

ST krotka

SZKOŁA PODSTAWOWA NR 9 STO

NUMER 2/2021-2022



Numer bezpłatny

SPIS TREŚCI

Najważniejsze wynalazki wszechczasów /wyniki sondy/	s. 3
Świat wynalazków Juliusza Verne’a /artykuł/	s. 5
Bezpieczeństwo w internecie /wywiad/	s. 9
Ciekawostki ze świata wynalazków	s. 11
Test aplikacji	s. 16
KORTASZOM i inne futurystyczne nieszczęścia /opowiadanie/	s. 18
Krzyżówka „STOkrotki”	s. 23



OD REDAKCJI

Witajcie!

W nowym numerze „STOkrotki” postanowiliśmy oderwać się od rzeczywistości, w której żyjemy i która niekiedy potrafi nas przytłoczyć i zabrać Was w podróż do przyszłości. Poświęciliśmy bieżący numer wynalazkom, nowym technologiom i futurystycznej wizji świata. Liczymy, że udało nam się odpowiedzieć nie tylko na te pytania, które od dawna Was nurtowały, ale również na te, które nigdy wcześniej nie przyszły Wam do głowy.

Czekamy na Wasze uwagi. Napiszcie do nas! Najciekawsze e-maile opublikujemy w kolejnym numerze „STOkrotki”.

Nasz adres: 9stokrotka@gmail.com



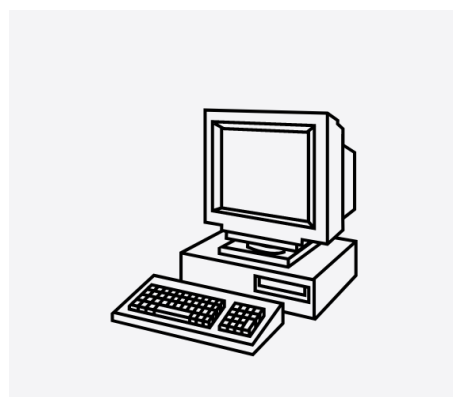
Zdjęcie na okładce: www.freepik.com



NAJWAŻNIEJSZE WYNAŁAZKI WSZECHCZASÓW

Przeprowadziłyśmy w szkole sondę na ten temat. Uczniowie zaznaczyli wynalazek, bez którego nie mogliby żyć we współczesnym świecie. Oto jej wyniki.

W naszej sondzie wzięli udział uczniowie z klas 4-7, w sumie 74 osoby. Tak jak przewidywałyśmy, za najważniejszy wynalazek wszechczasów najwięcej uczniów uznało **smartfon** (46%). Kiedyś telefon służył tylko do dzwonienia. Teraz można robić na nim wszystko: wysłać



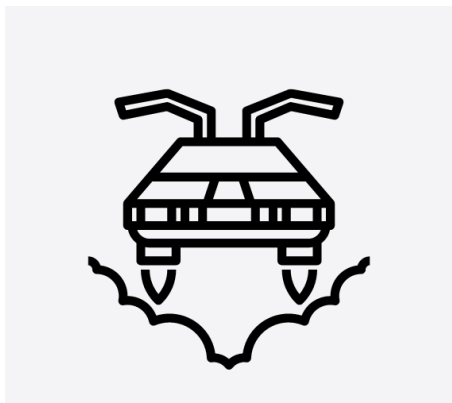
wiadomości tekstowe, fotografować i nagrywać filmiki, grać w gry, oglądać seriale itp.

Drugie miejsce zajął **komputer** (22%). Narzędzie to kiedyś służyło wyłącznie do obliczania skomplikowanych działań matematycznych. Teraz używa się go nie tylko do pracy i wysyłania e-maili, ale również do rozrywki.

Trzecie miejsce zajął **Xbox**. Zebrał on zaledwie 4,5% głosów. Przy smartfonie czy komputerze wynalazek ten wydaje się najmniej funkcjonalny. W dodatku na telefonie lub komputerze można grać za darmo w równie ciekawe i atrakcyjne gry. Xbox tymczasem jest bardzo drogi i nie przydaje się do niczego więcej niż wyłącznie do grania.

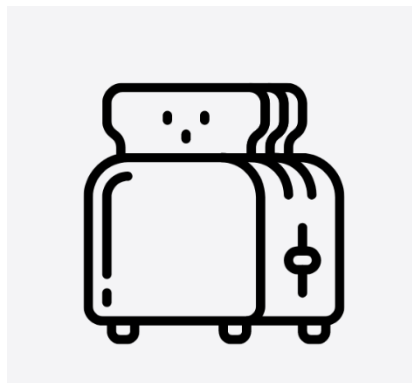


Zero głosów zdobyła **mp3**. To urządzenie, które zestarzało się najszybciej. W dzisiejszych czasach niewiele osób słucha muzyki przy pomocy odtwarzacza mp3. Zwykle używa się do tego telefonu i słuchawek bezprzewodowych, a dodatkowe urządzenie staje się niepotrzebne.



Drugie zadanie polegało na wymyśleniu własnego wynalazku przyszłości. Oto najpopularniejsze pomysły. Pierwsze miejsce w zadaniu drugim zajął **teleporter**. 21 osób pomyślało o tym wynalazku, ponieważ dzięki niemu można przemieszczać się w dowolne miejsce bez obawy, że się spóźnimy. Drugie miejsce zajęły **latające samochody**. Najwyraźniej nikt z nas nie lubi korków.

Ostatnie miejsce zajęły **eco-samochody**. Trudno powiedzieć, jak mogłyby one wyglądać i działać, ale z pewnością miałyby pozytywny wpływ na nasze środowisko. Najdziwniejszymi z pojawiających się w naszej sondzie wynalazków przyszłości były: maszyna która idealnie przypieka ser na tostach oraz urządzenie do odczytywania mowy drzew. Jak widać wyobraźnia nie zna granic.



Nina i Ola z klasy 5b

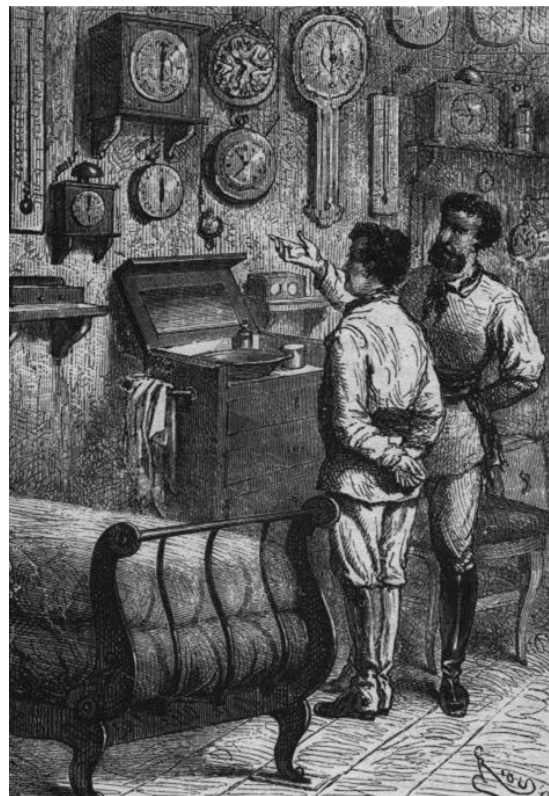
Ilustracje: www.pixabay.com, www.thenounproject.com

