



Le magnétisme

NOTICE

Titre de l'activité	Le magnétisme
Durée de l'activité	1h
Matériel nécessaire	La boîte « Le magnétisme », deux aimants de puissance différente, un bout de bois, de l'aluminium, du plastique, une feuille de papier et un morceau de fer (ou tout autre matériau magnétique)
Nombre d'élèves par boîte	2-3 pour faire les tests et écrire la conclusion

Étape 1 : Histoire

Utilisez l'histoire comme introduction au thème du magnétisme. Utilisez les figures magnétiques pour raconter l'histoire de Jane Marcet et Michael Faraday !

Étape 2 : Expériences pratiques

Testez les différents éléments de la boîte avec les aimants et notez s'ils s'attirent, se repoussent ou si rien ne se passe. Poursuivez avec les matériaux de la séquence sur laquelle vous travaillez.

Ensuite, si vous travaillez sur la première séquence, vous pouvez recréer l'expérience avec l'aiguille de fer aimantée. Cette expérience est connue sous le nom d'expérience d'Ørsted : vous pouvez placer un aimant au-dessus de l'aiguille flottante



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

pour la faire changer de direction, car elle est attirée à la fois par le Nord magnétique de la Terre et par celui de l'aimant !

Étape 3 : Personnages historiques importants

Utilisez la présentation des personnages historiques de la ressource narrative pour présenter à vos élèves quelques-uns des plus grands esprits du 19^e siècle. Cette étape fournira un contexte historique aux expériences que vos élèves viennent de réaliser et présentera certaines des applications du magnétisme que nous utilisons encore aujourd'hui.

Du télégraphe électrique (Weber) aux inventions les plus récentes, comme les trains sans rails, le magnétisme est partout ! Vous pouvez, en plus de faire des recherches sur les quatre personnages décrits dans la ressource narrative, demander à votre classe de dresser une liste des inventions les plus connues qui reposent sur le magnétisme pour fonctionner.



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.