zaczął grać na perkusji.

Myślę, że tym pozytywnym akcentem możemy skończyć naszą rozmowę. Jest coś co chciałbyś powiedzieć na koniec, żeby jakoś zachęcić czytelników do słuchania Waszych piosenek i przychodzenia na koncerty?

Podążajcie za głosem serca i chodźcie na koncerty Potato Stonks! Dzięki wielkie i do zobaczenia właśnie tam.

Źródło zdjęcia:

<https://strefamusicart.pl/2024/05/27/potato-stonks-nie-mysla-co-gdyby/>



PRZEGLĄD FESTIWALI MUZYCZNYCH 2025 – GDZIE WARTO SIĘ WYBRAĆ?

Lato zbliża się wielkimi krokami, a majówkowe słońce skutecznie rozbudziło apetyt na dobrą zabawę i wspólne chwile pod gołym niebem. Sezon plenerowych wydarzeń właśnie się rozkręca, a w powietrzu czuć już atmosferę nadchodzących muzycznych emocji. Trudno bowiem o coś, co łączy ludzi lepiej niż muzyka – zwłaszcza ta grana na żywo. Na tego typu rozrywki z niecierpliwością czekają szczególnie studenci, którzy po intensywnej sesji marzą o odpoczynku, swobodzie i niezapomnianych chwilach z przyjaciółmi. Przed nami lato pełne rytmu, emocji i długich nocy pod sceną. Zobaczmy, na które festiwale warto zwrócić uwagę w tym sezonie i kto pojawi się na ich scenach.

Hanna Rychter

Juwenalia Łódzkie 2025

Skoro już o studentach mowa, trzeba wspomnieć o zbliżających się Juwenaliach, które i w tym roku zapowiadają moc zabawy, dobrej muzyki oraz niepowtarzalnej atmosfery. Mieszkańcy Łodzi niecierpliwie wyczekują na dni studenckiej zabawy. Na Juwenaliach nie brakuje również osób, które skuszone wizją świetnej zabawy przy dźwiękach ulubionych artystów, pomimo braku statusu studenta, również wybierają się na koncerty. Dobra zabawa nie zna bowiem wieku, a organizatorzy wydarzenia zapewnili możliwość kupna biletów, dla tych wszystkich chętnych osób.

Jako pierwsze przywitają nas Juwenalia Uniwersytetu Łódzkiego oraz Medycznego, które odbędą się już 23 oraz 24 maja i rozpoczną muzyczne zakończenie miesiąca. W tym roku organizatorzy zadbali o niezapomniany line-up i mnóstwo znanych nazwisk. Kto w takim razie pojawi się na scenie przy akademikach?

23 maja zagrają dla nas:

Jak zawsze wydarzenie rozpocznie kapela studencka, która zadba o dobrą atmosferę od 18:30 do 20:00, a następnie:

20:10-21:10 – Bruklin

21:20-22:20 – Lej Mi Pół

22:30-23:15 – Zeamsone

23:25-00:40 – Bracia Figo Fagot

00:50-1:55 – Malik Montana

Po zakończonych koncertach do godziny 2:35 o dobre rytmy zadba DJ set.

A już dzień później – 24 maja, atmosferę rozgrzeją:

Ponownie rozpoczniemy od koncertu zespołu studenckiego, tym razem w godzinach 18:40-19:20, a następnie:

19:30-20:30 – Tymek

20:50-22:20 – Happysad

22:30-23:30 – Avi

23:40-00:40 – Kaz Bałagane

00:50-1:30 – Modelki

Także tę noc zakończą DJ sety, grane ponownie do godziny 2:35.

Co ważne, wstęp na Juwenalia UŁ&MED jest całkowicie darmowy dla wszystkich studentów, niezależnie od uczelni! Wystarczy jedynie okazać ważną legitymację studencką.