OPOWIEŚĆ O CZŁOWIEKU, KTÓREGO WYOBRAŹNIA NIE MIAŁA GRANIC

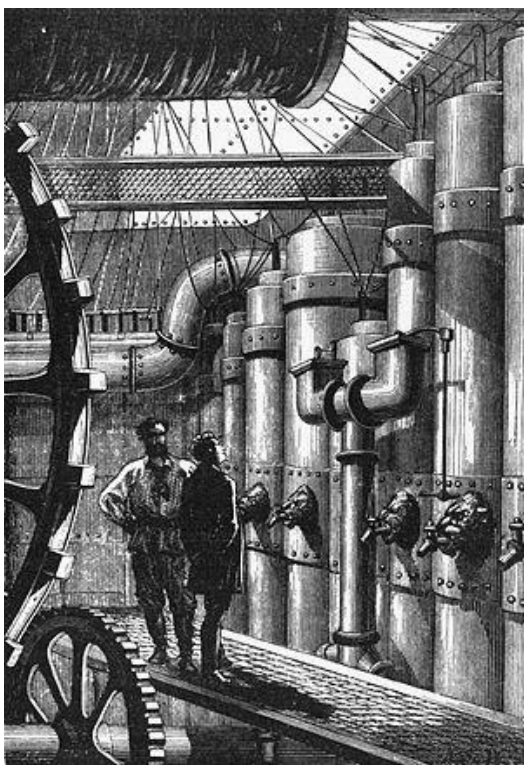
ŚWIAT WYNALEZKÓW JULIUSZA VERNE'A

Istnieją ludzie dla, których granice nie istnieją. Jedyne co może ich ograniczać, to wyobraźnia. Dzięki niej nierzadko wyprzedzają swoją epokę. Taką właśnie osobą był Jules Verne, autor znanej na całym świecie powieści "W 80 dni dookoła świata", bez wątpienia należący do najsłynniejszych pisarzy XIX wieku. W swoich książkach opisywał niezwykle podróże i wynalazki, w tym nawet takie, które miały pojawić się lata później.

Wiek XIX był epoką postępu, wynaleziono wówczas: maszynę parową, żarówkę, telefon, aparat fotograficzny, radio, a także silniki elektryczne i benzynowe, co pozwoliło na skonstruowanie pierwszych samochodów, a nawet tramwaju elektrycznego i budowę metra w Londynie. Jules urodził się w pierwszej połowie tego wyjątkowego wieku - 8 lutego 1828 r. w Nantes we Francji. Ukończył studia prawnicze w Paryżu, jednak nigdy nie rozpoczął praktyki adwokackiej, jak życzyłby sobie jego ojciec. Jako pisarz zasłynął z powieści fantastyczno-naukowych, podróżniczych, historycznych i kryminalnych. Tworzył też wiersze i sztuki teatralne. Pasjonowała go nauka. W swoich powieściach przedstawiał ciekawe wynalazki oraz ich zastosowanie.



Jednym z wynalazków XIX wieku, który pojawia się na kartach wielu książek Verne'a jest telegram. To tekst przesyłany przez telegraf lub w późniejszych czasach dalekopis. W owym czasie był to bardzo nowatorski wynalazek, który zapoczątkował elektroniczną

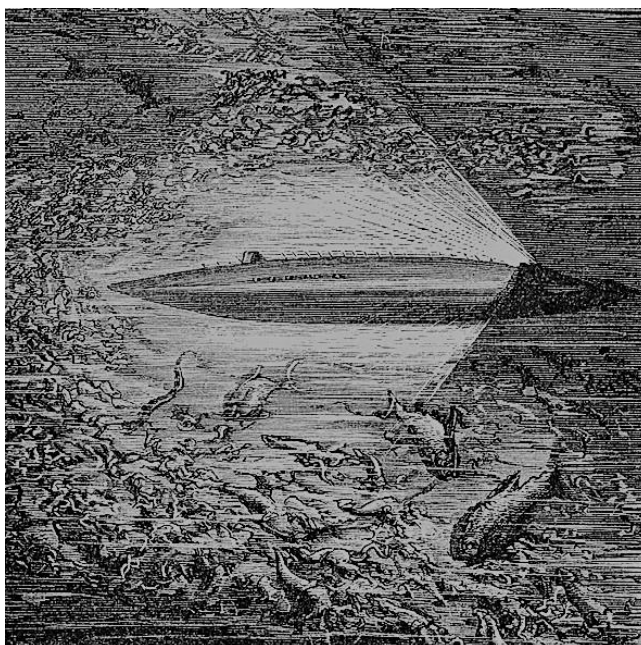


komunikację na odległość. Nazwę “telegram” wymyślił Amerykanin E. P. Smith w 1852 roku. Pierwszy telegram pomiędzy Europą a Ameryką przesłano 5 sierpnia 1858.

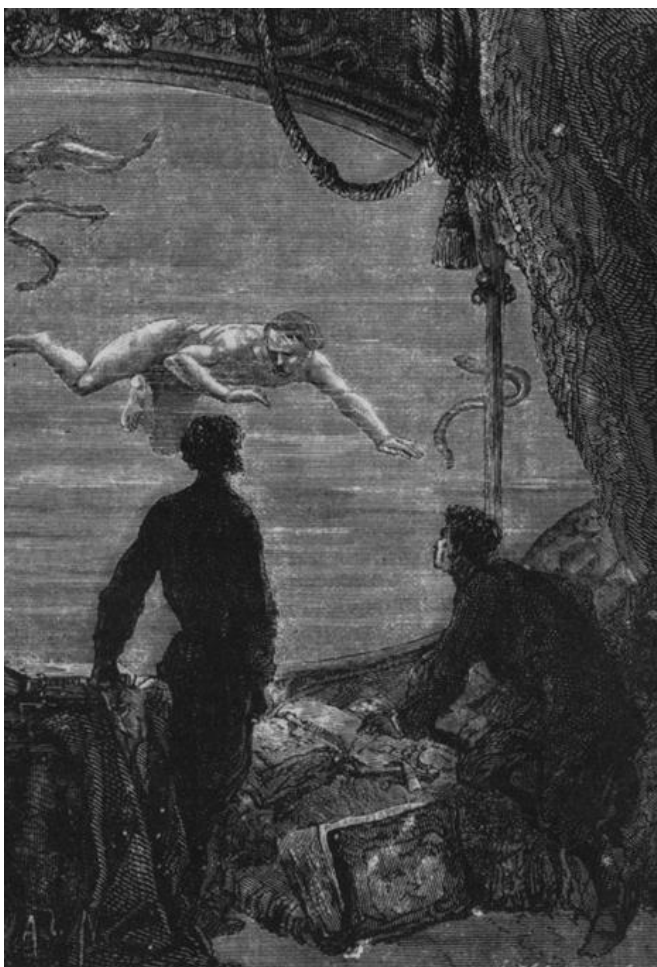
Innym wynalazkiem opisanym w powieści „20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi” jest ogniwo Bunsena, które zostało wynalezione w 1841 roku przez Roberta Bunsena. Konstrukcja ta ma znaczenie historyczne, obecnie nie jest stosowana ze względu na używanie silnie żrących odczynników (kwas siarkowy i azotowy) oraz wydzielanie podczas pracy tlenu azotu. Dzięki zastosowaniu wydajnego depolaryzatora¹ ogniwo daje przez dłuższy czas prąd elektryczny o znacznym natężeniu. Verne w swojej książce

znajduje dla niego nowatorskie rozwiązanie, ponieważ używa ogniwa Bunsena, by zasilić łódź podwodną. W książce “20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi” ogniwo nie tylko stanowiło napęd dla łodzi podwodnej Nautilusa, ale również wytwarzało ono światło oraz napędzało wiele innych urządzeń na tym statku.

