

Główna idea 1.

**Jedne przedmioty są przyciągane przez magnesy, a inne nie.
Magnesy mają różne kształty i wielkość.**

Praca z materiałem na platformie - proszę kliknąć wagonik z numerem 1



Na ekranie widać blat stołu, na którym stoją dwa przezroczyste kwadratowe pojemniki z pleksi, a pomiędzy nimi plastikowa butelka, mały słoik, łyżeczka deserowa, zakrętka od słoika, kamień, spinacz do papieru, gwóźdź stalowy, dziecięca rękawiczka, kartka papieru oraz klucz do drzwi. U góry ekranu widoczny jest magnes (element interaktywny).

Dziecko klika na magnes, przeciąga go na wybrany przez siebie przedmiot i upuszcza. W zależności od rodzaju przedmiotu magnes przyciąga go (przedmiot przyczepia się do magnesu) bądź nie. Jeśli przyciąga, magnes automatycznie kieruje się nad pojemnik z prawej strony ekranu i pozostawia w nim przedmiot. Jeśli nie przyciągnie przedmiotu, powraca na miejsce wyjściowe, a wybrany przedmiot trzeba umieścić w pojemniku po lewej stronie. Przedmioty, które magnes przyciągnie: łyżeczka deserowa, zakrętka od słoika, spinacz, gwóźdź stalowy, klucz do drzwi. Przedmioty, których magnes nie przyciągnie: plastikowa butelka, słoik, kamień, kartka, rękawiczka. Wszystkie przedmioty należy sprawdzić za pomocą magnesu – żeby włożyć przedmiot nieprzyciągany bez pomocy magnesu do pojemnika po lewej stronie, należy najpierw sprawdzić, czy magnes go przyciągnie.

Element interaktywny – przycisk DALEJ



Na ekranie widać stół oraz dwa pojemniki z poprzedniej sceny. Pojemnik z prawej strony zawiera przedmioty magnetyczne, a pojemnik z lewej strony niemagnetyczne. U góry ekranu jest magnes sztabkowy (element interaktywny). Dziecko klika na magnes i przeciąga go jak najbliżej wybranego przez siebie pojemnika. Gdy dziecko przeciągnie magnes do pojemnika po lewej stronie (i puści), żaden z przedmiotów nie zostanie przyciągnięty i po chwili magnes powróci na pozycję wyjściową. Kiedy dziecko przeciągnie magnes do pojemnika po prawej stronie, przedmioty w pojemniku zostaną przyciągnięte.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.



Ponownie na ekranie widać stół oraz dwa pojemniki z poprzedniej sceny. Pojemnik z prawej strony zawiera przedmioty magnetyczne, a pojemnik z lewej strony niemagnetyczne. U góry ekranu jest magnes sztabkowy. Po kliknięciu przez dziecko na magnes sztabkowy następuje zmiana i magnes sztabkowy zostaje zastąpiony przez magnes podkowisty. Magnes ten kieruje się do pojemnika po lewej stronie ekranu – niczego nie przyciąga i powraca na miejsce początkowe. Po chwili kieruje się do pojemnika po prawej stronie ekranu i przyciąga

przedmioty znajdujące się w pojemniku. Magnes wraz z przyczepionymi przedmiotami powraca do pozycji wyjściowej (u góry ekranu).

Po kliknięciu na magnes podkowiasty następuje zmiana i magnes podkowiasty zostaje zastąpiony przez okrągły. Magnes ten kieruje się do pojemnika po lewej stronie ekranu, nic się nie przyciąga. Magnes powraca na miejsce. Po chwili kieruje się do pojemnika po prawej stronie ekranu, przyciąga przedmioty. Magnes wraz z przyczepionymi przedmiotami powraca do pozycji wyjściowej (u góry ekranu).

Główna idea 2.

Magnesy przyciągają przedmioty dzięki sile magnetycznej.

Magnesy mają różną siłę.

Praca z materiałem na platformie – proszę kliknąć wagonik z numerem 2



Na ekranie widać stół, na którym jest talerzyk. Leżą na nim małe stalowe śrubki. U góry ekranu są trzy magnesy: sztabkowy, okrągły i podkowiasty (elementy interaktywne). Dziecko klika na wybrany magnes, przesuwa go jak najbliżej talerzyka i upuszcza. Magnes przyciąga śrubki. Po chwili wraz z przyciągniętymi śrubkami powraca na swoje miejsce. Po wybraniu wszystkich magnesów na ekranie pozostają tylko magnesy z przyczepionymi śrubkami: magnes sztabkowy przyciągnął siedem śrubek, magnes podkowiasty przyciągnął do obu końców po sześć śrubek, magnes lodówkowy przyciągnął trzy śrubki.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.