Dla osób nieposiadających statusu studenta pozostaje opcja wykupienia biletu w cenie 56.99 zł. Bilety podzielone są na piątkowe oraz sobotnie i pozwalają na uczestniczenie w każdym koncercie danego dnia. Dostępne są do wyczerpania na stronie goingapp.pl, a jedynym warunkiem wstępu na wydarzenie jest ukończenie 16 roku życia. Wszystkie koncerty odbędą się na scenie znajdującej się na terenie osiedla akademickiego UŁ&MED przy ul. Strajku Łódzkich Studentów 1981 r.

Oprócz zabawy na upragnionych koncertach, uczestnicy juwenaliów będą mieli również okazję skorzystać ze Strefy Chillout – miejsca odpoczynku między występami, skosztować różnorodnych posiłków prosto z foodtrucków oraz zaszaleć w Strefę Atrakcji, zapewniającej konkursy, turnieje oraz niespodzianki.

Po intensywnym weekendzie nie zwalniamy jednak tempa, ponieważ już tydzień później – 30 oraz 31 maja rozpoczną się równie obiecujące Juwenalia Politechniki Łódzkiej. Warto zaznaczyć, że ich organizacja różni się od Juwenaliów UŁ&MED. Na co w takim razie zwrócić uwagę?

Aby wziąć udział w wydarzeniu każdy, musi zakupić bilet, dotyczy to zarówno studentów samej Politechniki Łódzkiej jak i wszystkich innych zainteresowanych. Bilety podzielone są m.in. na ulgowe oraz normalne. Z biletu ulgowe skorzystać mogą: studenci wszystkich uczelni, uczniowie wszystkich szkół średnich oraz doktoranci i pracownicy Politechniki Łódzkiej. Pozostałe osoby nie zaliczające się do tego grona obowiązują bilet normalny.

Dodatkowo, od poprzedniego wydarzenia Juwenalia Politechniki Łódzkiej odróżnia również minimalny wiek uczestników, aby uczestniczyć w zabawie trzeba bowiem mieć ukończone 18 lat.

W ofercie przygotowanej przez organizatorów znajdują się zarówno bilety jednodniowe jak i karnety dwudniowe. Oba rodzaje wejściówek zakupić można także na stronie goingapp.pl, obecnie odstępna jest III pula wejściówek, a ich ceny prezentują się następująco: bilet jednodniowy ulgowy – 55.99 zł, bilet jednodniowy normalny – 109.99 zł, karnet dwudniowy ulgowy – 97.99 zł, karnet dwudniowy normalny – 194.99 zł.

Nie znamy jeszcze także dokładnego, godzinowego harmonogramu artystów, lecz znamy już ich pełen skład.

30 maja wystąpią:

Zespół studencki – Broken Conker, Wilki, Guzior, Kuqe 2115 oraz Young Leosia.

31 maja zagrają:

Zespół studencki – Norbelana, Tribbs, Myslovitz, Paluch oraz ReTo.

Koncert odbędą się na terenie za halą MOSiR przy ul. Skorupki 21.

Dodatkowo w czwartek 29 maja, zorganizowane zostaną dodatkowe wydarzenia muzyczne:

o godz. 17:00 – Koncert pod chmurką, czyli koncert Akademickiej Orkiestry Politechniki Łódzkiej. Lokalizacja: Teren zielony na Kampusie B (przy Zatoce Sportu).

o godz. 21:00 – Silent Disco, czyli kreatywna forma imprezy, którą pokochała młodzież, muzyki słucha się przez bezprzewodowe słuchawki – zamiast głośników! Każdy wybiera swój kanał i tańczy do ulubionych hitów, a na zewnątrz panuje cisza. Lokalizacja: Boisko za III DS.

Obie propozycje juwenaliów zapowiadają się niesamowicie i jedno jest pewne – w tym sezonie zakończenie maja będzie niezapomniane!

Orange Warsaw Festival 2025

W tym samym terminie co Juwenalia Politechniki Łódzkiej (30–31 maja) odbędzie się również popularny festiwal muzyczny w stolicy – Orange Warsaw Festival. Wydarzenie od lat cieszy się dużym zainteresowaniem wśród młodzieży i co roku oferuje zróżnicowany oraz energetyczny line-up. Kogo zobaczymy na scenie tej wiosny?

