



Thème 2 - LES OBJETS TECHNIQUES, LES SERVICES ET LES CHANGEMENTS INDUITS DANS LA SOCIETE.

Compétence - Comparer et commenter les évolutions des objets et systèmes.

Compétence associé - Regrouper des objets en familles et lignées.

CYCLE 4



Connaissance : Impacts sociétaux et environnementaux dus aux objets. (Le développement durable)

Chaque étape du cycle de vie d'un objet a un impact, (**Des conséquences**) **sur l'environnement** naturel et **sur l'homme**. Pour réduire les impacts négatifs, il faut agir pour le développement durable.

Le développement durable c'est quoi ?

Définition :



Le développement durable est l'**idée** que les sociétés humaines doivent vivre et **répondre à leurs besoins sans compromettre la capacité des générations futures à répondre à leurs propres besoins.**

L'éco-conception et **l'éco-citoyenneté** sont des solutions au développement durable pour réduire les impacts **environnementaux** et **sociétaux**.

Comment respecter l'idée du développement durable ?

- 1°) Il faut d'abord identifier quelques impacts environnementaux et sociétaux négatifs de l'objet au cours de son cycle de vie.
- 2°) Proposer de nouvelles solutions.



Appliquer l'éco-conception à chaque étape du cycle de vie :

Prenons l'exemple d'une maison :

Pour réduire les impacts environnementaux :

Il faut utiliser des ressources renouvelables, réduire la consommation d'énergie, diminuer les pollutions (dans l'eau, l'air, le sol), réutiliser, recycler.

Pour réduire les impacts sociétaux :

Respecter la santé des salariés, utiliser les matières premières locales.



Adopter une attitude éco-citoyenne :

Prenons l'exemple pour un smartphone :

Pour réduire les impacts environnementaux :

Lors de l'utilisation d'un produit, on consomme de l'énergie même en veille : On peut proposer de l'éteindre pour limiter la consommation d'énergie, l'utiliser modérément pour éviter des problèmes de santé (sommeil, vision, isolement, addiction, ...).



Pour réduire les impacts sociétaux :

Lors de l'achat d'un produit, on peut conseiller de ne pas le changer par effet de mode, on peut le choisir de préférence fabriqué en France.





D I C
O T S C I S
M S O S T
I P

Thème 2 - LES OBJETS TECHNIQUES, LES SERVICES ET LES CHANGEMENTS INDUITS DANS LA SOCIETE.

Compétence - Comparer et commenter les évolutions des objets et systèmes.

Compétence associé - Regrouper des objets en familles et lignées.

CYCLE 4



Connaissance : La route de l'obsolescence programmée. (Tout le contraire du développement durable)

Définition : Ensemble des techniques par lesquelles une entreprise vise à **réduire** délibérément la **durée de vie d'un produit** pour en **augmenter** le taux de **remplacement**. L'obsolescence programmée nourrit la surconsommation ainsi que la surproduction. Elle participe à l'accroissement des déchets, à l'intensification de la pollution ainsi que à l'augmentation du gaspillage des matières premières et d'énergie.

Il existe 3 types d'obsolescence programmée :

L'obsolescence technique :

« **Désolé, monsieur, ce modèle de batterie n'existe plus !** »

Bienvenue dans l'obsolescence technique, c'est -à-dire quand un bien a cessé de fonctionner, car un des composants a une durée de vie limitée et n'est pas réparable, ou quand la pièce de rechange n'existe plus.



L'obsolescence esthétique :

C'est lorsqu'une même entreprise présente en peu de temps un nouveau produit vanté comme plus performant dans ses campagnes promotionnelles.

Cette entreprise utilise alors beaucoup la publicité pour nous convaincre que chaque modèle est important et que nous devons l'avoir dans la poche ou chez soi.

« On appelle cela « l'effet de démodage ».

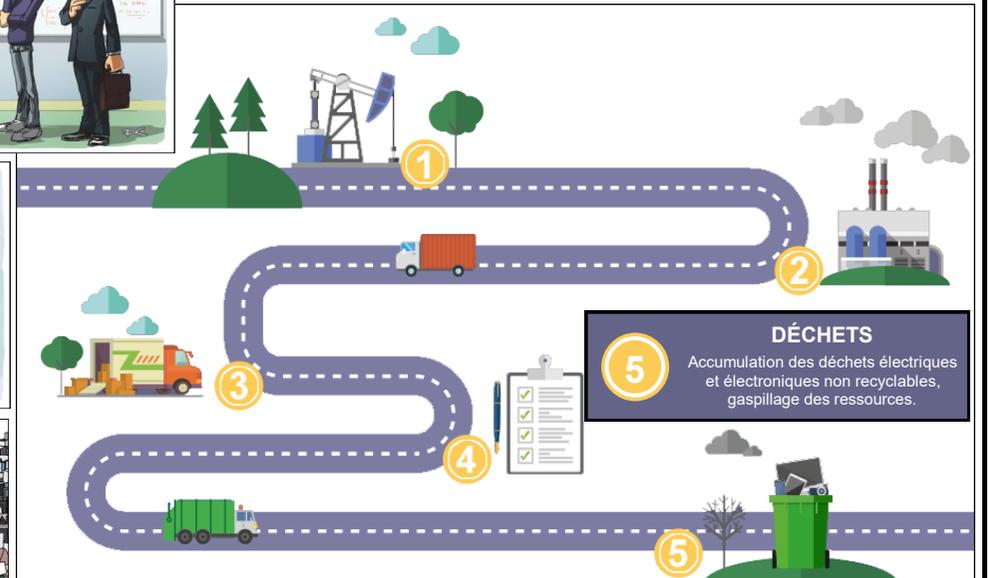


L'obsolescence logicielle :

« - **T'as vu la dernière version de ce jeu ?**

- **Bah non, mon ordinateur n'est plus compatible !** »

L'obsolescence logicielle, c'est lorsqu'une nouvelle version d'un logiciel ou d'une application rend désuète l'ancienne. C'est aussi lorsqu'on rend incompatibles, de manière accélérée, les formats de l'ancienne et de la nouvelle version d'un même logiciel ou application.



Toutes **les étapes du cycle de vie** d'un objet ont des **impacts environnementaux** sur la nature : (Epuisement des ressources, Pollutions de l'air, des Eaux et du Sol...) et des **impacts sociétaux négatifs** sur l'Homme : (Santé, Conditions de travail...). **Des solutions** existent : **l'éco-conception** et **l'écocitoyenneté** contribuent positivement à réduire ces impacts.