W jednej ze swoich książek pt. “Tajemnicza wyspa” Verne opisał działanie torpedy. Jest to dysponujący najczęściej własnym układem napędowym pocisk podwodny. Wynalazł go w 1799 Robert Fulton. Pierwotnie miał on posłużyć Francuzom do ataku na Anglię, lecz później wynalazca zrażony odrzuceniem propozycji przez Napoleona Bonaparte, postanowił udać się z tym pomysłem do Anglików, którzy przyjęli go z aprobatą. Gdy w 1804 roku Napoleon zaczął mobilizować swoją armię na



¹ Depolaryzator- substancja chemiczna obecna w roztworze elektrolitu.



polach wokół Boulogne, a francuska marynarka zaczęła gromadzić barki desantowe², Anglicy starali się przeszkodzić Francuzom wszelkimi sposobami, jednak standardowe taktyki nie dawały rezultatu. W tej sytuacji pojawił się Fulton oraz jego torpeda. U Verne'a została użyta do zatopienia pirackiego statku, który wpłynął do zatoki i stwarzał zagrożenie dla głównych bohaterów. W książce było to opisane jako „wielki wodny wir wyłaniający się z podziemi”.

Innym wynalazkiem opisywanym przez Julesa Verne'a jest dobrze dziś wszystkim znany zegar elektryczny. W tamtych czasach dorównywał najdokładniejszym chronometrom³. Za pierwszy zegar cyfrowy - prezentujący

czas w formie cyfr, uważa się mechaniczny zegar skonstruowany we Francji około 1830 r. dla króla Francji. Seryjna produkcja kieszonkowych zegarków cyfrowych rozpoczęła się około 1890 roku.

Kolejnym na naszej liście wynalazków jest łódź podwodna „Nautilus”. Rozgrywa się na niej akcja powieści „20 tysięcy mil podmorskiej żeglugi”. Łódź podwodna Kapitana Nemo napędzana jest wyżej opisanymi ogniwami Bunsena. Miała ona owalny kształt. Według Verne'a statek mógł zanurzyć się na 16 kilometrów głębokości. Na Nautilusie znajdowała się: kuchnia, salon, biblioteka, kajuty oraz jadalnia. Biblioteka na Nautilusie była pięknie zdobiona i jak zaświadczył Kapitan Nemo, na swoich regałach mieściła dwanaście tysięcy woluminów. Cóż to za pomysł, żeby umieszczać takie ilości papieru w podmorskich głębinach? W salonie mieściły się różne okazy przyrody np. polipów, szkarłupni, tubipora i wachlarzowatych gorgoni oraz znajdowały się niezbędne przedmioty do nawigacji i sterowania statkiem, np. manometr

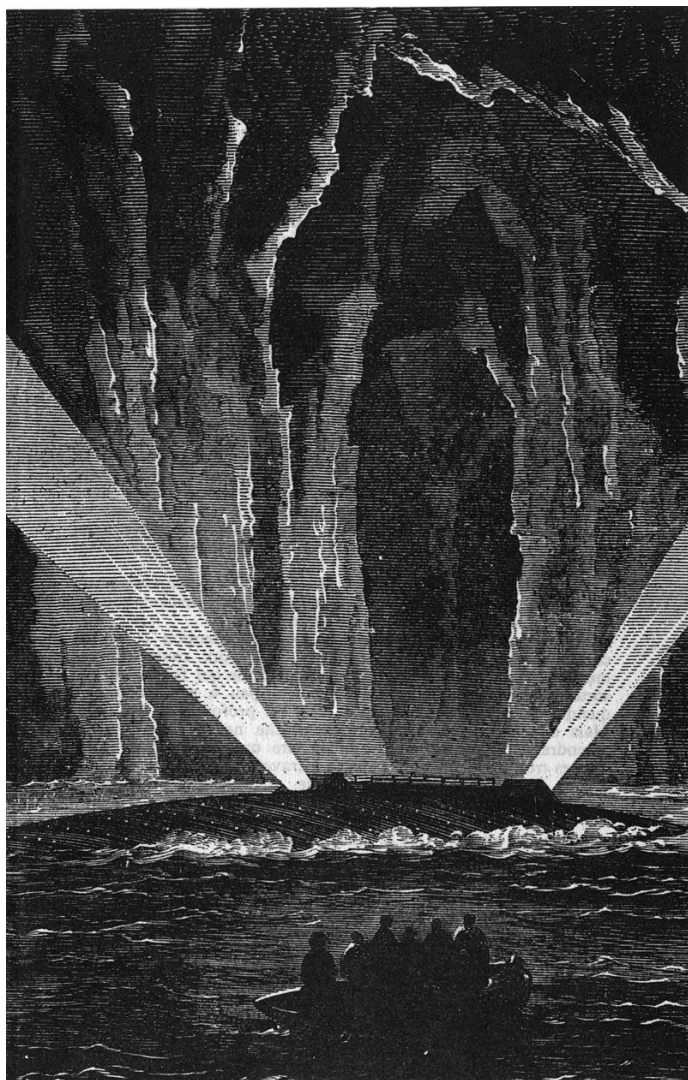
² Barki desantowe - klasa okrętów wojennych, których podstawowym przeznaczeniem jest transport żołnierzy, uzbrojenia i sprzętu wojskowego oraz wylądunek tych sił w postaci desantu na nieprzygotowanym brzegu.

³ Chronometr- urządzenie cechujące się precyzyjnym pokazywaniem czasu.

- do wskazywania ciśnienia, barometr - mierzy ciśnienie atmosferyczne, termometr - wskazujący temperaturę na zewnątrz, higrometr - określający wilgotność powietrza oraz Storm Glass, którego zawarta w środku mieszanina rozdziela się przed burzą. Oprócz tego Kapitan Nemo posiadał jeszcze: chronometr i sekstans. Okręt był wyposażony w bardzo silny reflektor, który pozwalał oświetlić morze w promieniu pół mili (0,926 km). Mało tego, Verne przedstawił w swej powieści także kuchnię na statku, która działała dzięki elektryczności oraz lunetę pozwalającą widzieć nocą, czyli noktowizor, a ten został wynaleziony w 1925 roku, czyli 55 lat po wydaniu książki.

Jules Verne opisał wiele ciekawych i interesujących wynalazków lecz wymienienie ich wszystkich zajęłoby dwa razy więcej miejsca niż ten cały artykuł. Dlatego przybliżyłem kilka najciekawszych z nich. Zachęcam was do przeczytania chociaż jednej z jego książek, a przekonacie się, że czas poświęcony twórczości Julesa Verne'a nie może być zmarnowany.

Piotr z klasy 6b



Ilustracje autorstwa Julesa Férata pochodzą z książek Julesa Verne'a.

BEZPIECZEŃSTWO W INTERNECIE

/W Y W I A D/

Specjalnie dla czytelników “STOkrotki” przeprowadziłyśmy rozmowę z naszym nauczycielem informatyki panem Tomkiem Wasiakiem. Omówiliśmy z nim kwestie bezpieczeństwa w sieci. Mamy nadzieję, że znajdziecie tam wiele informacji.