30 maja:

Headliner: Chappell Roan

Jamie xx, Michael Kiwanuka, Loreen, Bambi, Chivas, Hubert, Jude York, Lordofon

31 maja:

Headliner: Charli xcx

Marina, Barry Can't Swim, Bladee, Kuban, Szczyl, Margaret, Sara James, Coals

Uczestnicy festiwalu będą mogli usłyszeć zarówno polskie, jak i zagraniczne gwiazdy sceny muzycznej, a także bawić się przy różnorodnych gatunkach – od popu i elektroniki po alternatywę i hip-hop.

Bilety dostępne są na oficjalnej stronie wydarzenia – orangewarsawfestival.pl. Bilet jednodniowy kosztuje 439 zł, natomiast karnet dwudniowy – 659 zł. Organizatorzy oferują

również opcję biletu VIP, który obejmuje wstęp do strefy VIP, bezpłatny parking, dedykowane wejścia piesze, punkt wymiany biletów na opaski limitowane oraz bezpłatne napoje. Dostępne są także zniżki dla dzieci do 10. roku życia oraz osób niepełnosprawnych.

Przed łódzkimi studentami niełatwy wybór – Juwenalia Politechniki czy Orange Warsaw? Na szczęście sezon dopiero się zaczyna, a kolejne miesiące zapowiadają jeszcze więcej muzycznego szaleństwa.

Open'er Festival 2025

Większość miłośników festiwalowej atmosfery z pewnością odlicza dni do jednego z największych i najbardziej rozpoznawalnych wydarzeń muzycznych w Polsce – kultowego Open'er Festival. To właśnie ta nadmorska impreza, odbywająca się co roku w Gdyni, uchodzi za symbol letniego szaleństwa, muzycznych odkryć i wspólnej zabawy pod gołym niebem. Od lat gromadzi tłumy uczestników – zarówno tych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z festiwalami, jak i prawdziwych weteranów, dla których Open'er to coroczna tradycja.

Maraton koncertów odbędzie się w terminie 2-7 lipca. Tego lata wystąpią:

2 lipca:

Orange Main Stage: Massive Attack, Gracie Abrams, Raye

Alter Stage: Fcukers, Magdalena Bay, Maribou State, Wunderhorse

Tent Stage: Rüfüs Du Sol, Schoolboy Q, Jorja Smith

3 lipca:

Orange Main Stage: Future, Nine Inch Nails, Tyla, Lola Young

Alter Stage: Caribou, Zaho de Sagazan,

Tent Stage: J Balvin, David Kushner

4 lipca:

Orange Main Stage: Muse, Bambi, Justice, Peso Pluma

Alter Stage: A. G. Cook, Dean Lewis, Nemzzz,

Tent Stage: FKA twigs, Mother Mother, ST. Vincent

Flow Stage: NEIL FRANCES present CLUB NF

5 lipca:

Orange Main Stage: Linkin Park, Camila Cabello, Doechi

Alter Stage: Brutalismus 3000, JPEGMafia

Tent Stage: Arca, Molchat Doma

Flow Stage: Samara Cyn

Bilety jednodniowe dostępne są w cenie 519 zł, karnet weekendowy kosztuje 799 zł, a czterodniowy karnet – 1089 zł. W ofercie znajdziemy także szereg dodatkowych opcji: bilety z dostępem do pola namiotowego, pakiety VIP, glamping, bilety parkingowe dla camperów i przyczep, dopłaty do pól namiotowych oraz domki.

W festiwalu może wziąć udział każdy, bez względu na wiek – jednak osoby poniżej 16. roku życia muszą przebywać pod opieką dorosłego opiekuna, który zobowiązany jest do wypełnienia odpowiedniego oświadczenia.

Różnorodność artystów, energia tłumu i nadmorski klimat tworzą mieszankę, której po prostu nie da się podrobić. Open'er to idealna opcja dla wszystkich, którzy uwielbiają długie imprezy pełne atrakcji.

Łódź Summer Festival 2025

W okresie wakacyjnym Łódź również nas nie zawiedzie, czeka na nas bowiem kolejna edycja Łódź Summer Festival, która zapewne i tym razem przejdzie do historii.

