

**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 : Les effets sur l'équilibre de la mise en place d'une taxe sur le marché des lessives

|   |   |
|---|---|
| <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 Edu'base</b>                               | Comprendre les effets sur l'équilibre de la mise en place d'une taxe ou d'une subvention  |
| <b>Nature de la ressource</b>                               | Une activité/présentation mobilisant GeoGebra   |
| <b>Lien avec le programme</b>                               | S.E.S., niveau Seconde<br>Science économique. Questionnement : Comment se forment les prix sur un marché ?<br><br>Spécialité S.E.S., niveau Première<br>Science économique. Questionnement : Comment un marché concurrentiel fonctionne-t-il ?  |
| <b>Objectif(s) d'apprentissage</b>                          | Objectif d'apprentissage (niveau Seconde) : A l'aide d'un exemple, comprendre les effets sur l'équilibre de la mise en place d'une taxe.<br><br>Objectif d'apprentissage (niveau Première) : Savoir illustrer et interpréter les déplacements des courbes et sur les courbes, par différents exemples chiffrés, notamment celui de la mise en œuvre d'une taxe forfaitaire.<br><br>Objectif de savoir-faire (niveau Première) : Représentation graphique de fonctions simples (offre, demande) et interprétation de leurs déplacements.   |
| <b>Description de l'activité :</b>                          | L'activité inclut plusieurs ressources :<br><br>- une ressource est destinée au professeur pour une projection en classe (le professeur utilise le curseur pour augmenter la taxe et montrer l'effet sur l'équilibre du marché des lessives) ; le professeur peut aussi montrer l'effet sur les surplus du consommateur et du producteur.<br><br>- une ressource est destinée aux élèves : ils doivent lire les prix et quantité d'équilibre puis sont amenés à déplacer via le curseur la courbe d'offre pour simuler l'instauration d'une taxe. Ils doivent analyser les conséquences de cette taxe sur l'équilibre |
| <b>Fonctionnalités GeoGebra utilisées par le professeur</b> | Déplacement d'un curseur déjà créé<br>Lecture de coordonnées sur l'axe des abscisses et des ordonnées   |

|  |   |
|--|---|
| <b>Fonctionnalités GeoGebra utilisées par l'élève</b>                          | Déplacement d'un curseur déjà créé<br>Lecture de coordonnées sur l'axe des abscisses et des ordonnées   |
| <b>Conseil de mise en œuvre :</b>  | <p>Pour la ressource destinée au professeur : elle est prévue pour une projection en classe assortie d'une explication sur les effets produits lorsque le professeur déplace le curseur. La taxe augmente et modifie les prix et quantité d'équilibre.</p> <p>Pour la ressource destinée aux élèves : elle est prévue pour être remise aux élèves pour un travail (individuel ou en petit groupe) en salle informatique. Les élèves disposent du « dossier élève » et répondent aux questions posées à l'aide du fichier GeoGebra mis à leur disposition.</p> |
| <b>Document(s) associé(s) au fichier GeoGebra</b>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un dossier élève sous format PDF (à imprimer pour une utilisation débranchée ou à remplir directement sur le fichier PDF en pensant à enregistrer le fichier final)</li> <li>- Une fiche d'accompagnement pour le professeur</li> </ul>  |
| <b>Document complémentaire</b>   | <p><a href="#">Un tutoriel pour utiliser GeoGebra dans l'enseignement des SES</a></p> <p>Un fichier avec les consignes de mise en œuvre de l'activité</p>   |
| <b>Cadre de référence des compétences numériques<br/>BO du 10 octobre 2019</b> | <p>Domaine 1 : informations et données<br/>Compétences 1.3 Traiter des données</p> <p>Domaine 3 : Création de contenus<br/>Compétences 3.2 Développer des documents multimédia</p>  |