Ekran podzielony jest na pół pod względem swojej szerokości. U góry po lewej stronie ekranu jest magnes sztabkowy, a po prawej magnes okrągły. U dołu ekranu jest drewniana listewka. Nad listewką (zaraz przy jej rancie) są kolorowe spinacze. Pomiędzy listewką a magnesem są cztery linie wyznaczające kolejne etapy przesuwania listewki w kierunku magnesów.

Element interaktywny – listewka – poziom pierwszy. Dziecko klika na listewkę i przeciąga ją do pierwszej linii. Nic się nie dzieje – spinacze leżą nad listewką.

Element interaktywny – listewka – poziom drugi. Dziecko klika na listewkę i przeciąga ją do drugiej linii. Nic się nie dzieje – spinacze leżą nad listewką.

Element interaktywny – listewka – poziom trzeci. Dziecko klika na listewkę i przeciąga ją do trzeciej linii. Spinacz po lewej stronie ekranu zostaje przyciągnięty przez magnes.

Element interaktywny – listewka – poziom czwarty. Dziecko klika na listewkę i przeciąga ją do czwartej linii. Spinacz po prawej stronie ekranu zostaje przyciągnięty przez magnes lodówkowy.

Element interaktywny – magnesy. Dziecko klika na wybrany przez siebie magnes. Wokół magnesu pojawia się łuna (poświata) – jest to obszar działania magnesu – jego pole magnetyczne. Kolejne kliknięcie na ten sam magnes powoduje, że pole magnetyczne znika.

Główna idea 3.

**Każdy magnes ma dwa końce zwane biegunami.
Końce magnesów mogą się przyciągać lub odpychać.**

Praca z materiałem na platformie – proszę kliknąć wagonik numer 3



Na ekranie widać dwa magnesy sztabkowe. Na każdym z nich jest widoczna linia wyznaczająca połowę magnesu. Po prawej stronie ekranu jest zakładka z dwiema puszkami farb – czerwoną i niebieską. Na wybranych fragmentach magnesów pojawiają się pędzle umoczone w czerwonej oraz niebieskiej farbie. Wskazują one połowy magnesów, które dzieci mają pomalować daną farbą.

Element interaktywny – puszki z farbami. Dziecko klika na puszkę z farbą, przeciąga ją na wybrany fragment magnesu i upuszcza. Zaznaczony obszar zmienia kolor. Podobnie dzieje się z pozostałymi polami oznaczonymi którymś z kolorów. Gdy dziecko kliknie na nieprawidłową farbę lub na niewłaściwe pole, nic się nie stanie.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.



Pomalowane magnesy ustawiają się w tej samej linii, ale w znacznej odległości od siebie. Nad magnesami jest znak zapytania. Zadaniem dziecka jest ustawienie ich w dowolny sposób i sprawdzenie, czy magnesy te przyciągną się, czy odepchną.

Element interaktywny – magnesy. Po kliknięciu na wybrany magnes ten obraca się o 180 stopni.

Element interaktywny – znak zapytania. Po wybraniu znaku zapytania następuje akcja – jeśli magnesy ustawione są przeciwnymi biegunami (czerwony – niebieski lub niebieski – czerwony), magnesy się przyciągną. Jeśli są ustawione jednoimiennymi biegunami względem siebie (czerwony – czerwony lub niebieski – niebieski), magnesy się odepchną.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.



Na ekranie widoczne są cztery pola. Na każdym z nich są dwa magnesy sztabkowe położone obok siebie, ale w znacznej odległości. Pomiędzy każdą parą jest znak zapytania.

Element interaktywny – magnes po lewej stronie ekranu. Dziecko wybiera jeden magnes. Klika na niego i przesuwa w kierunku magnesu położonego obok. Po wyborze danego magnesu pozostaje widoczny efekt końcowy, czyli dwa magnesy złączone ze sobą lub przesunięte w prawą stronę ekranu (wybrany magnes przestaje być interaktywny).

Element interaktywny – przycisk DALEJ.



Na ekranie widać cztery pola oddzielone od siebie linią poziomą. Na każdym z nich jest jeden wagonik pociągu oraz lokomotywa, do których przyczepione są magnesy.

Element interaktywny – wagoniki pociągu. Dziecko klika na wybrany wagonik i przeciąga go do lokomotywy. W zależności od pola lokomotywa zostanie odepchnięta lub przyciągnięta. Po wyborze danego wagonika pozostaje widoczny efekt końcowy, czyli wagonik przyczepiony do lokomotywy lub nie.

Główna idea 4.

**Magnesy przyciągają przedmioty przez niektóre materiały.
Siłę magnetyczną można zablokować. Wtedy magnes nie działa.**

Praca z materiałem na platformie – proszę kliknąć wagon numer 4



Na ekranie widać stół, na którym są magnes sztabkowy oraz szklany słoik wypełniony do połowy wodą. Po chwili dłoń wrzuca do słoika spinacz.