Poprzednie edycje łódzkiego festiwalu przeszły najśmielsze oczekiwania uczestników, zapewniając niepowtarzalne lin-upy oraz atrakcje. Tego lipca uczestników ponownie przywita porządna dawka dobrej energii i świetnej muzyki. Choć na szczegółowe rozpiski atrakcji trzeba jeszcze poczekać, znany jest już termin oraz większość artystów, którzy wystąpią na festiwalu.

Od 25 do 27 lipca Łódź opanuje masa muzyki, tańca i dobrej zabawy. Tak jak poprzednio, wstęp na wszystkie koncerty będzie całkowicie darmowy.

Obecnie największym zaskoczeniem oraz niespodzianką w line-up'ie okazał się Louis Tomlinson. Były członek One Direction zapowiedzią swojego wystąpienia wywołał niemałe zamieszanie w internecie, nie tylko wśród fanów w Polsce, ale i na całym świecie. Fani spoza Polski już w lutym, na wieść o darmowym koncercie idola zaczęli masowo udostępniać informację w mediach społecznościowych oraz rezerwować loty. Z pewnością Łodzią tego

dnia aż zatrząsie. Lecz nic w tym dziwnego, mówimy w końcu o byłym członku jednego z najpopularniejszych boys bandów w historii!

Wakacyjna mapa muzycznych wydarzeń nie byłaby kompletna bez naszej ukochanej Łodzi – a to za sprawą kolejnej edycji Łódź Summer Festival, który i w tym roku zapowiada się jako jedno z najbardziej wyczekiwanym wydarzeń sezonu. Poprzednie odsłony festiwalu nie tylko spełniły, ale wręcz przerosły oczekiwania uczestników, oferując imponujące line-upy i liczne atrakcje towarzyszące.

W lipcu miasto ponownie rozbrzmi dźwiękami muzyki, a uczestnicy mogą liczyć na solidną dawkę dobrej energii i niezapomnianych przeżyć. Choć na pełny harmonogram wydarzeń trzeba jeszcze chwilę poczekać, znamy już datę i większość artystów, którzy wystąpią na scenie.

Festiwal odbędzie się w dniach 25–27 lipca, a cała Łódź ponownie zamieni się w tętniące życiem centrum tańca, śpiewu i zabawy. Tak jak w poprzednich latach, wstęp na wszystkie koncerty będzie całkowicie darmowy, co tylko podnosi atrakcyjność wydarzenia.

Największą niespodzianką tegorocznego line-upu bez wątpienia okazał się Louis Tomlinson. Były członek One Direction zapowiedzią swojego występu wywołał niemałe poruszenie – nie tylko wśród fanów z polski, ale i całego świata. Już w lutym zagraniczni fani zaczęli masowo udostępniać informację o darmowym koncercie i rezerwować bilety lotnicze do Polski. Informacja ta wzbudziła tak silne emocje, że polscy fani zaczęli nawet rozprzestrzeniać fałszywe informacje dotyczące wstępu na koncert, aby ograniczyć zainteresowanie wydarzeniem. Trudno się dziwić – w końcu mówimy o byłym członku jednego z najpopularniejszych boys bandów w historii. Fałszywe wymagania zostały jednak szybko zdementowane na oficjalnym instagramie festiwalu. Wszystko wskazuje na to, że Łódź wprost zatrząsie się w rytmie muzyki Louisa.

Kogo jeszcze możemy się spodziewać tego lata w centrum Polski?

Dotychczasowy harmonogram koncertów:

25 lipca: Cool Kids of Death, Shaggy, Kult, Bambi

26 lipca: Louis Tomlinson, Ich Troje, Mrozu, Doda, T. Love

27 lipca: Sobel, London Grammar, Oki, Coma

Z niecierpliwością oczekujemy na ogłoszenia kolejnych artystów i niespodzianek, które mogą jeszcze dopełnić ten już imponujący line-up. Organizatorzy zapowiadają, że to jeszcze

nie koniec emocji i do ostatniej chwili zapowiadać będą nowe nazwiska oraz atrakcje towarzyszące koncertom.