Co pan sądzi na temat mediów społecznościowych i od jakiego wieku powinny one być dostępne użytkownikom Internetu?

W dzisiejszych czasach media społecznościowe stały się nieodłączną częścią naszego życia. Dostarczają informacji, rozrywki, ułatwiają komunikację między ludźmi, jednak trzeba pamiętać, że życie wirtualnie nie może zastąpić nam tego w realu. Regulaminy, które należy zaakceptować, zakładając konto np. na Facebooku, mówią nam, od jakiego wieku możemy z niego korzystać, niemniej, jeśli chcemy korzystać z mediów społecznościowych, należy spytać się o zgodę rodziców lub opiekunów.

Jak powinno obchodzić się z jakimikolwiek ostrzeżeniami internetowymi?

Jeżeli dzieje się coś, co was niepokoi, przede wszystkim powinniście o tym porozmawiać z rodzicami. Warto przy okazji pamiętać, żeby nie klikać w żadne linki, które przychodzą do nas w mailach, SMS-ach czy w wiadomościach na innych komunikatorach.

Jakie niebezpieczeństwo grozi nam, kiedy umieścimy nasze dane osobowe w Internecie? Jakich danych nigdy nie powinniśmy umieszczać?

Zawsze bezpiecznie możemy umieszczać w Internecie swoje imię, natomiast nie powinniśmy nikomu podawać takich danych jak: nazwisko, adres, numer dowodu osobistego czy paszportu, PESEL czy daty urodzin. Musicie też dobrze się zastanowić nad tym, jakie zdjęcia umieszczacie w sieci. Dobrze jest w tym względzie skonsultować się z rodzicami. Jest takie powiedzenie, że Internet nigdy nie zapomina, a informacja raz do niego wrzucona żyje swoim własnym życiem i nie mamy na nią wpływu.

Jakie niebezpieczeństwo grozi nam, jeśli postanowimy się spotykać z osobami poznanymi w Internecie?

Każdy z was doskonale wie, że zawieranie znajomości przez Internet jest ryzykowne - nigdy do końca nie wiadomo, kto siedzi po drugiej stronie ekranu. Jeśli jednak już się na to decydujecie, to przede wszystkim porozmawiajcie o swoich znajomych z rodzicami, a jeśli chcielibyście się z nimi spotkać, to również na spotkanie idźcie z mamą albo tatą. To jedyny bezpieczny sposób. Nigdy, przenigdy nie ukrywajcie przed rodzicami swoich internetowych znajomości i nigdy nie wychodźcie sami na żadne spotkania z osobami poznanymi w Internecie.

Jak stworzyć bezpieczne hasło do naszego profilu lub poczty elektronicznej?

Na pewno hasło nie może być oczywiste, nie może to być wasze imię ani ciąg znaków 123. Dobrze, żeby hasło zawierało znaki specjalne takie jak: @ # \$, małe i wielkie litery i cyfry. Pamiętajcie, że zbyt łatwe do odgadnięcia lub popularne hasło może skutkować włamaniem się na nasze konto.

Jakie są największe zagrożenia internetowe dla uczniów?

Tych zagrożeń jest bardzo dużo, do najczęściej spotykanych należy zapewne: cyberstalking, trollowanie, flaming, szkodliwe i nielegalne treści (np. patostreamy), uzależnienie od gier komputerowych czy tzw. internetowe wyzwania. To tylko kilka przykładów, lista jest długa.

Ile czasu możemy bezpiecznie spędzać w Internecie?

Myślę, że dużo zależy od tego, co rozumiemy poprzez spędzanie czasu w Internecie. Jeśli oglądasz TikToki, jednocześnie pisząc z kolegami czy koleżankami w Messengerze, to jest to już spędzanie czasu w Internecie? Oczywiście, że tak. Jeśli czytasz artykuły, które są Ci potrzebne do zrobienia prezentacji na lekcję fizyki, to również jest spędzanie czasu w Internecie. Dla dzieci w wieku 6-10 lat maksymalny czas, który mogą spędzać przed ekranem komputera, wynosi ok. 60 minut dziennie, starsze dzieci i nastolatki mogą korzystać z urządzeń cyfrowych nie więcej niż dwie godziny dziennie.

Ciekawostki

ze świata wynalazków

TELEFON

Nazwa tego urządzenia to połączenie greckich wyrazów „tele” oraz „phone”, oznaczających odpowiednio „zdalny” i „głos”. Za wynalazcę **telefonu** uważany jest Alexander Graham Bell, który jako pierwszy już w 1876 roku zgłosił swoje odkrycie w biurze patentowym w Kanadzie.

Jednak rzeczywistym ojcem telefonu jest Antonio Meucci, włoski wynalazca, który opracował prototyp urządzenia do komunikacji głosowej na odległość. W 1857 roku stworzył połączenie telekomunikacyjne, które pozwalało na łączność pomiędzy pierwszym piętrzem a piwnicą. Niestety ze względu na brak funduszy, Meucci nie zdołał zarejestrować swojego wynalazku.

Pierwszy prototyp **telefonu komórkowego** wykonała szwedzka firma Ericsson w 1956 roku. Telefon ważył 40 kilogramów, kształtem przypominał walizkę i kosztował tyle co samochód. W 1973 w Nowym Jorku firma Motorola wprowadziła do obrotu swój pierwszy telefon komórko-wy DynaTAC (*DYNamic Adaptive Total Area Coverage*). Telefon ważył 0,8 kg i miał wymiary cegły. Co ciekawe, telefon był inspirowany komunikatorem, z którego w "Star Treku" korzystał kapitan Kirk. Firma opatentowała swój wynalazek dwa lata później, jednak do powszechnego zakupu został on wypuszczony dopiero w 1983 roku. Ten rok określa się jako początek współczesnej telefonii. Od tamtego momentu telefony zaczęły rozwijać się w olbrzymim tempie.

Pierwszy historycznie **smartfon** powstał w 1992 roku – było to prototypowe urządzenie o nazwie Simon. Nazwa smartfon nawiązuje do dwóch angielskich słów: „smart”, oznaczającego „mądry” oraz „phone”, oznaczającego „telefon”. Jeżeli mówimy o smartfonie, to mamy na myśli urządzenie, które w wielu aspektach



możemy traktować jako przenośny komputer z funkcją dzwonienia, a jego największą siłą jest multimedialność i uniwersalność. Wszystkie smartfony posiadają dotykowy wyświetlacz, dzięki którym go obsługujemy na zasadzie gestów i tapnięć. Inne funkcje to m.in.: aparat fotograficzny, możliwość kręcenia filmów, odtwarzanie muzyki, surfowanie po sieci www, GPS, funkcje biznesowe (obsługa maila, Office itd.), możliwość płacenia, streamowanie obrazu – zarówno w telefonach Apple (dzięki funkcji AirPlay), jak i z Androidem (dzięki Chromecast), można przerzucać bezprzewodowo obraz ze smartfona na telewizor lub monitor z dostępem do Wi-Fi i wbudowaną możliwością odbioru streamowanego sygnału, Siri-inteligentny asystent głosowy, hot spot, latarka... Rynek smartfonów cały czas się rozwija!



