

# DOSSIER DE PRESSE

DU 1<sup>ER</sup> OCTOBRE 2019 AU 30 AVRIL 2020

## L'avenir s' imagine !

ET VOTRE FUTUR PRENDRA UNE NOUVELLE DIMENSION

2040 :  
quels métiers  
pour demain ?

Claudie  
Haigneré



Marraine de la  
16<sup>e</sup> édition

Illustration : Clémence Nara / Conception 3D : Stanislas Ours / Illustration : Olivier Rousseau - Finché Gault / Impression : Sphère Star-Gal-4p-Res - GREN 387 505 300 / Ne pas jeter sur la voie publique.

JOUEZ ET DÉCOUVREZ LES LOTS SUR

[www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com)



## Communiqué de presse

### Claudie Haigneré, marraine de la 16<sup>e</sup> édition

### 16<sup>e</sup> édition du jeu-concours

- Le jeu
- Le concours
- Le calendrier
- Le public
- Les prix

### Un jeu sérieux, outil de sensibilisation à l'orientation

- ♦ Des séances de découverte des métiers
- ♦ Un jeu sérieux dans le cadre de parcours Avenir
- ♦ Un accompagnement des équipes éducatives par l'Onisep

### Aéronautique, spatial & industrie : les ressources de l'Onisep

### Les partenaires du jeu concours

### Un jeu sérieux développé en région et en réseau

### Les documents de promotion du jeu concours *L'avenir s'imagine !*

### L'univers du jeu

#### Contact Presse

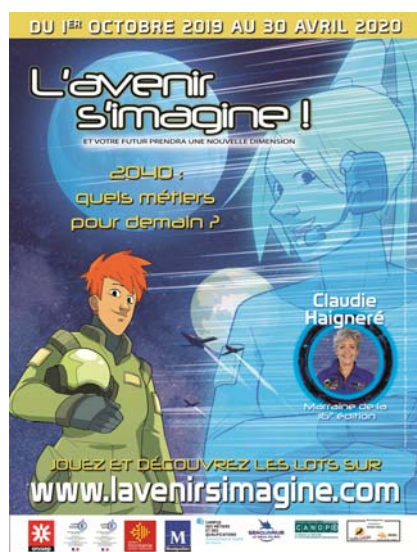
Laetitia MARTIG / Attachée de presse  
Onisep Occitanie, site de Montpellier  
06 20 89 28 51





## Communiqué de presse

Le 3 octobre 2019



[www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com)

### Lancement du concours « L'avenir s' imagine ! »

« L'avenir s' imagine ! », le serious game réalisé par l'Onisep Occitanie et ses partenaires, sensibilise les jeunes aux enjeux des évolutions scientifiques, technologiques, environnementales et sociales sur le monde professionnel et les invite à découvrir des métiers. Il leur permet aussi d'aborder la question de l'égalité femmes/hommes. Claudie Haigneré, première femme française astronaute est la marraine de la 16<sup>e</sup> édition qui a pour thème : « Se déplacer dans les airs et l'univers en 2040 ».

#### SE PROJETER EN 2040

« L'avenir s' imagine ! » permet d'explorer les métiers de façon ludique et originale. Les jeunes peuvent participer à ce jeu avec leur classe ou à titre individuel. « L'avenir s' imagine ! » prend la forme de six enquêtes métiers. L'histoire se situe en 2040, sur la planète Xi, dont les habitants vont aider leurs amis terriens à mettre en place des échanges aériens et spatiaux respectueux de l'environnement en découvrant les métiers nécessaires à cette démarche. Après avoir joué et testé leurs connaissances sur les métiers via des QCM et des quiz, visionné des vidéos interactives, les élèves peuvent participer au concours : il s'agit d'inventer, sous forme de vidéo, de diaporama, de blog ou de texte, un métier réel ou imaginaire qu'ils pourront exercer dans 20 ans dans une société égalitaire entre les femmes et les hommes.