Aby być na bieżąco warto śledzić profile Łódź Summer Festival w mediach społecznościowych.

Salt Wave 2025

Pozostając w nadmorskich klimatach, trzeba przedstawić również Salt Wave. To wyjątkowy festiwal odbywający się w Jastarni, na malowniczym Półwyspie Helskim. Niepowtarzalnego klimatu nadaje otoczenie morza, lasów oraz piaszczystych plaż.

Szósta edycja Salt Wave Festival to idealna okazja, by intensywnie rozpocząć sierpień i na chwilę odciąć się od codzienności. Kameralna przestrzeń, starannie dobrani artyści i wyjątkowa atmosfera sprawiają, że wydarzenie to różni się od masowych imprez. Festiwal – jak co roku – odbywa się na lotnisku w Jastarni.

Oto, co czeka nas tego lata:

1 sierpnia: Bedoes 2115, Elderbrook, Warhaus, Margaret, Youngr, Catz 'n Dogz, MINT (Frank Leen & Blinders), Beskres

2 sierpnia: OKI, GusGus, Mrozu, Balu Brigada, Acid Arab, Bass Astral, David Bay, Kasia DVD

Obecnie trwa sprzedaż trzeciej – przedostatniej – puli biletów. Bilet jednodniowy kosztuje 229 zł, a karnet dwudniowy 369 zł. W ofercie znajdziemy także dodatkowo płatne opcje: merch festiwalu, pole namiotowe, miejsce dla campera oraz glamping.

Salt Wave to doskonałe połączenie muzyki, natury i letniego klimatu. To wydarzenie dla tych, którzy chcą poczuć rytm wakacji, morza i surferskiego luzu nie tylko pod sceną, ale i na spacerach po plaży, wieczorach przy zachodzie słońca i nocach pod gwiazdami. Jeśli szukasz miejsca, gdzie odpoczniesz, potańczysz i naprawdę się zresetujesz – wpisz Jastarnię na swoją festiwalową mapę tego lata.

BitterSweet Festival 2025

Na liście wartych odwiedzenia festiwali znajduje się również coś zupełnie nowego – debiutująca edycja BitterSweet Festival, który już teraz zapowiada się na jedno z najciekawszych wydarzeń muzycznych w Polsce.

„Wyobraź sobie coś więcej niż festiwal – wyobraź sobie całoroczną podróż, którą wspólnie stworzymy. Festiwal odbędzie się w dniach 14–16 sierpnia 2025 roku w Parku Cytadela w Poznaniu. Trzy sceny, międzynarodowy line-up, ponad 40 artystów i trzy dni niezapomnianych przeżyć. BitterSweet to coś więcej niż festiwal – to miejsce, gdzie nostalgia spotyka się

z nowoczesnością, tworząc przestrzeń pełną inspiracji i wspomnień!” – czytamy na oficjalnej stronie wydarzenia. Trzeba przyznać – brzmi obiecująco.

Festiwal od początku stawia nie tylko na jakość muzyczną, ale też na wartości społeczne. Organizatorzy podkreślają, że BitterSweet wspiera takie idee jak szacunek, bezpieczeństwo, empatia i troska o godność drugiego człowieka. Partnerstwo z fundacjami SEXEDPL oraz UNAWEZA (projekt Młode Głowy) to potwierdzenie, że wydarzenie ma również głębszy wymiar edukacyjny i społeczny.

Impreza odbędzie się w dniach 14–16 sierpnia 2025 roku w zielonym sercu Poznania – Parku Cytadela. Kogo usłyszymy?

Oto line-up:

14 sierpnia: Nelly Furtado, Duke Dumont, Julia Wieniawa, Melanie C, Natasha Bedingfield, Rag’n’Bone Man, Salvatore Ganacci, Tempesst, Two Feet.

15 sierpnia: Post Malone, Empire of Sun, Bedoes 2115, Ella Eyre, Jann, Marc Rebillet, Martin Luke Brown, Roszalie, Yousuke Yukimatsu.