Bezdotykowy smartfon - Sesame Phone to pierwszy na świecie całkowicie bezdotykowy smartfon, zaprojektowany przez osoby z niepełnosprawnościami i w pełni dla nich dostępny. Na hasło: „open sesame” („sezanie, otwórz się”) urządzenie zaczyna wyłapywać ruchy głową użytkownika. Już teraz dzięki możliwościom jakie daje Google możemy bez problemu i bez użycia gestów, dozwonić się do znajomych, nagrać wiadomość, czy znaleźć trasę. To jednak nie zawsze wystarcza. Możliwości smartfonów są dużo większe, a twórcy takich technologii chcą, aby pomagała ona osobom sparaliżowanym i z dysfunkcjami ruchowymi. To przyszłość i ogromna wygoda dla osób z niepełnosprawnościami.



Funkcje smartfonów przyszłości:

- kontrolowanie urządzenia myślami** - wystarczy, że o tym pomyślisz. Chcesz uruchomić filmik na YouTube? Wystarczy, że o nim pomyślisz. W ten sam sposób będzie można też pisać wiadomości, kontrolować jasność ekranu, czy robić zdjęcia.



- ładowanie bezprzewodowe** - wystarczy, że znajdziemy się w odległości kilku metrów od urządzenia ładującego, a telefon zacznie się zasilać automatycznie.



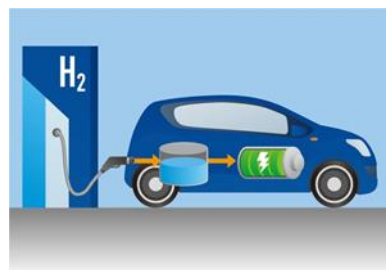
- smartfona z rozciągającym ekranem** - chcemy obejrzeć film – proszę bardzo, rozciągniemy ekran do wielkości małego tabletu. Wystarczy pociągnąć telefon za boki obudowy. Chowamy smartfona do kieszeni? Nie ma problemu. Po prostu składamy go z powrotem do mniejszego rozmiaru.

•**telefon zmieniający kolor** - w przyszłości nie będzie takich dylematów. Wyobraźmy sobie telefon z całkowicie przejrzystym tyłem, wykonanym z przezroczystego materiału podobnego do szkła. Urządzenie miałoby w środku lampki LED, których kolor można by było zmienić w ustawieniach telefonu – może nawet przy użyciu myśli.

Źródła: www.sektor3.0.pl www.polskatimes.pl www.focus.pl www.tech.wp.pl www.wikipedia.org
www.fintek.pl www.ciekawostki.online www.orange.pl www.bing.com

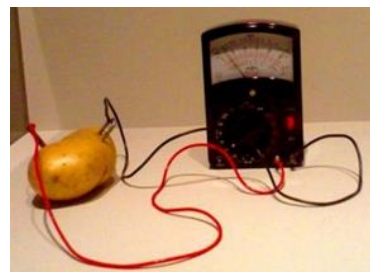
PRĄD ELEKTRYCZNY

Pewnie każdy z Was wie, że prąd elektryczny można uzyskać z wielu, różnych źródeł. Najbardziej znane z nich to elektrownie węglowe, elektrownie atomowe, elektrownie wodne, elektrownie wiatrowe, elektrownie słoneczne / panele słoneczne. Do wytwarzania prądu można wykorzystać także agregaty prądotwórcze (zasilane benzyną, ropą lub gazem).



Poniżej przedstawiamy kilka mniej znanych źródeł generowania prądu:

- Wodór – do produkcji prądu potrzebny jest wodór oraz tlen; produkcja taka powoduje niewielkie zanieczyszczenie powietrza; od kilku lat wykorzystywana do napędzania samochodów osobowych i autobusów.
- Ziemniak – ziemniak sam w sobie nie produkuje prądu elektrycznego, natomiast zawiera kwas askorbinowy (witamina C), który umożliwia produkcję prądu w połączeniu z miedzią lub cynkiem; co ciekawe ugotowane ziemniaki mogą wytworzyć 10 razy więcej prądu niż ziemniaki surowe 😊.
- Szyba – polska firma stworzyła szyby, które są w stanie produkować prąd, pozostając przy tym w dużym stopniu przezroczyste; szyby zawierające kropki kwantowe (mikro półprzewodniki zdolne do pochłaniania światła) będą mogły zastępować tradycyjne panele słoneczne.



Inną ciekawostką dotyczącą prądu jest możliwość przesyłania go przez powietrze (bezprowadowo). Naukowcom udało się pozyskać prąd wyłącznie przy wykorzystaniu fal radiowych, a także przesyłania prądu na odległość za pośrednictwem mikrofal. Być

może wkrótce nie trzeba będzie pamiętać o regularnym ładowaniu telefonu komórkowego czy smartwatcha...

DRUK 3D

Pierwsza drukarka 3D (przestrzenna) została wymyślona w 1984 r. Obecnie są one ogólnodostępne i można je już kupić nawet za 1 tys. PLN. Przy ich wykorzystaniu można wydrukować m.in. plastikowe klocki, samochodziki lub puzzle. Drukarki takie są jednak przede wszystkim wykorzystywane w przemyśle m.in. w branży motoryzacyjnej, medycznej, budowlanej i gastronomicznej.

- Kości – od wielu lat lekarze wykorzystują druk 3D do produkcji implantów kości; już w 2013 r. polscy chirurdzy plastyczni wydrukowali pacjentowi po wypadku brakujący kawałek czaszki; rok później z druku 3D skorzystał także jeden z pingwinów z warszawskiego ZOO, który otrzymał nowy dzióbek; aktualnie trwają badania nad drukowaniem tkanek z żywych komórek (np. skóry, wątroby, serca).
- Jedzenie – na świecie istnieją już restauracje, które polegają wyłącznie na drukarkach 3D; w niektórych z nich wszystko produkowane jest tą metodą (sztucce, menu, żywność); nie stworzymy tą metodą każdego rodzaju żywności – musi ona mieć postać pasty lub puree (materiały wykorzystywane w druku 3D żywności to obecnie głównie cukier, czekolada, sery, ciasta, pulpy owocowe i mielone mięso).
- Domy i mosty – przy pomocy gigantycznych drukarek 3D można tworzyć budowle. W ciągu 1-2 dni można wydrukować cały dom (fundamenty, ściany i podłogi). Największy na świecie budynek wydrukowany na drukarce 3D powstał w Dubaju (dwupiętrowy biurowiec o powierzchni 640 m.kw.). Dubaj chce, by do 2030 r. 25 proc. wszystkich budynków stawianych w mieście była wykonywana z użyciem technologii druku 3D. W zeszłym roku w Amsterdamie stanął pierwszy na świecie metalowy most wydrukowany w 3D. Natomiast najdłuższy most



(betonowy) stworzony przy pomocy drukarki 3D znajduje się w Chinach. Zastosowanie druku 3D w budownictwie w przyszłości skróci czas budowy i pozwoli ograniczyć koszty.

POWRÓT DO PRZYSZŁOŚCI?

Niektórzy z Was pewnie oglądali serię filmów science-fiction nakręconych w latach 1985- 1990 pod tytułem „Powrót do przyszłości”. Wizja świata przyszłości przedstawiona w filmie tylko częściowo się sprawdziła. W 2015 r. roku główny bohater 17-letni Marty McFly podróżował latającym samochodem oraz latającą deskorolką.

