

Fiche de Poste

I - Intitulé de poste :

Intitulé	Ingénieur pédagogique Ingénieur pédagogique en digital Learning
----------	---

II - Identité du poste

Catégorie	Contractuel de catégorie A
Quotité de service	100%

III – Présentation du poste

Place dans l'organisation	Service de la Formation Direction de la Formation
---------------------------	--

Missions principales	<ul style="list-style-type: none"> • Il a pour mission l'animation des lieux, espaces et outils dédiés à l'innovation pédagogiques • Il apporte un soutien aux enseignants et un accompagnement à la réalisation de projets pédagogiques innovants, par la mise à disposition d'outils, de pédagogies, de dispositifs d'apprentissage et de réseaux d'acteurs • Mise en place et suivi de l'ingénierie pédagogique de ces projets
----------------------	--

Activités détaillées	<p>1/ Animer la « plateforme digital Learning » : Espaces/lieux/outils</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre et analyser les besoins pédagogiques • Animer des réunions avec les équipes enseignantes • Créer des outils de promotion des formations digitales • Réaliser le reporting de ses activités et assurer l'interface avec l'équipe • Choisir et évaluer les différents moyens, les techniques et les outils pédagogiques face aux différentes situations d'apprentissage (par une analyse des besoins des outils technologiques/ nouvelles technologies) • Réaliser et intégrer des ressources : vidéos, activités Moodle, screencasts enrichis, etc. • Concevoir et gérer des espaces et des utilisateurs dans la plateforme pédagogique de l'école : Moodle.... • Respecter les législations en vigueur concernant le droit d'auteur et le droit à l'image pour tous les éléments visuels, sonores et textuels inclus dans la production, les normes d'accessibilité et la charte graphique de l'école ou du projet • Mener une veille pédagogique constante, • Contribuer à l'évolution et au développement de l'offre, <p>2 / Accompagner la communauté pédagogique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soutenir la démarche réflexive des enseignants sur leurs pratiques d'enseignement (organisation des ateliers et séminaires) • Accompagner les producteurs de contenus tout au long du processus de création d'environnement d'apprentissage : création du scénario, arborescence, storyboard, écriture des voix off, etc.
----------------------	--

Relations fonctionnelles	<ul style="list-style-type: none"> • Participer à la conception et à la mise en œuvre d'environnements d'apprentissages faisant appel au numérique en collaboration avec les porteurs de projets ; • Mettre en place des mécanismes d'évaluation des projets ; • Identifier les objectifs pédagogiques en cohérence avec des situations d'apprentissage ou des activités professionnelles, <p>3/ Observatoire des usages pédagogiques et numériques</p> <p>- Participer à la conception et à la mise en œuvre d'actions de recherche au sein de l'école : enquête quantitative, observation, focus group, entretien...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une veille et des dossiers documentaires sur les grandes thématiques pédagogiques actuelles et futures (gamification, pédagogie active...), et les mettre à disposition des enseignants sur la plate-forme pédagogique.
--------------------------	---

Relations fonctionnelles	<ul style="list-style-type: none"> • Direction de la Formation • Enseignants et Enseignants-chercheurs • Responsables de scolarité et pédagogiques • Responsable administratif de la Direction • Les services de l'Ecole
--------------------------	---

IV – Compétences et aptitudes

Savoir et savoir Faire	<ul style="list-style-type: none"> • Connaissance des grands principes pédagogiques • Maîtrise des outils multimédias • Anglais impératif • Connaissance de l'enseignement supérieur • Travailler en équipe et en réseau • Avoir une bonne capacité d'analyse • Etre autonome et organisé • Utiliser les outils bureautique et applications spécifiques Konosys, Jefyco
------------------------	---

Savoir être	<ul style="list-style-type: none"> • Dynamique, Sens développé du relationnel. • Esprit entrepreneur et novateur, Sens du conseil • Savoir travailler en équipe, curieux.se, réactif.ve,
-------------	---

- Formation supérieure ou expérience dans le domaine de la formation et en particulier de l'ingénierie pédagogique.
- Expertise reconnue dans l'utilisation de plusieurs médias liés à la formation, notamment les innovations / nouvelles technologies (e-learning, AR, VR, neurosciences, big data, serious game, etc.)
- Maîtrise des principaux outils (plateformes LMS, chaînes éditoriales, logiciels de création de contenu, etc.)
- Expérience dans les métiers de la conception et de l'animation pédagogique
- Appétence pour comprendre le fonctionnement des systèmes complexes.