16 sierpnia: Peggy Gou, Taco Hemingway, Apashe & Brass Orchestra, Dresscode, Hurts, Jan-Rapowanie, Loreen, Sara James, Viagra Boys.

Lista artystów prezentuje się naprawdę imponująco, zagraniczne gwiazdy oraz uwielbiani polskie piosenkarki i raperzy, a wśród nich Taco Hemingway, którego wystąpienie w Poznaniu będzie jedynym koncertem w całym 2025 roku!

W przypadku BitterSweet również obecnie trwa sprzedaż trzeciej i jednocześnie przedostatniej puli biletów. Cena biletu jednodniowego to 338 zł, a karnetu trzydniowego – 788 zł.

Organizatorzy zapewnili także liczne zniżki:

- dzieci w wieku 7–12 lat oraz osoby powyżej 60 roku życia – zniżka 50%
- osoby z niepełnosprawnościami mogą wejść wraz z opiekunem na jeden wspólny bilet
- dzieci do lat 6 – wstęp bezpłatny (z pełnoletnim opiekunem posiadającym bilet)

BitterSweet Festival zapowiada się jako wyjątkowa propozycja – łącząca nazwiska światowe z lokalnymi, miejską energię z letnią refleksyjnością i dobrą zabawę z odpowiedzialnością społeczną. Na wyjątkowy charakter wydarzenia wpływa nie tylko imponujący line-up z udziałem zagranicznych gwiazd – takich jak Post Malone, Peggy Gou, Nelly Furtado czy Empire of the Sun – ale także fakt, że to właśnie podczas tego festiwalu odbędzie się jedyny koncert Taco Hemingwaya w 2025 roku, co czyni go jeszcze bardziej wyjątkowym. Do tego

dochodzi zaangażowanie organizatorów w kwestie społeczne oraz przemyślana lokalizacja w zielonym sercu Poznania, czyli Parku Cytadela.

Czy BitterSweet odniesie sukces, a może nawet stanie się festiwalowym ulubieńcem Polaków? Przekonamy się już w sierpniu.

Rockowizna Festiwal 2025

Na koniec coś bardziej niszowego, czyli festiwal rockowy. Rockowizna Festiwal po raz kolejny oferuje dwa dni (a w Poznaniu aż trzy!) zabawy dla miłośników rocka. Koncerty odbędą się w trzech miastach – Gdańsku, Poznaniu oraz Krakowie – przenosząc uczestników w muzyczną podróż przez pokolenia. Zarówno starsi, jak i młodszy fani cięższych brzmień znajdą podczas wydarzenia coś dla siebie.

Aby wziąć udział w festiwalu, konieczne jest posiadanie biletu, który można zakupić elektronicznie na stronach: visualproduction.pl, eventim.pl, ebilet.pl oraz biletyna.pl. Osoby niepełnoletnie, które ukończyły 16 lat, mogą uczestniczyć w wydarzeniu wyłącznie pod opieką osoby dorosłej lub za pośrednictwem pisemnej zgody opiekuna. Dzieci do lat 6 posiadają wstęp bezpłatny.

Pierwszy etap festiwalu odbędzie się 8 oraz 9 sierpnia w Gdańsku, przy Polsat Plus Arena Gdańsk – Parking P3/P4.

W Gdańsku wystąpią:

ACID DRINKERS | KULT | NOCNY KOCHANEK | CLAWFINGER | MODESTEP LIVE | MYSLOVITZ | HAPPYSAD | FLAPJACK | KSU | ILLUSION | WOJTEK SZUMAŃSKI | HAMULEC

Aktualnie dostępna jest III, przedostania pula biletów. Bilet jednodniowy to koszt w wysokości 209 zł, a karnet dwudniowy 329 zł.

Etap drugi będzie mieć miejsce od 21 do 23 sierpnia w Poznaniu, na zielonych terenach poznańskiego lotniska Ławica.