- Latająca deskorolka (**deskolotka**) – naukowcom udało się skonstruować pierwsze lewitujące deskorolki jeszcze przed 2015 r. (m.in. Lexus Hoverboard, Hendo Hoverboard, HUVr Board), ale nie weszły one do seryjnej produkcji; deska unosi się nad ziemią dzięki silnikom, które generują pole magnetyczne (podobne jak te w japońskich pociągach magnetycznych osiągających prędkość ponad 600 km/h).
- Latające samochody – pod koniec 2014 r. słowacka firma Klein Vision zaprezentowała samochód **AirCar**, który może także latać – do startu i lądowania wystarczy pas lub trawnik o długości kilkuset metrów, a do miejsca docelowego można dojechać drogą. Transformacja AirCar z samochodu w samolot zajmuje tylko 2 minuty i 15 sekund, jego zasięg lotu to aż 1000 km, może wznieść się na wysokość 2500 m i lecieć z prędkością 170 km/h. Inni producenci również pracują aktualnie nad podobnymi latającymi pojazdami (m.in. Jetson One, Hyundai Urban Air Mobility Concept, GM Flying Cadillac, XPeng Voyager X2, Toyota SkyDrive, Pal-V Liberty).
- Podróże w czasie – ten wynalazek filmowy jeszcze nie istnieje 😊.



Źródła: www.agrofakt.pl www.bryla.pl www.filmweb.pl www.focus.pl www.komputerswiat.pl www.mlodytechnik.pl
www.moto.pl www.rynekzdrowia.pl www.tech.wp.pl www.wikipedia.org

TEST APLIKACJI

W tym artykule przedstawimy aplikacje, z których naszym zdaniem warto skorzystać. Testując je, wzięliśmy pod uwagę: kreatywność, ciekawość, estetykę, użyteczność.

The Sandbox

Jest to aplikacja do kolorowania pixeli. Nie ma w niej reklam, ale połowa kolorowanek jest płatna. Można przy jej pomocy stworzyć pixelowe rysunki. Aplikacja pobudza naszą kreatywność, ponieważ samodzielnie tworzymy małe dzieła sztuki, lecz wielu użytkownikom szybko się nudzi.

- kreatywność: 9/10
- ciekawość: 6/10
- estetyka: 8/10
- użyteczność: 3/10



Same Quizes

Jest to aplikacja do sprawdzenia swojej wiedzy w najróżniejszych dziedzinach. Sam także możesz przy jej pomocy stworzyć quiz. Grafika jest estetyczna i nie męczy oczu gracza. Według nas ta gra jest bardzo użyteczna, ponieważ dzięki niej można się dowiedzieć jakim gatunkiem kota jesteś



lub czy masz szansę u Justina Biebera [Ja mam!]. Więc jeśli chcesz wiedzieć, jaką postacią z Harry'ego Pottera jesteś albo czy uda ci się przetrwać 24h na Titaniku, to aplikacja dla ciebie!

- kreatywność: 7/10
- ciekawość: 10/10
- estetyka: 5/10
- użyteczność: 8/10

Paper.io

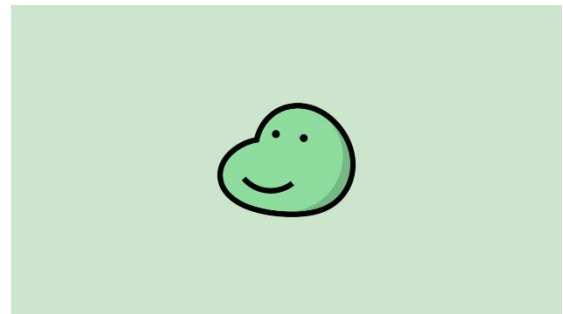
Lubisz ryzyko, usiądź na kanapie z kubkiem ciepłego mleka i zagraj w Paper.io. Jest to gratka dla fanatyków gier zręcznościowych. Nie jest to niestety gra kreatywna, ale dzięki niej możesz rozwijać swoje kciuki. Aplikacja jest bezpłatna, dlatego czasem pojawiają się reklamy. Grafika jest estetyczna, choć czasem się zacina.



- kreatywność 2/10
- ciekawość 8/10
- estetyka 6/10
- użyteczność 4/10

Like a Dino

Jeśli lubisz muzykę i gry zręcznościowe, to Like a Dino będzie dla Ciebie idealną grą! Jest ona bardzo prosta, ale można się w nią wciągnąć. Like a Dino jest bezpłatna i nie występują w niej reklamy. Grafika jest ładna, a gra się nie zacina.



- kreatywność 5/10
- ciekawość 8/10
- estetyka 10/10
- użyteczność 2/10

Machinarium

Nie przeraża Cię apokalipsa? Lubisz rozwiązywać łamigłówki? Zagraj w Machinarium. Jest to gra o pięknej grafice, w której rozwiązujesz różne zagadki. Aby zagrać w pełną wersję, musisz niestety zapłacić, lecz jeśli chcesz spróbować, czy warto zainwestować, zainstaluj bezpłatne demo.



- kreatywność 8/10
- ciekawość 7,5/10
- estetyka 9/10
- użyteczność 3/10

Matylda i Elena z klasy 6b

KORTASZOM I INNE

FUTURYSTYCZNE NIESZCZĘŚCIA

/OPOWIADANIE/

Po klasie rozniósł się dźwięk szkolnego dzwonka oznajmający koniec lekcji. Sara wstała z ławki i zaczęła pakować swoje rzeczy. Zanim jeszcze dzieci się rozwrzeszczały i uciekły do domów, pani od polskiego zdążyła poinformować o zadaniu domowym:

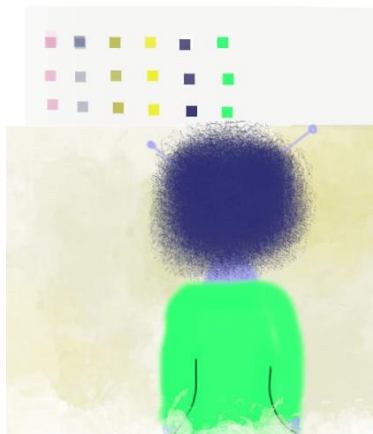
- Pamiętajcie, by zebrać materiały na jutrzejsze wypracowanie w formie opowiadania!

Uczniowie zaraz po tych słowach wybiegli z sali niczym stado rozwrzeszczanych lwów. Sara wzięła swój plecak i założyła go na plecy. Po paru minutach była już niedaleko od domu lecz plecak ciążył jej coraz bardziej i bardziej, a przed nią został jeszcze spory kawałek drogi. Nagle z jej rozmyślań wyrwała ją bardzo dziwna rzecz... Zauważyła z prawej strony drogi budynek przypominający kamieniczkę, który świecił neonami we wszystkich kolorach. Bardzo ją to zdziwiło, ponieważ w tej alejce, przy której mieszkała, wszystko było w odcieniach beżu, białego i czarnego, a poza tym nigdy nie widziała tutaj takiego domu. Rozejrzała się w prawo i lewo, czy na pewno nie poszła złą drogą, ale okolica wyglądała normalnie. Ludzie przechodzili obok domu, jakby nie było tu nic nowego ani dziwnego, co zaniepokoiło Sarę jeszcze bardziej. Dziewczynka pomyślała, że to nowi sąsiedzi i że jak odrobi lekcje, to do nich pójdzie.

