

Édition spéciale



EnviroCompétences a lancé officiellement aujourd'hui trois nouveaux produits : la nouvelle image de marque *Cœur vert*, la vidéo promotionnelle *Être payé pour sauver la planète* et le jeu virtuel interactif *Île de Rana*.

## À la découverte de sept nouveaux métiers émergents

L'environnement est un secteur en émergence mais la diversité de ses emplois est méconnue. Afin d'y attirer les jeunes et de susciter leur intérêt, EnviroCompétences a lancé une deuxième vidéo promotionnelle, qui se nomme *Être payé pour sauver la planète*.

### Animée par :

- L'humoriste Stéphane Fallu.

### Pourquoi :

- Faire la promotion de sept nouveaux métiers prometteurs.

### Durée :

- 17 minutes

### Public cible :

- Jeunes de 12 à 20 ans

### But :

- Démystifier les sous-secteurs de l'industrie de l'environnement et présenter la richesse de ses emplois.

**ÊTRE PAYÉ POUR SAUVER LA PLANÈTE !**

La première édition (*À la découverte des métiers et carrières en environnement*) de la vidéo promotionnelle a été lancée en 2007. D'une durée de 30 minutes, elle met en vedette 10 métiers. Les personnes intéressées peuvent se les procurer en visitant le site :

[www.envirocompetences.org](http://www.envirocompetences.org)

## Travailler pour l'environnement : une histoire de cœur avant tout !



EnviroCompétences a dévoilé la nouvelle image de marque *Cœur vert*.

### *Cœur vert* c'est...

- Être au cœur de l'industrie
- Être au cœur de l'action
- Avoir à cœur les intérêts de l'industrie

### *Cœur vert* symbolise...

- La passion qui anime tous les travailleurs et toutes les entreprises du secteur de l'environnement.

### *Cœur vert* fait référence à...

- Tous ces travailleurs et entreprises qui cherchent quotidiennement à améliorer l'environnement, et qui ont à cœur le développement et la pérennité de l'industrie.

Des *Lauréats Cœur vert* seront décernés par EnviroCompétences aux entreprises en environnement qui font preuve d'engagement envers les ressources humaines. Pour connaître les critères d'admissibilité et en savoir plus sur ce programme de reconnaissance, veuillez consulter :

[www.envirocompetences.org/coeur-vert](http://www.envirocompetences.org/coeur-vert)

## Un jeu virtuel interactif pour les jeunes, à la fois amusant et éducatif

*L'Île de Rana* est un jeu interactif intégré au monde virtuel de *Sciences en jeu*.

### Concept :

- Les participants sont confrontés à des catastrophes environnementales. Ils devront résoudre la problématique en cherchant des indices, en rassemblant des outils, en réalisant des journées types d'employés du secteur et en acquérant des expériences concrètes de travail. Ils auront également l'occasion de rencontrer des spécialistes en environnement afin de bénéficier de leur expertise.

### But :

- Inciter les jeunes de 14 à 17 ans à explorer davantage les métiers du secteur.

Ce monde virtuel stimule l'intérêt pour l'environnement et les sciences par des questions quiz, des jeux, des expérimentations et des quêtes. Il est accessible sur Internet à l'adresse suivante :

[www.science-en-jeu.ca/rana](http://www.science-en-jeu.ca/rana)