#### OUVRIR LES HORIZONS PROFESSIONNELS

« L'avenir s' imagine ! » propose des mini-jeux (QCM, Vrai ou Faux, jeu de légende d'images) et des vidéos adaptés aux moins de 15 ans (écoliers, collégiens) et plus de 15 ans (lycéens, apprentis, jeunes en situation de décrochage scolaire). Au collège et au lycée, « L'avenir s' imagine ! » peut s'utiliser dans le cadre du parcours Avenir, de découverte des métiers, des formations, du monde économique et professionnel. Un livret pédagogique est à disposition des équipes éducatives sur [www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com). L'exploitation en classe permet d'aborder avec les élèves la relation métier/formation, l'évolution des métiers, leur représentation sexuée... Elle permet aussi de développer l'autonomie des élèves dans leur recherche d'informations. Il s'agit également de faire appel à l'imagination et aux aspirations de chacun sur son avenir pour inventer un métier.

#### JOUER JUSQU'AU 30 AVRIL 2020

Les élèves ont jusqu'au **30 avril 2020** pour envoyer leur production. Date à partir de laquelle, le jury, composé des représentants des partenaires du jeu, élira les meilleurs projets parmi les groupes et les candidats individuels en fonction de la description du métier, de la dimension égalité femme-homme, de la projection dans 20 ans, de l'originalité, tant sur le fond que sur la forme. En jeu, pour les gagnants : un drone vidéo, un casque audio Bluetooth, un appareil Polaroid, une enceinte Bluetooth, une caméra 360°, une caméra embarquée, un bloc-notes connecté et des cartes-cadeaux.

**Contacts presse :**

**Onisep Occitanie :** Laetitia Martig,

**Tél. :** 04 99 63 67 87, **Mél :** [laetitia.martig@onisep.fr](mailto:laetitia.martig@onisep.fr)

**Onisep :** Agnès Loustau

**Tél. :** 01 64 80 36 15 **Mél :** [aloustau@onisep.fr](mailto:aloustau@onisep.fr)

### À propos de « L'avenir s' imagine ! »...

Les partenaires réunis autour de l'Onisep Occitanie : l'Académie de Montpellier avec le Correspondant académique sciences et technologie délégué à la formation aéronautique, la Délégation académique à la formation professionnelle initiale et continue, la Délégation académique au numérique éducatif, l'Académie de Toulouse par son service de Mission de lutte contre le décrochage scolaire, la Région Occitanie/Pyrénées-Méditerranée, la Ville de Montpellier, le Campus des métiers et des qualifications de l'aéronautique et du spatial en Occitanie, le Seaquarium du Grau-du-Roi. « L'avenir s' imagine ! » est soutenu par la Délégation à la vie lycéenne et collégienne de l'académie de Montpellier et le Réseau Canopé, Atelier de l'Hérault.



Claudie Haigneré est une scientifique, médecin rhumatologue, astronaute et femme politique française. Elle est née en mai 1957 en France, dans le département de Saône-et-Loire. De 2002 à 2004, elle occupe le poste de Ministre déléguée à la Recherche et aux Nouvelles technologies, puis de 2004 à 2005, celui de Ministre déléguée aux Affaires européennes. Elle a présidé Université, un établissement qui regroupe le Palais de la Découverte et la cité des sciences et de l'industrie jusqu'en mars 2015. Elle est aujourd'hui de retour à l'Agence Spatiale Européenne au service de la recherche européenne spatiale. Elle restera dans l'Histoire comme la première femme française à être allée dans l'espace.