W Poznaniu zagrają:

21 sierpnia:

THE EXPLOITED | BIG CYC | FARBEN LEHRE | PULL THE WIRE | ZENEK KUPATASA | LEJ MI PÓŁ

22 sierpnia:

KULT | CLAWFINGER | FUN LOVIN' CRIMINALS | HAPPYSAD | FLAPJACK | KSU

23 sierpnia:

ACID DRINKERS | NOCNY KOCHANEK | MYSLOVITZ | ILLUSION | WOJTEK SZUMAŃSKI | HAMULEC

Cena biletu jednodniowego pozostaje taka sama jak w Gdańsku, natomiast koszt karnetu trzydniowego to 349 zł. Dodatkowo wykupić można pole namiotowe, miejsce dla campera, glamping oraz miejsce parkingowe.

Ostatnia część Rockowizny odbędzie się 29 i 30 sierpnia w Krakowie, na terenie Muzeum Lotnictwa Polskiego (Lotnisko Rakowice-Czyżyny).

W Krakowie pojawią się:

ACID DRINKERS | KULT | NOCNY KOCHANEK | ZALEWSKI | CLAWFINGER | MYSLOVITZ | HAPPY-SAD | FLAPJACK | KSU | ILLUSION | WOJTEK SZUMAŃSKI | HAMULEC

Cennik prezentuje się identycznie jak ten w Gdańsku.

Festiwal Rockowizna to idealna okazja, by pożegnać lato z przytupem i gitarowym brzmieniem.

Jak widać, lato 2025 zapowiada się jako prawdziwa uczta dla fanów muzyki – od kameralnych, klimatycznych wydarzeń, przez darmowe koncerty w centrum miasta, aż po największe festiwale, które od lat przyciągają tysiące uczestników z całej Polski i zagranicy. Niezależnie od tego, czy wolisz rock, pop, elektronikę, czy hip-hop – w tym sezonie na pewno znajdziesz coś dla siebie.

Warto już teraz zarezerwować czas, kupić bilety lub zaplanować wyjazd ze znajomymi – wejściówki wyprzedają się naprawdę szybko, a ceny rosną z każdą kolejną pulą.

Choć lato mija błyskawicznie, dobra muzyka potrafi wydłużyć ten piękny czas i stworzyć niezapomniane wspomnienia. Do zobaczenia pod sceną!

Źródła:

<https://www.uni.lodz.pl/aktualnosc/szczegoly/default-8204c491e36497acfc7f0d5a663c9957-1>
<https://goingapp.pl/wydarzenie/juwenalia-ul-umed-2025/lodz-maj-2025>
<https://juwenalia.samorząd.p.lodz.pl/>
<https://goingapp.pl/wydarzenie/juwenalia-lodzkie-2025-politechnika-lodzka-2/lodz-maj-2025>
<https://orangewarsawfestival.pl/>
<https://opener.pl/>
<https://www.lodzsummerfestival.pl/#>
<https://saltwave.pl/>
<https://bittersweetfestival.pl/>
<https://visualproduction.pl/rockowizna-festiwal/>



Recenzja filmu

„Flow”

Dzisiejsza kultura przyzwyczaja nas do natychmiastowych bodźców i szybkiej akcji. Wszystkie współczesne media konkurują o naszą uwagę głośnymi efektami czy narracją, która jest bardzo bezpośrednia i nie pozostawia miejsca na niedopowiedzenia. W tym pejzażu Flow jawi się jak zjawisko z innego świata. To film, który zamiast słów oferuje nam niesamowitą podróż – długą, kontemplacyjną, choć niesamowicie emocjonalną i angażującą.

Mały film o wielkiej fali

Wśród ogromnej liczby animacji, które co roku trafiają na ekrany kin, Flow wyróżnia się swoją wyjątkową historią. Ten film, stworzony przez niewielki, niezależny zespół animatorów, zdobył nie tylko serca widzów, lecz także zatriumfował w 2024 roku w wyścigu o Oscara, pokonując gigantów w tej branży, takich jak Disney Pixar. Co więcej, to pierwsza w historii łotewska produkcja, która została uhonorowana tą prestiżową statuetką.

