

Fiche de poste	
	<b>Expert en numérique éducatif</b>
<b>Missions</b>	Contribuer aux actions d'une structure en charge du numérique éducatif et favoriser le développement des pratiques pédagogiques innovantes
<b>poste</b>	CHArgé de Mlssion au NUMérique Educatif (CHAMINUE) <b>Spécialité : Escape Game Pédagogique (jeux sérieux)</b>
Famille d'activité professionnelle	Correspondance statutaire
Education et formation tout au long de la vie	A (enseignant)
Lieu exercice	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rectorat Académie de la Réunion</li> <li>• <b>Adresses du service</b> : Délégation Académique au Numérique Educatif (DANE) <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Cellule Numérique Nord, 44, rue Gabriel de Kerveguen - 97490 Ste-CLOTILDE</li> </ul> </li> </ul>	
Détails Missions	
<p>Enseignant ayant développé une solide expérience des usages pédagogiques du numérique dans sa pratique de classe, le chargé de mission au numérique éducatif (<b>CHAMINUE</b>) placé sous l'autorité du Délégué Académique au Numérique (<b>DAN</b>) de l'académie de la Réunion contribue aux actions de la Délégation Académique au Numérique Educatif (<b>DANE</b>). Il participe à la mise en œuvre dans les écoles et les établissements du projet académique déclinant les orientations de la stratégie numérique nationale.</p> <p><b>Missions du CHAMINUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participer à l'animation du réseau des RRUPN d'établissement et/ou à celle du réseau des ERUN de circonscription. Il sera le référent de quelques établissements ou circonscriptions en particulier, sur 3 axes principaux : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Aide au pilotage du numérique en établissement/circonscription : impulsion et suivi, en appui aux chefs d'établissement/IEN circonscription ; suivi des volets numériques des contrats d'objectif et des projets d'établissements.</li> <li>○ Aide à la définition et à la mise en place de Formations d'Initiative locale (FIL) au numérique</li> <li>○ Faciliter le bon fonctionnement des infrastructures de l'établissement/des écoles de circonscription.</li> </ul> </li> </ul> <p>Le candidat travaillera au contact des inspecteurs de l'éducation nationale, des chefs d'établissement et des professeurs, il devra donc avoir une aptitude avérée à la communication avec des adultes dans un contexte professionnel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Être capable de fournir une assistance de second niveau sur les services pédagogiques des établissements et/ou écoles.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Alerté par le RRUPN de l'établissement ou les ERUN des circonscriptions, il fournit l'assistance en liaison avec ses collègues de la DANE et de la DSI.</li> <li>○ Il acquiert progressivement une compétence technique qui lui permet d'accompagner les RRUPN et les ERUN.</li> </ul> </li> </ul> <p>Le candidat doit être en mesure d'acquérir des compétences techniques complémentaires. Une bonne connaissance de l'architecture d'un EPLE pour le 2nd degré et/ou en circonscriptions et écoles est souhaitable.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Accompagner les enseignants dans les usages du numérique éducatif.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Animation d'actions de formation des enseignants et accompagnement aux usages pédagogiques des outils proposés par l'académie, dont les ENT présents dans le 1er et/ou 2nd degré, ce qui requiert une double compétence (pédagogique et de connaissance des outils, en particulier les outils collaboratifs et nomades) ;</li> <li>○ Bonne connaissance de MOODLE et m@gistère ou une certaine appétence à l'acquérir serait une plus-value.</li> </ul> </li> </ul> <p>La détention du CAFFA ou du CAFIPEMF serait un atout et une bonne expérience de formation comportant des temps à distance serait appréciée (hybridation des apprentissages).</p>	
Missions particulières	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concevoir des actions (ressources) de formation basées sur les escapes games pédagogiques (et les jeux sérieux) qui proposent aux enseignants un cadre innovant pour l'acquisition et/ou l'évaluation de compétences disciplinaires ou transversales par les élèves</li> <li>• Faire de la veille sur les concepts clés liés à ces technologies : collaboration, interaction, mémorisation, immersion, attention, engagement</li> </ul>	

## Conditions particulières d'exercice

- Contraintes de calendrier en fonction de la nature des projets
- Déplacements sur site
- Décharge : 0.67 ETP : 2<sup>nd</sup> degré : 12x2 h à la DANE et 6 h établissement  
1<sup>er</sup> degré : 16x2 h à la DANE et 8 h école
- Indemnité : IMP
- Temps annuel de travail : corrélé à la décharge
  - < 100% : (36 semaines + 1 semaine avant rentrée + 1 semaine après fin année) x Nbheures décharge x 2 (avec un maximum de 1607h)
  - 100% : 1607h

## Activités principales (5 à 10)

- Organiser, suivre le déploiement du numérique dans les écoles et établissements
- Animer, participer à la gestion de l'ensemble des réseaux (interlocuteurs académiques numériques, RRUPN, e-RUN ...)
- Promouvoir, valoriser des démarches pédagogiques innovantes en lien avec la recherche
- Contribuer à la définition, à la mise en œuvre des stratégies de sensibilisation, de formation et d'accompagnement
- Mobiliser de l'ingénierie pédagogique et de l'ingénierie de formation
- Gérer, administrer les usages des plateformes numériques pédagogiques
- Organiser une veille prospective pédagogique, technologique et des usages
- Observer, analyser l'impact du numérique sur les pratiques pédagogiques et les apprentissages
- s'impliquer dans des actions partenariales (laboratoire de recherche, collectivité, startup ...)

## Compétences principales

### Connaissances

- Système éducatif et ses enjeux
- Sciences de l'éducation (connaissance générale et mécanismes d'apprentissage)
- Ingénierie pédagogique
- Outils numériques pour la formation et les usages pédagogiques dans et hors la classe
- Acculturation à l'éducation aux médias et à l'information

### Compétences opérationnelles

- Accompagner et conseiller (Identifier, restituer de l'information, animer et gérer un réseau/un groupe ...)
- Effectuer une analyse de besoins (gestion de projet, des moyens ...)
- Concevoir des outils/ressources pédagogiques (tutoriels ...)
- Coordonner et animer des activités pédagogiques (webinaires ...)
- Utiliser les ressources institutionnelles (ENT, Moodle, M@gistère, BRNE, éduthèque ...)
- Réaliser des évaluations et des bilans

### Compétences comportementales

- Capacité d'adaptation et forte autonomie
- Sens de l'organisation
- Créativité/ Sens de l'innovation
- Aisance dans le travail en équipe
- Savoir rendre compte

### Procédure à suivre pour candidater

Les candidatures, accompagnées d'un curriculum vitae, d'une lettre de motivation, d'une copie du dernier arrêté d'avancement d'échelon, et d'une copie du dernier rapport d'inspection ou de rendez-vous de carrière doivent parvenir, par la voie hiérarchique, au plus tard le 20/06/2021 par courriel à :

- Monsieur le délégué académique au numérique de l'Académie de la Réunion : [ce.dane@ac-reunion.fr](mailto:ce.dane@ac-reunion.fr)