DÉPROGRAMMONS L'OBSOLESCENCE



FICHE PÉDAGOGIQUE

L'obsolescence programmée… On en entend souvent parler, mais qu'est-ce que ça veut vraiment dire ? À partir de cas concrets et des connaissances du groupe, cet atelier introduit la notion d'obsolescence programmée, fait apparaître sa complexité, et donne des clés d'analyse critique de la problématique.

PUBLIC

Dès 14 ans

NOMBRE

9 - 16 personnes

LIEU

Grand local

DURÉE

2 à 3h

MATÉRIEL

- 4 tables
- Guide d'animation
- Support de jeu
- Pions
- Post-it et marqueurs
- Optionnel : des exemples concrets

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Définir l'obsolescence programmée et ses différentes formes
- Apprendre à identifier et reconnaitre les cas d'obsolescence programmée rencontrés au quotidien
- Démystifier les arguments servant à justifier l'obsolescence programmée
- Dégager des pistes de solutions et d'actions pour lutter contre l'obsolescence programmée

MOTS-CLÉS

Débat collectif
Économie circulaire
Environnement
Objet technologique
Obsolescence

DÉROULÉ DE L'ANIMATION

INTRODUCTION

- Repair Together : pourquoi nous sommes là, nos valeurs et missions. Principe des Repair Cafés
- Présentation de l'atelier et du cadre
- Définition de l'obsolescence programmée et reformulation de la définition par le groupe

1ÈRE ÉTAPE

En sous-groupes

- Découverte des cas analysés et identification du type d'obsolescence (stricto-sensu, indirecte, par incompatibilité et psychologique)
- Présentation au grand groupe

2ÈME ÉTAPE

En sous-groupes

- En se mettant dans la peau des fabricants, justification du cas à partir d'une série d'arguments standards
- Présentation au grand groupe

3ÈME ÉTAPE

En sous-groupes

- Propositions de solutions spécifiques au cas à partir d'une série de propositions standards
- Présentation au grand groupe

CONCLUSION

Discussion en grand groupe

- Retour sur l'activité: qu'avez-vous aimé? Qu'avez-vous appris?
- Synthèse et ancrage des notions abordées et des cas étudiés
- Orientation vers l'action à partir de cartes AGIR