

JENII – Ingénieur pédagogique (H/F)

Localisation :

Direction Générale (Paris 13ème)
Déplacements ponctuels dans les campus en région

Informations complémentaires :

Poste disponible dès que possible

Nom de l'opération : **Projet JENII** ANR-21-DMES-0006, fin du projet au 31 octobre 2024

Unité d'affectation :
ICIFTech- Institut de Conseil et d'Innovation en Formations Technologiques

Emploi de catégorie **A**
Type de contrat **CDD**
Durée du contrat **12 mois renouvelable**

Quotité de travail : **100%**
Rattachement poste-type référentiel des Arts et Métiers :
Ingénieur/ Ingénieure pédagogique

Candidature :

CV et lettre de motivation à envoyer par mail à
Laure MIAN - Chargée du recrutement
Laure.MIAN@ensam.eu

Contexte

Grande école d'ingénieur, l'École Nationale Supérieure d'Arts et Métiers est un établissement public scientifique, culturel et professionnel (EPSCP) sous tutelle unique du ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche. Il est composé de huit campus et de trois instituts répartis sur le territoire. Ses missions sont celles d'un établissement public d'enseignement supérieur : formation initiale et continue, recherche et valorisation.

Le projet JENII – Jumeaux d'enseignement numériques immersifs et interactifs (JENII – ANR-21-DMES-0006) financé par l'ANR (Agence nationale de la recherche) dans le cadre de l'appel à projet DemoES du PIA4 a débuté le 2 Novembre 2021 pour une durée de 3 ans. Ce projet, coordonné par Arts et Métiers Sciences et Technologies, réunit le CESI, le CNAM et le CEA.

JENII est un projet de formation à distance pour l'industrie du futur fondé sur des environnements immersifs et collaboratifs bâtis autour de jumeaux numériques de systèmes industriels réels.

Environnement du poste

L'ingénieur(e) pédagogique sera recruté(e) dans le cadre du projet JENII et sera impliqué(e) dans plusieurs work packages du projet et amené(e) à collaborer avec les interlocuteurs des établissements partenaires (Arts et Métiers, CEA, CNAM, CESI), tout en travaillant en équipe au sein de l'ICIFTech.

Missions

Dans le cadre du projet JENII et au sein de l'ICIFTech, l'ingénieur(e) pédagogique sera en charge de la formation et l'accompagnement des équipes pédagogiques impliquées dans le projet ainsi que dans la valorisation des réalisations.

Activités

A ce titre, il ou elle effectuera les activités suivantes :

- Identifier les besoins et pratiques des acteurs de formation en termes d'usage des jumeaux numériques pour la formation et les traduire en préconisations pour la conception de contenus de formation ;
- Concevoir et produire des kits de formation des enseignants à la conception de scénarios pédagogiques intégrant des jumeaux numériques s'inscrivant dans un campus virtuel et animer les ateliers de formation ;
- Accompagner et conseiller les enseignants dans la conception et la réalisation de scénarios et de ressources pédagogiques en articulation avec les jumeaux numériques et le campus virtuel ;
- Mettre en place des actions de valorisation et de dissémination des réalisations du projet à la destination de réseau d'acteurs de la formation (ex : les campus des métiers et des qualifications) ;
- Organiser des ateliers/événements de sensibilisation/initiation aux usages des jumeaux numériques en formation ;



*Le projet JENII a été financé en tout ou partie, par le programme d'investissement d'avenir
JENII – ANR-21-DMES-0006*

- Mettre en place une solution de gestion et de partage d'une veille techno-pédagogique.

Compétences requises

Savoir

- Pédagogie dans l'enseignement supérieur ;
- Pratiques pédagogiques intégrant le numérique et en particulier les technologies du virtuel ;
- Techniques de médiatisation de contenus pédagogiques et des normes associées ;
- Ingénierie pédagogique ;
- Technologies virtuelles et immersives (RA, RV, simulation, ...).

Savoir être

- Capacités d'analyse, de synthèse et de restitution ;
- Capacités d'organisation et de suivi des délais ;
- Capacité à travailler en équipe et en réseau ;
- Capacité d'adaptation et d'écoute ;
- Rigueur et discrétion.

Savoir faire

- Compétences en conception et animation de formation ;
- Coordonner et animer des activités pédagogiques ;
- Accompagner et conseiller ;
- Piloter un projet ;
- Compétences en communication numérique.

Profil souhaité

- Formation de niveau Master dans le domaine de l'ingénierie pédagogique multimédia et/ou dans le domaine des interfaces homme machine. Un doctorat dans un de ces domaines serait un plus ;
- Une très bonne connaissance des usages des outils numériques dans le domaine de la formation ;
- Une très bonne connaissance des technologies immersives.