Titulaire du baccalauréat à l'âge de quinze ans, elle entame immédiatement des études de médecine à la faculté de Dijon (France). En 1981, à vingt-quatre ans, Claudie Haigneré obtient, à la faculté de Cochin (Paris), son doctorat en médecine, ainsi qu'un certificat d'études spécialisées de biologie et de médecine du sport. Suivront, en 1982, un certificat de médecine aéronautique et spatiale et en 1984 un diplôme de rhumatologie. Elle a exercé comme rhumatologue de 1984 à 1990 à l'Hôpital Cochin, Paris. Le 9 septembre 1985, elle est sélectionnée comme astronaute par le Centre National d'Etudes Spatiales (C.N.E.S.) : elle est la seule femme du groupe des sept astronautes retenus parmi un millier de postulants. Pour se préparer au mieux à cette future mission, elle se relance dans des études, obtient en 1986 un DEA de biomécanique et physiologie du mouvement et démarre son travail de thèse dans le cadre d'un doctorat de Neurosciences effectué au LPPA (Laboratoire de Physiologie de la Perception et de l'Action dirigé par le Pr Alain Berthoz) du CNRS. De 1990 à 1992, elle est responsable des programmes de physiologie et de médecine spatiale pour le CNES à Paris où elle effectue des recherches sur l'adaptation des systèmes sensori-moteurs en microgravité. Elle assure aussi la coordination scientifique de la mission franco-russe Antares pour les expériences des sciences de la vie. En 1992, elle soutient une thèse de sciences en physiologie neurosensorielle. La longue durée de ses études lui vaudra le surnom de « Bac + 19 ».

De 1992 à 2001, elle s'entraîne à la Cité des Etoiles près de Moscou pour se préparer aux 2 missions spatiales qu'elle effectuera. Le 17 août 1996, Claudie Haigneré commence un vol de 16 jours à bord de la station orbitale russe Mir dans le cadre de la mission franco-russe Cassiopée et effectue de nombreuses expériences médico-physiologiques, techniques et biologiques. En novembre 1999, elle est intégrée à l'Agence Spatiale Européenne et rejoint le corps des spationautes européens à Cologne en Allemagne. En janvier 2001, elle est la première astronaute française et la première européenne à voler à bord de la Station Spatiale Internationale (ISS) au cours de la mission Andromède.

# 16<sup>e</sup> édition du jeu-concours

**Du 1er octobre 2019 au 30 avril 2020**

## LE JEU

Le site du jeu : [www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com)

**Le thème de la 16<sup>e</sup> édition** : «Se déplacer dans les airs et l'univers en 2040 ».

**Le scénario** : « Destination : 2040, planète XI où les femmes et les hommes vivent à 100 % égaux ».

**La Mission** : les jeunes de Xi vont aider leurs amis Terriens à mettre en place dans l'univers des échanges aériens et spatiaux respectueux de l'environnement, en découvrant des métiers phares ou insoupçonnés nécessaires à leur bon fonctionnement. Quels métiers pourront-ils exercer ? Quelles qualités vont-ils développer ? Vont-ils évoluer et s'épanouir tout au long de leur vie ?

Pour remplir la mission proposée, sont présentés des métiers, des formations ou des domaines professionnels sous forme de saynètes et de quiz, appelés « enquêtes ». Scénarisée sous la forme d'une BD interactive enrichie de deux scénarios (sur Terre et sur Xi), mini-jeu (QCM, Vrai ou Faux, jeu de légende d'images) et de vidéos, la 16<sup>e</sup> édition propose 6 enquêtes à mener sur 6 métiers ou sujets liés à la formation : ajusteur/ajusteuse, technicien/technicienne en aquariologie, technicien/technicienne de maintenance industrielle, mécanicien/mécanicienne d'entretien d'avion, ingénieur/ingénieure projet en maintenance aéronautique, et témoignage de décrocheurs/décrocheuses. Tout au long des enquêtes, le/la joueur/joueuse gagne des objets qu'il faudra numériser afin de les transmettre au contact influent pour résoudre les problèmes sur Terre. Cette étape d'enquête est un préalable à la participation au concours. Elle ouvre aussi l'accès aux quiz bonus qui permettent d'augmenter son score. Ces quiz supplémentaires abordent des sujets liés aux domaines des partenaires et au thème de l'édition, l'aéronautique et le spatial. Deux niveaux de difficultés des quiz sont prévus selon l'âge des joueuses ou joueurs (plus ou moins de 15 ans).

