

**Présentation d'une ressource numérique pour enseigner les S.E.S.  
Ressource proposée par le groupe TraAM de l'Académie d'Orléans-Tours**



**Les surplus du producteur et du consommateur (version numérique)**

<b>Adresse de l'activité en ligne</b>	<a href="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/</a>
<b>Référencement Édu'base</b>	
<b>Nature de la ressource</b>	Imprimer l'activité que les élèves complèteront "à la main"
<b>Lien avec le programme</b>	Spécialité S.E.S., niveau Première Thème : Comment un marché concurrentiel fonctionne-t-il ?
<b>Objectif(s) d'apprentissage</b>	Comprendre les notions de surplus du producteur et du consommateur
<b>Description de l'activité :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- expliquer à quoi correspond l'équilibre,</li> <li>- repérer les aires qui correspondent au surplus du consommateur et au surplus du producteur et expliquer à quoi correspondent ces surplus</li> </ul>
<b>Fonctionnalités Geogebra utilisées par le professeur</b>	Aucune.
<b>Fonctionnalités Geogebra utilisées par l'élève</b>	Aucune. Savoir ouvrir le fichier GeoGebra (.ggb).
<b>Conseil de mise en œuvre :</b>	Déposer les fichiers sur le réseau, sur Moodle ou Pearltrees dans l'ENT... afin de les mettre à disposition des élèves
<b>Document(s) associé(s) au fichier GeoGebra</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- le fichier GeoGebra à mettre à disposition des élèves,</li> <li>- la fiche d'activité sous la forme d'un formulaire à compléter sur un ordinateur, une tablette...,</li> <li>- la fiche d'activité complétée.</li> </ul>
<b>Document complémentaire</b>	<a href="#">Un tutoriel pour découvrir les bases de Geogebra</a> <a href="#">Un tutoriel pour apprendre à construire cette activité avec GeoGebra</a>
<b>Cadre de référence des compétences numériques BO du 10 octobre 2019</b>	Domaine 1 : informations et données Compétences 1.3 Traiter des données Domaine 3 : Création de contenus Compétences 3.2 Développer des documents multimédia