Sara patrzyła się na swój zeszyt od biologii, musiała dokończyć odrabianie swoich prac domowych.

- Skończyłam! - obwieściła z radością i popatrzyła na ciastka, które przyniosła z kuchni. Zabrała je ze sobą i wybiegła z domu. Po dwóch minutach znalazła się obok





dziwnej kamienicy. Zadzwoiła do drzwi i czekała, jednak trzeba tu dodać, że dzwonek nie brzmiał jak „typowy” dzwonek w innych domach. Była to jakaś dziwna melodia, jakby ktoś połączył parę stylów muzycznych w jedno.

Drzwi powoli otworzyły się bez użycia czyjejkolwiek siły i Sara zobaczyła chłopca jej wzrostu, który miał jasnoniebieską skórę i ciemnoniebieskie włosy, a na czubku głowy pobłyskiwały mu małe czułki.

- Hej? - powiedział jej nowy sąsiad z wyraźnym obcym akcentem, przez co słowo wypowiedziane przez niego brzmiało bardziej jak: „hoej”.

- Cześć! - zakrzyknęła dziewczynka. - Jestem Sara
- wyciągnęła do niego rękę.

- To tutejsze zwyczaje? - zapytał ją, patrząc ze zdziwieniem na wystawioną w jego kierunku dłoń.

- Uh, tak. Tutaj podajemy sobie rękę do uściśnięcia, kiedy się witamy - odpowiedziała dziewczynka, a wtedy chłopiec od razu złapał jej dłoń i mocno nią zamachał. - Przyniosłam ciastka - dodała z uśmiechem dziewczynka. - Jak masz na imię?

- Oh! Wy nie wiecie tego od razu? - brzmiało to tak, jakby stamtąd skąd on pochodzi każdy, widząc pierwszy raz jakąś osobę, z miejsca wszystko o niej wiedział.

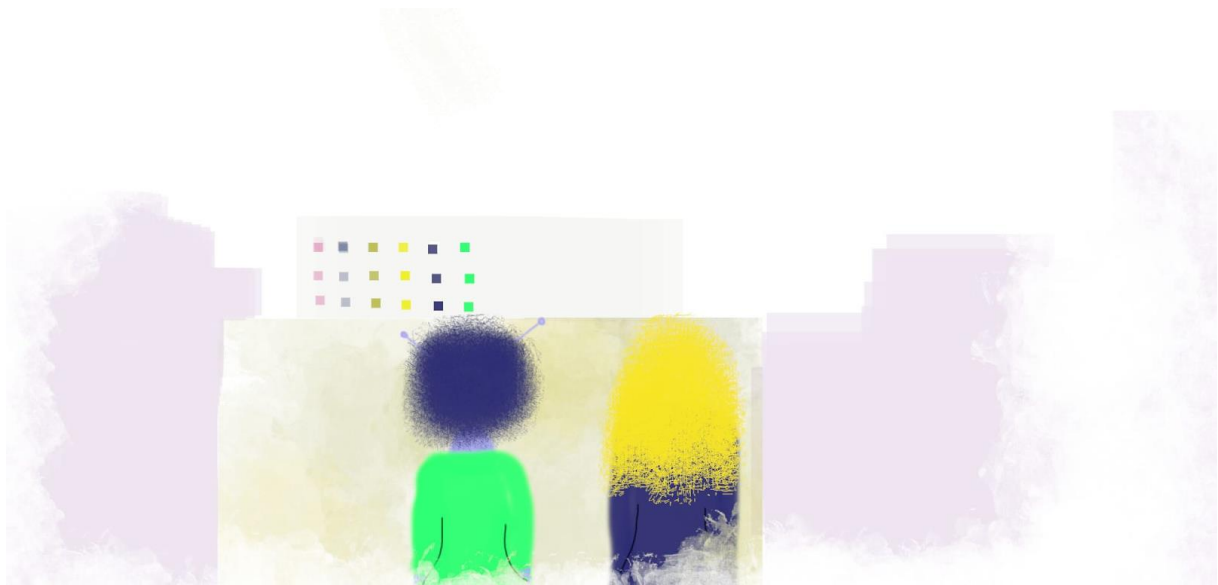
- Jestem ELONPERUYUS - wypowiedział to tak szybko, że zdawało się, jakby używanie tego imienia było bardzo proste.

- Miło cię poznać... Elon-peru-yusie - ostatnie słowo wysylabizowała, bo sprawiało jej dużą trudność, by wypowiedzieć je tak, jak zrobił to jej rozmówca.

Dzieci chwilę jeszcze porozmawiały, stojąc w drzwiach, aż w końcu Sara została zaproszona do środka.

- Chodź, oprowadzę cię! - zakrzyknął chłopiec i kazał jej iść za sobą.

Weszli do przestronnego, jasnego pomieszczenia, które, jak domyślała się Sara, było kuchnią, a nowy przyjaciel zaraz ją utwierdził w tym przekonaniu.



- To jest kuchnia - uśmiechnął się i już chciał przejść dalej, gdy dziewczynka powiedziała:

- Elon...? Co to jest za maszyna? - i wskazała pudło, na którym mniej więcej na środku znajdowało się drugie, przezroczyste pudełko, a na nim różnokolorowe przyciski.

- To KORTASZOM – powiedział gospodarz, ale zdziwił się, bo mina dziewczynki nie wskazywała na to, że coś zrozumiała. Kontynuował więc objaśnianie: – To maszyna, która, jeśli naciśniesz odpowiednie przyciski i wypowiesz na co masz ochotę, przygotuje ci pyszne jedzonko...- chłopiec nie dokończył jednak mówić, gdy Sara podbiegła do maszyny, popatrzyła przelotnie na swojego gospodarza, którego mina wyrażała w tej chwili zdziwienie i kliknęła parę przycisków naraz, po czym zaczęła krzyczeć:

- Droga maszyno, poproszę o koktajl...truskawkowy!

Urządzenie od razu zaczęło miksować różne składniki, a wydawane przez nie miarowe dźwięki i postękiwania nagle zmieniły się w nieprzyjemne buczenie.

- Nie brzmi to najzdrowiej...- zauważyła Sara.

I dokładnie w tym samym momencie z maszyny wystrzeliły truskawki i rozprysły się po całej kuchni. Dzieci ledwo zdążyły rzucić się na ziemię, osłaniając głowy przed niebezpiecznym wystrzałem, kiedy chlusnęły na nie strumienie mleka i słodkiej śmietany. Elon chciał krzyknąć: „Sara, uciekajmy stąd!”, ale nie zdążył, bo jego nowa

koleżanka, nie zrażona pierwszym niepowodzeniem, stała już przy następnej maszynie...

- A to do czego? – zapytała.

- Oh, akurat to widzę po raz pierwszy. Może lepiej tego nie klikać...

Jednak Sary to nie zniechęcało. Maszyna wyglądała jak toster z trzema przyczepionymi srebrnymi bananami i rączką trzymającą coś na kształt donata bez polewy i posypki. Sara już miała nacisnąć na największy, czerwony guzik (wielkości jej ręki), gdy ELONPERUYUS odepchnął ją na bok. Było jednak za późno. Maszyna zaczęła chodzić po domu i huczeć. Wymachiwała przy tym bananami i ręką z donatem. Po paru okrążeniach piesotoster – bo tak nazywał się ten wynalazek, podszedł do Sary i Elona i podał im kanapkę. Było to akurat ulubione danie Elona: tost z pomidorami, śluzem ślimaka i ośmiornicą.