Imponuje również fakt, że budżet Flow wyniósł zaledwie 4 miliony dolarów – dla porównania, ostatnia animacja wyżej wspomnianego Pixara kosztowała aż 175 milionów. Cały film powstał natomiast przy użyciu darmowego oprogramowania do tworzenia animacji 3D. Co więc sprawia, że ta produkcja okazała się tak niezwykłą?

Apokalipsa widziana kocimi oczami

Flow to opowieść o apokaliptycznej wizji świata pogrążonego w potężnej powodzi. W nowej, niebezpiecznej rzeczywistości, w której nieobecna jest ludzkość – główną postacią jest czarny kot, którego wędrówka (a raczej wymuszona migracja w poszukiwaniu bezpiecznego lądu) staje się główną osią narracji. Po drodze spotyka on innych towarzyszy – kapibarę, psa oraz lemura, a ich wspólna podróż odsłania przed widzem różne oblicza relacji i współdziałania w obliczu katastrofy. Film ten to nie tylko historia o przetrwaniu, ale także niezwykle sugestywne spojrzenie na potęgę natury. Woda, potężna siła, ukazana jest jednocześnie jako niszczycielski żywioł i siła odradzająca – kataklizm staje się metaforą konsekwencji ludzkiej ingerencji w środowisko, a zarazem symbolem oczyszczenia i powrotu natury do równowagi.

Rozszyfrować zwierzęcy alfabet

Tak jak wspomniałam, w fabule Flow nie pojawia się ani jedna postać, która jest człowiekiem. Szczegóły przedstawionego świata pozwalają dostrzec jednak ich dawną obecność – niesamowicie zaprojektowany świat ukryty pod taflą wody zanimowanej z ogromnym rozmachem jest jedynym śladem jego dawnej działalności.

Skupiamy się więc na postaciach zwierząt, które ucieleśniają znane nam archetypy, przez co od razu budzą sympatię widza. Twórcom jednak udało się uniknąć nadmiernej antropomorfizacji – charaktery zwierząt nie wydają się być karykaturalne, a opowieść zyskuje bardziej naturalny i uniwersalny wydźwięk.

Warto zaznaczyć, że w filmie nie usłyszymy żadnych dialogów – to opowieść minimalistyczna w środkach, jednocześnie pełna symbolizmu i znaczeń. Wydawać się może, że opowiedzenie angażującej historii trwającej półtorej godziny bez użycia ani jednego słowa graniczy z cudem, jednak Flow robi to niezwykle przekonująco. Twórcy filmu opierają się tutaj całkowicie na sile obrazu, dźwięku i gestów postaci zwierzęcych, a mimo to, jako widz byłam w stanie rozumieć się z bohaterami bez słów – ich emocje, intencje i relacje były dla mnie całkowicie czytelne. Animatorom udało się w mistrzowski sposób oddać charakter postaci jedynie poprzez ich ekspresję.

Oszczędność środków wyrazu Flow nie odbiera temu filmowi siły – to kino, które nie pozwala o sobie zapomnieć. Historia, choć niełatwa i nieoczywista pozostaje z widzem na długo po zakończeniu seansu. To opowieść uniwersalna – o lękach, samotności i nieufności, ale też zdolności do tworzenia wspólnoty i współpracy. Film przypomina, że nawet w obliczu końca świata przetrwanie nie jest celem samym w sobie. Ważniejsze okazuje się to, czy potrafimy zaufać innym, współpracować, dzielić się. Bez tych cech, nawet najwytrwalszy bohater ostatecznie utonie w samotności. Oglądając Flow, czułam całą gamę emocji – od niepokoju i wzruszenia po zachwyt nad pięknem przedstawionego świata. Ta z pozoru prosta historia zostawiła mnie z wieloma pytaniami i refleksją nad stanem współczesnego świata i sił natury. Nie były to jednak same ponure przemyślenia, bo Flow niesie w sobie także nutę nadziei, przypominając, że każde życie, mimo przeciwności, zawsze znajduje sposób, by płynąć dalej.

Emilia Strzechowska

Źródło zdjęcia:

<https://krytykapolityczna.pl/kultura/film/jak-kot-w-wodzie-o-filmie-flow/>