## LE CONCOURS

Après l'étape d'immersion dans l'univers du jeu, la joueuse ou le joueur fait appel à sa propre imagination pour inventer un métier. La consigne :

« 2040 : toutes les activités sont ouvertes aux femmes comme aux hommes. Décrivez dans une vidéo, un blog, un objet multimédia ou un texte, le métier, réel ou imaginaire, que vous exercerez dans 20 ans dans cette société. » Il est possible de poster autant de productions que souhaité mais seules celles respectant les consignes seront sélectionnées (décrire un métier, se projeter dans 20 ans, aborder le thème de l'égalité professionnelle).

Les formats selon les catégories du concours :

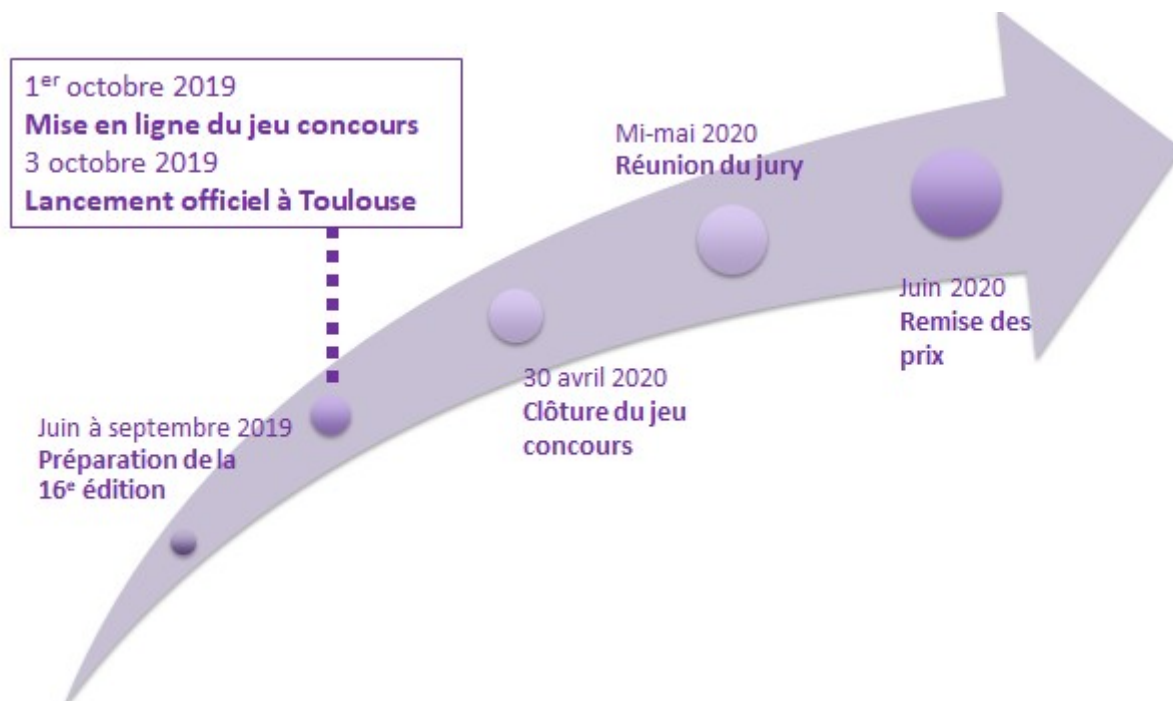
- Prix réalisateur/réalisatrice : production d'un film court de 2 mn maximum, création d'un blog ou d'un petit objet multimédia (pom).
- Prix écrivain/écrivaine : rédaction d'un texte court de 150 à 300 mots.



## LE PUBLIC

*L'avenir s'imagine !* s'adresse principalement aux élèves des écoles (CM1-CM2), collèges ou lycées, apprentis/apprenties, décrocheurs/décrocheuses. Les quiz inclus dans le jeu sont adaptés selon les âges, plus ou moins de 15 ans.

