Wendell, NC

the MAGNET MINUTE

November 2026

Wendell Magnet Elementary School Academy of Design and Creative Arts

The Magnet application window is open!

If your family, or a family you know, has a child moving to a new school level next year (new to elementary, elementary to middle or middle to high school), the Magnet application window is open now through January 21, 2027. Visit **https://www.wcpss.net/enroll** for more details.

Design & Creative Arts Highlights



4th Grade Solar Ovens



2nd Grade Dance Class





November At-Home Family Design Challenge

THE GREAT TURKEY STAND-OFF

Can you design a turkey that stands on its own for at least 10 seconds? Use materials you already have at home, work together as a family, and see what you can create!

- Empathize: Who or what are you designing for?
- Define: What problem are you trying to solve?
- Ideate: Sketch two or three ideas.
- Prototype: Build your creation.
- Test and Improve: Try it out, make changes, and test again!



Magnet in Action Night

Wendell, NC

EL MINUTO MAGNÉTICO

Noviembre de 2026

Academia de Diseño y Artes Creativas de la Escuela Primaria Wendell Magnet

¡La ventana de la aplicación Magnet está abierta!

Si su familia, o alguna familia que conozca, tiene un hijo que pasará a un nuevo nivel escolar el próximo año (primaria, primaria a secundaria o secundaria a preparatoria), el plazo de solicitud para el programa Magnet está abierto hasta el 21 de enero de 2027. Visite https://www.wcpss.net/enroll para obtener más información.

Aspectos destacados del diseño y las artes creativas



Hornos solares de cuarto grado



Clase de baile de segundo grado







Noche de Imán en Acción

Desafío de diseño familiar en casa de noviembre

EL GRAN ENFRENTAMIENTO DE LOS PAVOS

¿Puedes diseñar un pavo que se mantenga de pie por sí solo durante al menos 10 segundos? Usa materiales que ya tengas en casa, trabajen juntos en familia y ¡vean qué pueden crear!

- Empatiza: ¿Para quién o para qué estás diseñando?
- Define: ¿Qué problema intentas resolver?
- Genera ideas: Haz bocetos de dos o tres ideas.
- Prototipa: Construye tu creación.
- Prueba y mejora: ¡Pruébalo, haz cambios y vuelve a probar!