

To do

Avec l'approche Low-tech : questionner les modèles techniques, économiques et sociaux dominants.

La réflexion sur la façon dont ces dynamiques (façonnées par le genre, les incapacités, l'éducation...) peuvent être réimaginées pour créer, ensemble, de meilleurs futurs !



Découvre la pensée LOW-TECH!

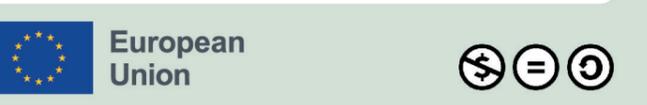
Une approche qui met l'accent sur l'utilité, l'accessibilité et la durabilité pour discuter du rôle de la technologie qui nous entoure.

INCLU: un paquet de bonnes questions

Ce livret fait partie de Low-Tech For Sustainability, un projet européen visant à développer des contenus de cours sur les basses technologies. Ce projet a reçu un financement de l'Union européenne - Partenariat stratégique Erasmus + (KA203) 2021-1 accord F R O 1 - K A 2 2 0 - H E D - 0 0 0 0 2 7 6 0 0 .

LT4.sustain <https://lt4.sustain.eu/>

Mise en page & illustration Juliette Patissier



Dans ce livret : 9 concepts pour enseigner la Low-Tech

• Hackathon : conseil & retours

Visitez <https://zenodo.org/communities/lt4sustain/> pour plus de ressources !

La LOW-TECH

est une approche qui réfléchit à ces questions: il est temps d'en discuter avec tout le monde: Les industries, les citoyens et les étudiants.

Qu'est-ce qui nous suffirait pour nous épanouir collectivement sur cette planète

Ou encore...

Avez-vous déjà regardé votre micro-ondes, votre smartphone, quel est leur but dans la vie ?

Sont-ils nécessaires ?

Pourrons-nous toujours les fabriquer et les utiliser ?



Connaissances de poche

Mise en pratique UN HACKATHON LOW-TECH

PRÉ-HACKATHON

Identification des besoins et réseau de partenaires

Le hackathon low-tech vise à co-créer des solutions en réponse aux besoins locaux, en formant des étudiant.e.s et en impliquant les habitant.e.s dans le processus.

Les activités du hackathon doivent être en adéquation avec les compétences et les profils des participant.e.s, en fonction des objectifs définis.



Les équipes sont formées en veillant l'équilibre entre les genres, le niveau d'études et les langues parlées.



Si le modèle du hackathon a beaucoup d'avantages pédagogiques, on peut questionner sa courte durée par rapport aux changements durables qu'il tente d'engager.

De plus, il peut créer une atmosphère de compétition entre les équipes, que nous aimerions transformer en une atmosphère de coopération.

Une des clés est de révéler les besoins du territoire en rencontrant les acteurs locaux, en menant des entretiens et en analysant les données. Cela permet de dresser une liste de sujets (énergie, transport, culture, alimentation, logement...) pour orienter la création de solutions.

La construction d'un réseau de partenaires locaux est essentielle pour promouvoir la confiance et susciter des collaborations, pour générer des activités, partager des espaces (atelier) et des matériaux (ressourcerie).

ACTIVITÉS DU HACKATHON

Les activités doivent être variées en durée et en complexité.



Pour évaluer le travail accompli, nous avons adopté le style hackathon : Les groupes présentent leurs idées à un jury, qui choisit les meilleures.

RETOUR D'EXPÉRIENCE BILAN

Notre expérience avec le Hackathon européen a été très bien reçue par les participant.e.s et extérieur.e.s, et a inspiré des initiatives locales :



Construisons-nous un avenir durable et désirable pour toutes et tous ?

Notre planète est confrontée à des défis socio-écologiques sans précédent. Les choix que nous faisons aujourd'hui détermineront notre capacité à assurer le bien-être collectif dans les limites planétaires.

La démarche Low-Tech propose des solutions pratiques et responsables qui répondent à des besoins réels.

Au prisme des limites planétaires et du modèle économique du donut, questionnons les défis socio-économiques, les besoins humains et la technologie.

DESIGN FOR SUSTAINABILITY

Nos défis socio-écologiques

Qu'entend-on par «Low-Tech» ?
«Moins», est-ce plus durable ?
La high-Tech est-elle toujours la meilleure option ?
Comment trouver de la beauté dans la simplicité ?
Qu'est-ce qu'un bon design ?