## LE CALENDRIER



## LES PRIX

9 prix seront décernés aux auteur/es des meilleures productions dans les catégories suivantes :

- « Prix spécial du jury » - un drone vidéo.
- Prix « Maxi points » - un casque audio Bluetooth.
- Prix « élèves de primaires - Ville de Montpellier » - un appareil Polaroid.
- Prix « individuel réalisateur/réalisatrice » - une enceinte Bluetooth.
- Prix « collectif - de 15 ans réalisateurs/réalisatrices » - une caméra 360°.
- Prix « collectif + de 15 ans réalisateurs/réalisatrices » - une caméra embarquée.
- Prix « individuel écrivain/écrivaine » - un bloc-notes connecté.
- Prix « collectif - de 15 ans écrivains/écrivaines » - une carte cadeau de 100 €.
- Prix « collectif + de 15 ans écrivains/écrivaines » - une carte cadeau de 100 €.

## Un jeu sérieux, outils de sensibilisation à l'orientation

### Des séances de découverte des métiers

Le jeu concours est utilisable en classe par l'ensemble des équipes éducatives et dans des structures extra-scolaires par des animateurs/animatrices... *L'avenir s'imagine !* sert alors de support à des séances de découverte des métiers, aussi bien pour les élèves de CM1 et CM2 que pour les collégiens/collégiennes, les lycéens/lycéennes, les apprentis/es, les élèves en situation de décrochage scolaire. Un livret pédagogique et des ressources documentaires sont disponibles sur le site [www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com).

### Un jeu dans le cadre de parcours Avenir

À la fois jeu sérieux et concours, *L'avenir s'imagine !* se prête à une exploitation pédagogique en classe. Il peut déclencher ou servir de fil rouge à des activités s'inscrivant dans le parcours Avenir\* :

- ◆ Susciter l'intérêt pour l'orientation scolaire et professionnelle en proposant un jeu sur le thème des métiers, avec des prix à gagner.
- ◆ Ouvrir les horizons professionnels dans une société égalitaire en interrogeant les représentations et les stéréotypes à l'aide de vidéos et de mini-jeux.
- ◆ Développer l'autonomie dans la recherche d'informations sur les métiers, les formations, le monde économique et professionnel, en vue d'imaginer leur évolution. Il favorise une découverte transversale des métiers en lien avec des disciplines (français, sciences et technologies, art, audiovisuel, théâtre...) et permet d'aborder différentes notions comme celles de métier, d'emploi, de travail, de relation métier/formation, d'intérêts professionnels, d'évolution des métiers, de représentations sexuées...

\* Télécharger la fiche Parcours Avenir *L'avenir s'imagine !* 2019-2020 à partir de la rubrique Ressources pédagogique de Onisep.fr ([www.onisep.fr/Espace-pedagogique#Parcours-Avenir](http://www.onisep.fr/Espace-pedagogique#Parcours-Avenir))

### Un accompagnement des équipes éducatives par l'Onisep

L'Onisep Occitanie accompagne les équipes éducatives dans cette démarche par des présentations et des séances pédagogiques en classe de CM1, CM2, collège et lycée. L'ambition de *L'avenir s'imagine !* est de provoquer un déclic, un intérêt des jeunes pour leur orientation, une volonté de prendre en main leur avenir, d'ouvrir leurs horizons professionnels. Une attention particulière est portée à l'accompagnement du jeu concours auprès des coordonnateurs MLDS (mission de lutte contre le décrochage scolaire), des référents « décrochage scolaire » ainsi que des établissements REP, REP+ (réseaux d'éducation prioritaire) et SEGPA (Sections d'enseignement général et professionnel adapté).



# Aéronautique, spatial & industrie : les ressources de l'Onisep

## **PUBLICATIONS PAPIER**

### **Collection Parcours**

*Les métiers de l'industrie aéronautique et spatiale Juin 2017*

<https://librairie.onisep.fr/Collections/Grand-public/Parcours/Les-metiers-de-l-industrie-aeronautique-et-spatiale>

*Les métiers de l'électronique et de la robotique juin 2015*

<https://librairie.onisep.fr/Collections/Grand-public/Parcours/Les-metiers-de-l-electronique-et-de-la-robotique>

*Les métiers de l'énergie juin 2016*

<https://librairie.onisep.fr/Collections/Grand-public/Parcours/Les-metiers-de-l-energie>

