

N° 51

INGENIEUR PEDAGOGIQUE

INFORMATIONS GENERALES

Branche : EEP

Famille professionnelle : Enseignement - Formation

Autres appellations : Ingénieur pédagogique multimédia, chargé d'ingénierie pédagogique, responsable pédagogique, ingénieur pédagogique digital learning, ingénieur de recherche

Description générale :

L'ingénieur pédagogique maîtrise l'ensemble des outils et méthode d'apprentissage dans l'objectif de développer, moderniser et diversifier les contenus de formation des enseignants et formateurs. Il crée ainsi des parcours pédagogiques pour les apprenants en collaboration avec des experts métiers qui transmettent leurs connaissances et il pilote une équipe de collaborateurs spécialisés (graphisme, développement informatique, vidéo, etc.) pour construire les dispositifs de formation.

Il est généralement rattaché hiérarchiquement à son responsable de service ou à la Direction compétente.

ACTIVITES PRINCIPALES ET COMPETENCES

Conseil en ingénierie pédagogique

- Conseiller et accompagner les enseignants dans la conception et la réalisation de projets pédagogiques : proposition de structure, design, scénarisation, recommandation d'outils.
- Communiquer, produire et mettre à disposition des ressources documentaires ou pédagogiques à destination des enseignants.
- Mettre en œuvre des actions de sensibilisation, de conseil et de formation à destination des enseignants.

Conception pédagogique d'un dispositif de formation

- Recenser et analyser les besoins pédagogiques afin de définir les objectifs de formation.
- Créer, ou assister les enseignants dans la création, des supports pédagogiques adaptés aux modalités d'apprentissage et utilisant les outils adéquats.
- Assurer l'évaluation des dispositifs mis en œuvre pour mesurer leurs effets et proposer des mesures correctives le cas échéant.

Pilotage du projet

- Gérer l'ensemble des étapes du projet (de l'analyse à l'évaluation) avec les différentes parties prenantes dans le cadre d'une méthodologie adaptée afin de permettre son suivi.

Veille sur les méthodes pédagogiques et les outils digitaux

- Assurer une veille sur l'innovation pédagogique et l'usage innovant des outils numériques en vue de maintenir ou développer ses connaissances et par la suite mener les actions nécessaires au développement de la formation.

DOMAINES DE COMPETENCES

Animation et pédagogie

- Conseiller et accompagner les enseignants dans la conception et la réalisation de projets pédagogiques : proposition de structure, design, scénarisation, recommandation d'outils.
- Communiquer, produire et mettre à disposition des ressources documentaires ou pédagogiques à destination des enseignants.
- Mettre en œuvre des actions de sensibilisation, de conseil et de formation à destination des enseignants.
- Recenser et analyser les besoins pédagogiques afin de définir les objectifs de formation.
- Créer, ou assister les enseignants dans la création, des supports pédagogiques adaptés aux modalités d'apprentissage et utilisant les outils adéquats.
- Assurer l'évaluation des dispositifs mis en œuvre pour mesurer leurs effets et proposer des mesures correctives le cas échéant.
- Assurer une veille sur l'innovation pédagogique et l'usage innovant des outils numériques en vue de maintenir ou développer ses connaissances et par la suite mener les actions nécessaires au développement de la formation.

Pilotage

- Gérer l'ensemble des étapes du projet (de l'analyse à l'évaluation) avec les différentes parties prenantes dans le cadre d'une méthodologie adaptés afin de permettre son suivi.

COMMENTAIRES / INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Selon la structure d'emploi, l'ingénieur pédagogique peut être spécialisé dans le digital ou dans l'activité d'un laboratoire de recherche donné.