THE ART OF SIMPLICITY

Dans un monde où les ressources matérielles sont de plus en plus rares...

...y a-t-il des produits qui ne méritent pas d'exister ?

Et si oui, comment choisir ?

LOW-TECH ENTREPRENEURSHIP

Le libéralisme et le consumérisme ont longtemps été à la base de l'économie, mais cette approche nous mène au désastre. Le low-tech offre de nouvelles voies :

Économie collaborative & circulaire

L'entrepreneuriat ne peut plus être réduit à l'aspect financier des modèles d'affaires.

Les entrepreneurs doivent gérer le triple bilan : créer une triple valeur - financière, sociale et environnementale - pour toutes leurs parties prenantes.



OPEN DESIGN

L'ouverture et la collaboration dans la conception

Les objets qui nous entourent sont-ils vraiment accessibles ?

Connaissances
Les plans sont-ils disponibles et compréhensibles pour toutes et tous ?

Compétences - Tout le monde peut-il les construire ou les réparer avec ses propres moyens ?

Finances
Sont-ils gratuits ou peu coûteux ?

Pour que l'accessibilité soit accessible :

- documentons ouvertement ce que nous fabriquons (en utilisant des licences ouvertes)
- adoptons des approches fondées sur les communs avec des ressources, des communautés et une gouvernance appropriées.

Utile, durable et accessible... tout comme la guillotine et plein d'autres objets historiques ou contemporains.

Mais les objets sont-ils tous souhaitables pour les individus, la société et la nature ?
Quel héritage technologique veut-on laisser aux générations futures ?

L'éthique n'apporte pas de réponses définitives - ce serait bien trop simple !
Mais elle nous fournit des outils pour réfléchir de manière critique à ces questions, quitte à en soulever de nouvelles.

THE IMPERATIVE OF RESPONSIBILITY



TERRITOIRE

Quelles dynamiques fragilisent la relation entre la société et ses contextes spatiaux et socio-écologiques ?

Construisons un cadre pour comprendre les interactions entre société, technologie, nature et culture.

Analysons comment les dynamiques de lieu et de pouvoir influencent nos façons de coexister dans un contexte donné.

EFFECTIVENESS, EFFICIENCY, SUFFICIENCY

Compromis entre les critères

Sobriété
Les produits sont-ils conçus sans excès ?

Effectivité
Les produits répondent-ils réellement aux besoins ?

Efficacité
L'effort de production est-il optimisé ?

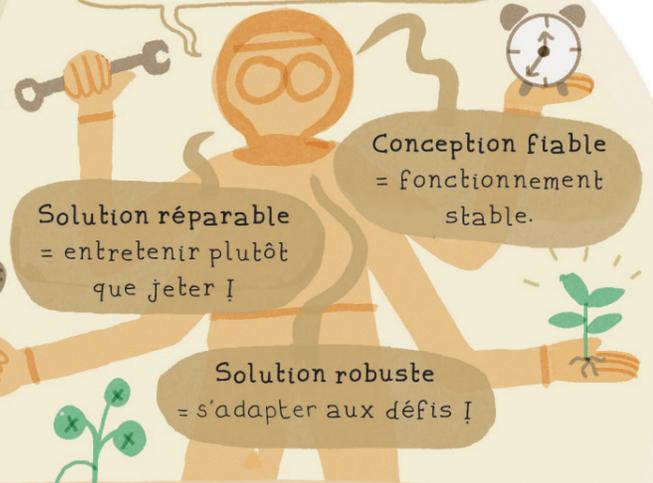
Se concentrer sur un critère peut nuire aux autres (ex : report d'impact, effet rebond).

Formaliser les préférences des différents acteurs aide à prioriser les critères et à classer les alternatives.

RELIABILITY REPAIRABILITY RESILIENCE

Les trois R

Concevoir de manière soutenable = créer des solutions qui durent.



Solution réparable = entretenir plutôt que jeter !

Conception fiable = fonctionnement stable.

Solution robuste = s'adapter aux défis !

Prioriser ces principes, c'est donner aux utilisatrice.s les moyens d'agir. C'est préserver les ressources et maintenir des solutions «low tech» pratiques, efficaces et pertinentes à travers différents contextes et générations.

Comment gérer des critères interconnectés et parfois contradictoires ?

Tout concilier est un défi.