

**Titre de la séance :** Electricité – séance 5 « Construire un interrupteur ».

**Cycle :** 3

**Niveau :** CE2

**Effectif :** 23 élèves

**Durée :** 50 minutes

<b>Objectifs</b>	généraux :
	notionnels:
	de savoir être :

- Etude d'une lampe de poche en cherchant à identifier l'interrupteur.
- notion de circuit ouvert et fermé.
- travailler en groupe (argumentation et discussion)

<b>Matériel :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• 30 ampoules</li><li>• 3 piles de 4.5 v</li><li>• 5 grandes feuilles</li><li>• cahier de sciences</li><li>• 23 lampes de poches.</li><li>• Attaches parisiennes, trombones,...</li></ul>	<b>Compétences :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Etre capable de schématiser, coder.</li><li>• Manipuler de façon experte et prudente, rechercher la qualité.</li></ul>
---	---

<b>Durée</b>	<b>Déroulement</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Manipulation</u> (par deux): « <i>Je vois que vous êtes très fort. Je vais donc vous proposer un nouveau problème</i> ». « <i>Comment éteindre et allumer une ampoule sur commande sans toucher la pile et l'ampoule ?</i> ».</li><li>• Au bout de 10 minutes, je donne une aide : une <u>lampe de poche</u>. Je leur demande alors de relire la consigne. « <i>Vous pouvez utiliser tout ce que l'on a vu depuis le début !</i> ». → cahier outil</li><li>• Schématisation par groupe de 4.</li><li>• <u>En collectif</u>: au tableau, les productions sont affichées. Discussion, validation, vérification, invalidation.</li><li>• Mise en évidence de l'interrupteur : lampe de poche, salle de classe, poste, ..)</li><li>• Tracé d'un schéma au tableau : les élèves vont construire le dispositif et le tester.</li><li>• Trace écrite : schéma et petit résumé.</li></ul>

<b>Bilan :</b>
----------------