

FICHE DESCRIPTIVE DU POSTE OUVERT AU CONCOURS

CONCOURS ITRF - SESSION 2017

REFERENCE DU CONCOURS

CORPS : IGE

BAP : F

FAMILLE : Productions audiovisuelles, productions pédagogiques et web

EMPLOI-TYPE : F2D57 – Ingénieur.e pour l'enseignement numérique

NATURE du CONCOURS : Concours externe

AFFECTATION

INTITULE DE LA FONCTION : Ingénieur.e pour l'enseignement numérique

COMPOSANTE : Direction du Numérique

SERVICE : Service Ingénierie Pédagogique

LIEU GEOGRAPHIQUE : Reims

ACTIVITES PRINCIPALES

L'ingénieur.e pour l'enseignement numérique est chargé.e d'étudier et d'assurer la maîtrise d'œuvre des projets numériques pour répondre aux besoins des acteurs et publics des établissements et favoriser l'évolution des pratiques pédagogiques.

- Analyser les besoins, concevoir et mettre en œuvre des actions de sensibilisation, de conseil et de formation à destination des enseignants de l'établissement
- Assurer la formation des enseignants dans les usages du numérique pédagogique et en particulier de la formation ouverte et à distance
- Soutenir la démarche réflexive des enseignants sur leurs pratiques d'enseignement
- Assurer l'interface avec les équipes pédagogiques dans la conception de dispositifs de formation
- Élaborer les cahiers des charges fonctionnels pour la réalisation de dispositifs et de ressources
- Communiquer, produire et mettre à disposition des ressources documentaires (outils et logiciels spécifiques) ou pédagogiques à destination des enseignants

ACTIVITES ASSOCIEES

- Contribuer à la valorisation des initiatives pédagogiques
- Assurer une veille technico-pédagogique
- Mettre en œuvre la chaîne de production-médiatisation des contenus dans le respect des chartes ergonomique, graphique et qualité
- Respecter et faire respecter des 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

COMPETENCES REQUISES

Connaissance approfondie des techniques de médiatisation de contenus pédagogiques et les normes associées.

Connaissance générale en sciences de l'éducation.

Connaissance générale en technologies de l'information et de la communication.

Notions de base dans le domaine juridique notamment : droits d'auteur, droit d'utilisation / diffusion, droit à l'image et droit des contrats, droit de la propriété intellectuelle

Connaissances générales en technologies de développement web et multimédia.

Notions de base sur les technologies audiovisuelles et multimédia, l'ergonomie et l'infographie.

Accompagner et conseiller à la maîtrise d'ouvrage sur des méthodes et des solutions techniques adaptées à l'environnement éducatif et à l'élaboration des dispositifs de déploiement.

Piloter et structurer les différentes phases ou composantes du projet « Mobiliser un réseau d'acteurs compétents »

Maîtriser les techniques d'animation et d'encadrement d'équipe technique.

Maîtriser les techniques d'acquisition, numérisation et traitement d'images, ressources sonores et vidéo.

Comprendre les stratégies des acteurs de l'établissement et conduire des partenariats

Participer à la conduite du changement pour l'ensemble des acteurs du système éducatif.

Veiller au respect des dispositions qualité.

Rigueur

Capacités d'adaptation

Sens de l'organisation et de l'initiative

Sérieux

Gestion des priorités

Capacité d'écoute

Capacité à travailler en équipe

ENVIRONNEMENT ET CONTEXTE DE TRAVAIL

Horaires décalés en fonction des nécessités de service

Amplitude horaire importante éventuelle