Element interaktywny – magnes sztabkowy. Dziecko klika na magnes i przeciąga go do ściany słoika możliwie blisko dna. W momencie, gdy magnes zostanie przyłożony, przyciągnie do siebie – do wewnętrznej ściany słoika – spinacz.

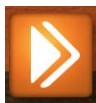
Element interaktywny – przycisk DALEJ.



Element interaktywny – magnes dotykający zewnętrznej ściany słoika. Dziecko klika na magnes i przesuwa go do góry (potem może również w dół). Spinacz podąża za magnesem.

W momencie gdy dziecko puści magnes, ten i spinacz wracają na swoje miejsca początkowe. Dziecko ma możliwość manipulowania magnesem w górę i w dół.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.



Na ekranie widać stół, na którym są dwa pojemniki. W pojemniku po lewej stronie znajdują się przedmioty niemagnetyczne: plastikowa butelka, słoik, kamień, kartka papieru, dziecięca rękawiczka. Natomiast w pojemniku po prawej stronie znajdują się przedmioty magnetyczne: łyżeczka deserowa, zakrętka od słoika, spinacz, gwóźdź stalowy, klucz do drzwi.

Element interaktywny – magnes. Zadaniem dzieci jest kliknięcie na magnes i przeciągnięcie go jak najbliżej wybranego pojemnika.

Element interaktywny – magnes – magnes przeciągnięty do pojemnika po lewej stronie. Magnes nie przyciągnie zawartości pojemnika, po chwili wróci na pozycję wyjściową.

Element interaktywny – magnes – magnes przeciągnięty do pojemnika po prawej stronie. Magnes przyciągnie zawartość pojemnika. Po chwili magnes wraz z przyciągniętymi przedmiotami ustawia się powyżej pojemnika.

Element interaktywny – przycisk DALEJ.



Ponownie na ekranie widać stół, a na nim dwa pojemniki. W pojemniku po lewej stronie znajdują się przedmioty niemagnetyczne: plastikowa butelka, słoik, kamień, kartka papieru, dziecięca rękawiczka. Natomiast w pojemniku po prawej stronie znajdują się przedmioty magnetyczne: łyżeczka deserowa, zakrętka słoika, spinacz, gwóźdź stalowy, klucz do drzwi. Dodatkowo po prawej stronie ekranu jest zakładka z dwiema ikonami: szarą dużą gazetą oraz z dziecięcą rękawiczką.

Element interaktywny – ikony. Dziecko po wybraniu ikony klika na nią, przeciąga na ekran i puszcza.

Element interaktywny – gazeta. Dziecko przesuwą gazetę nad magnes. Magnes zostaje w nią zawinięty, po czym tak „opakowany” kieruje się do pojemnika po lewej stronie ekranu. Przedmioty w pojemniku nie zostają przez niego przyciągnięte i ten wraca na swoją pozycję wyjściową. Następnie kieruje się do pojemnika z przedmiotami magnetycznymi, które przyciąga i wraz z nimi ustawia się powyżej pojemnika.

Element interaktywny – rękawiczka. Dziecko przesuwą rękawiczkę nad magnes, magnes zostaje do niej włożony. Po chwili „opakowany” magnes kieruje się do pojemnika po lewej stronie ekranu. Przedmioty w pojemniku nie zostają przez niego przyciągnięte i ten wraca na swoją pozycję wyjściową. Następnie kieruje się do pojemnika z przedmiotami magnetycznymi i ponownie nie przyciąga żadnych przedmiotów.

Główna idea 5.

**Magnesy wykorzystujemy w codziennym życiu.
Magnesy znajdują się w wielu znanych nam urządzeniach.**

Praca z materiałem na platformie – proszę kliknąć lokomotywę z numerem 5



Widać kuchnię z fragmentem pokoju dziennego. W pomieszczeniach znajdują się przedmioty zawierające magnesy: szafki, telefon, radio, lodówka, tablica magnetyczna z przyklejonymi magnesami, torebka, klocki magnetyczne oraz pociąg – zabawka. W prawym dolnym rogu ekranu jest ikona wykrywacza magnesów.

Element interaktywny – wykrywacz magnesów. Zadaniem dzieci jest odnalezienie magnesów w kuchni i pokoju dziennym. Dziecko klika na wykrywacz i przesuwa go po ekranie. Gdy w obszarze wykrywacza znajdzie się miejsce z magnesem, lampka zaczyna świecić na pomarańczowo.

Filmy podsumowujące (do odtworzenia po przepracowaniu materiałów od 1 do 5)



Piosenka Barbary Kosowskiej *Doświadczenie*



Gry i zabawy w języku angielskim