- Mniam! - rzekł z zachwytem Elon.

Wtedy do kuchni wszedł jego tata, złapał się za swą niebieską głowę i krzyknął:

- Nieee!

Miny dzieci były komiczne, aż trudno je opisać.

- Odkryliście MDRKZWODKLE – maszynę do robienia wieloskładnikowych kanapek, które lubi Elon. Chcieliśmy z twoją mamą dać ci to urządzenie na urodziny.

Chłopiec nie wiedział do końca, co odpowiedzieć, więc złapał przyjaciółkę za rękę i pobiegli do jego pokoju. Drzwi otworzyły się w przedziwny sposób. Najpierw uniosły się w górę, później w dół, a potem w prawo, w lewo i na skos aż w końcu pozwoliły im wejść do środka. Kolejnymi rzeczami, których dziewczynka nie widziała jeszcze, a znajdowały się w tym pokoju, były: robot sprząający i przynoszący ciasteczka z kuchni tak, aby rodzice tego nie zauważali, o imieniu Ciastek-sprzątaczek



oraz latająca szafa, do której prowadził tor przeszkód (jeśli się z niego spadło, było się „eliminowanym” i do końca dnia chodziło się w piżamie). Dzieci rozmawiały jeszcze chwilę po czym Sara postanowiła wrócić do domu. Na odchodne zapytała jeszcze swojego nowego przyjaciela:



- A jaki jest twój numer? – mina chłopca wyrażała, że nie wie o czym ona mówi.

-7? - powiedział z wyraźnym niezrozumieniem.

- Numer telefonu! Chodziło mi o numer telefonu! – powtórzyła zniecierpliwiona.

- My nie mamy telefonu – odrzekł Elon.

Dopiero gdy odeszła parę kroków, pomyślała, że to dziwne. Mają tyle cudownych wynalazków, a nie używają telefonów.

- Ostatnie słowo i gotowe... – mruknęła pod nosem Sara, kończąc swoje szkolne opowiadanie, do którego zainspirowała ją wizyta w domu nowych sąsiadów. Kiedy zadzwonił dzwonek, złapała plecak i wybiegła z klasy. Pędziła, by raz jeszcze spotkać się z Elonem. Kiedy dobiegła do miejsca, gdzie jeszcze wczoraj znajdowała się neonowa kamieniczka, zdębiała. Dziś stał tu zwykły, szarobury dom, kompletnie niewyglądający jak ten, w którym mieszkał jej nowy przyjaciel. Więcej już go nie widziała.

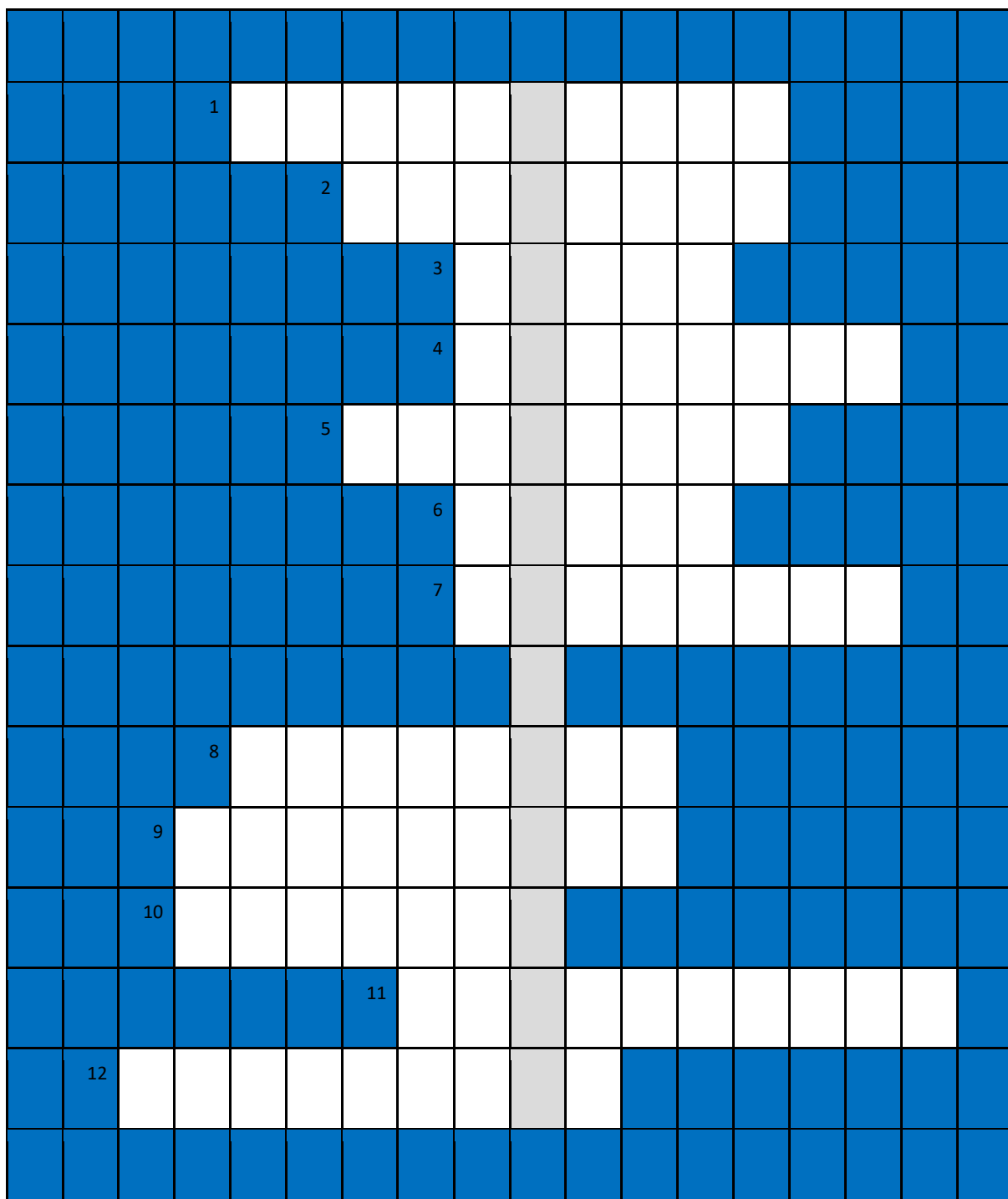
Helena z klasy 6b

Ilustracje: Alicja z klasy 6b



KRZYŻÓWKA

„**STO**KROTKI”



Pytania do krzyżówki.

- 1/ Urządzenie dające możliwość dokładnego widzenia w ciemności.
- 2/ Przodek współczesnego SMS-a.
- 3/ Telefon w języku angielskim.
- 4/ Warzywo, które produkuje prąd elektryczny.
- 5/ Urządzenie służące do tworzenia modeli 3D.
- 6/ Imię autora książki „20 000 mil podmorskiej żeglugi”.
- 7/ Przycisk łączący urządzenie z prądem.
- 8/ Program komputerowy służący wykonywaniu określonych zadań.
- 9/ Urządzenie służące do przesyłania i odbierania obrazu.
- 10/ Pocisk podwodny z własnym napędem.
- 11/ Latająca deskorolka.
- 12/ Łódź podwodna kapitana Nemo.

Ola i Laura z klasy 4a