**Présentation d’une ressource numérique pour enseigner les S.E.S.**

**Ressource proposée par le groupe TraAM de l’Académie d’Orléans-Tours**



Une activité GeoGebra : Le surplus est maximum à l’équilibre - Projection

|  |  |
| --- | --- |
| **Adresse de l’activité en ligne** | [https://www.ac-orleans-tours.fr/pedagogie/ses/enseigner\_avec\_le\_numerique/travaux \_academiques\_mutualises\_traam/](https://www.ac-orleans-tours.fr/pedagogie/ses/enseigner_avec_le_numerique/travaux_academiques_mutualises_traam/) |
| **Référencement Édu’base** |  |
| **Nature de la ressource** | Une présentation mobilisant GeoGebra |
| **Lien avec le programme** | Spécialité SES, niveau Première  Thème : Comment un marché concurrentiel fonctionne-t-il ? |
| **Objectif(s) d’apprentissage** | Savoir que la somme des surplus est maximisée à l’équilibre. |
| **Description de l’activité :** | Le professeur projette au tableau un marché et compare des surplus pour en déduire que la somme des surplus est maximum à l’équilibre. |
| **Fonctionnalités Geogebra utilisées par le professeur** | Il suffit de cocher des cases, aucune fonctionnalité propre à GeoGebra n’est mobilisée. |
| **Fonctionnalités Geogebra utilisées par l’élève** | X |
| **Conseil de mise en œuvre :** | Le professeur fait apparaître les surplus à l’équilibre et leur surface en cochant la case adéquate. Il fait ou fait faire la somme des surplus du consommateur et du producteur. La surface est de 20,22 unités². Il réitère la procédure pour un prix à 4 €, la surface est de 18,3 unités². Pour un prix à 7 €, la surface est de 12,26 unités². Il apparaît alors que c’est à l’équilibre que la surface des surplus est la plus grande. |
| **Document(s) associé(s) au fichier Geogebra** | X |
| **Document complémentaire** | [Un tutoriel pour utiliser GeoGebra dans l’enseignement des SES](https://www.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user_upload/ses/tice/ressources/geogebra/GeoGebra_-_Tutoriel_pour_les_SES.pdf) |
| **Cadre de référence des compétences numériques**  **BO du 10 octobre 2019** | Domaine 1 : informations et données  Compétences 1.3 Traiter des données  Domaine 3 : Création de contenus  Compétences 3.2 Développer des documents multimédia |