### **Collection Dossier**

*Après le bac janvier 2019*

<https://librairie.onisep.fr/Collections/Grand-public/Dossiers/Apres-le-bac2>

*Écoles d'ingénieurs novembre 2018*

<https://librairie.onisep.fr/Collections/Grand-public/Dossiers/Les-ecoles-d-ingenieurs2>

## **SITES**

<http://www.onisep.fr/Mon-industrie>

<http://www.onisep.fr/Les-metiers-animes> : Découvrez et explorez les métiers de façon rapide et ludique en visionnant des films animés courts et rythmés qui permettent de se faire une première idée juste des métiers. Par exemple : <http://www.onisep.fr/Les-metiers-animes/Industrie/Dessinateur-Dessinatrice-en-construction-mecanique>

## **KITS PÉDAGOGIQUES**

### **La semaine de l'industrie 2019**

<http://www.onisep.fr/Equipes-educatives/Ressources-pedagogiques/Decouvrir-les-metiers-de-l-industrie>

### **Indus'trip : à vélo sur les routes de l'industrie**

<http://www.onisep.fr/Equipes-educatives/Ressources-pedagogiques/Indus-trip-a-velo-sur-les-routes-de-l-industrie>

### **Métiers de l'industrie**

<http://kitpedagogique.onisep.fr/industrie>

### **Métiers du transport aérien**

<http://www.onisep.fr/Equipes-educatives/Ressources-pedagogiques/Decouvrir-les-metiers-du-transport-aerien>

<http://kitpedagogique.onisep.fr/transportaerien>

## **LES MÉTIERS, LES SECTEURS ET LES FORMATIONS DE L'INDUSTRIE AÉRONAUTIQUE ET SPATIALE**

<http://www.onisep.fr/content/search?SearchTextTransverse=les+m%C3%A9tiers+de+%>





## Les partenaires du jeu concours



**Découvrez notre espace partenaires**

<https://www.lavenirsimagine.com/>

[partenaires](https://www.lavenirsimagine.com/partenaires)

## Un jeu sérieux développé en région Occitanie et en réseau

*L'avenir s'imagine !* est le résultat d'un travail d'équipe, au sein de l'Onisep Occitanie, mais aussi avec l'Onisep Bourgogne Franche-Comté Besançon pour la PAO.

Décors futuristes, nombreux personnages : la création graphique est signée Grelin Nara, illustrateur et auteur de BD montpelliérain.

Le développement du jeu est réalisé avec des spécialistes de la création de serious game et de sites web. En 2015-2016, le studio de jeu vidéo montpelliérain Casual Box a conçu et développé une refonte du cœur du jeu, reprise ensuite par le studio lyonnais Lugludum. En 2018-2019, Lugludum effectue une refonte complète en proposant de nouveaux modes de jeu, plus interactifs, ainsi que deux niveaux de difficultés de l'application adaptés à une cible plus large : des écoliers jusqu'aux jeunes adultes. Le site web est quant à lui développé par l'agence aveyronnaise Slekweb.

Les voix des personnages ont été interprétées par les acteurs de la compagnie montpelliéraine « Le chien au croisement » et enregistrées par Théo Pitout, réalisateur, concepteur et producteur audiovisuel pour la société Observascope et ancien stagiaire audiovisuel à l'Onisep.

Cette nouvelle édition intègre des productions :

- ◆ en partenariat entre l'Onisep Nouvelle Aquitaine et la Région Nouvelle Aquitaine (Les métiers animés) ;
- ◆ de l'Onisep Provence-Alpes-Côte d'Azur, site de Nice (vidéo MLDS) ;
- ◆ des services centraux de l'Onisep.



# Les documents de promotion de *L'avenir s' imagine !*

## Affiche



## Flyer



# Les documents pédagogiques de *L'avenir s' imagine !*

## Livret pédagogique



## Fiche parcours Avenir



# L'univers du jeu

[www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com)



← Tara, de la planète Xi

Till, de la planète Xi →



← Carte de la planète Xi

Carte de la planète Terre →

