

HUMANITÉS NUMÉRIQUES - SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

DU Numérique pour l'ingénierie pédagogique

Ce diplôme d'université forme à la conception, l'évaluation, et aux usages de technologies innovantes dans le domaine du numérique pour la formation. Il se situe à l'interface du numérique, des nouvelles technologies et des sciences humaines et sociales et prépare aux grands défis de la formation et de l'éducation au 21ème siècle.

La formation se caractérise par la mise en place d'une pédagogie favorisant les interactions et la prise d'initiatives, à travers des projets personnels et collaboratifs tutorés permettant à la fois la mise en contexte des connaissances et la prise en main des outils enseignés.

PUBLIC ET PRÉ-REQUIS

PUBLICS VISÉS ET PRÉ-REQUIS

Pour une montée en compétences dans l'exercice d'une activité professionnelle, et/ou, une actualisation des connaissances et savoirs-faire, des :

- Chefs et cheffes de projets e-learning
- Ingénieur.e pédagogique et techno-pédagogique
- Responsable innovation Ed-tech
- Responsable de formation ou concepteurs de formation, en entreprise EdTech ou en organismes de formation
- Formateurs du secteur privé
- Enseignants de tout niveau (primaire, collège et lycée, supérieur)

PRÉ-REQUIS

- Être titulaire d'une licence ou d'un diplôme de niveau 2 : maîtrise ou master M1, ou équivalent
- Avoir une culture en TIC (technologies de l'information et de la communication), notamment pour les personnes issues de cursus non scientifiques.
- une connexion internet stable et un équipement permettant des visos de qualité
- Au moins un écran additionnel pour suivre confortablement les démonstrations logicielles à distance

PROGRAMME

5 modules, dont 4 de 30h chacun, composés de cours et d'ateliers en présentiel ou en distanciel synchrone, et 1 module « projet tutoré » de 110h, sur temps personnel ou professionnel, avec suivi en groupe, par un enseignant :

- **Module 1 : SHS : Approches cognitives, pédagogiques didactiques et neuro pédagogiques en lien avec la technologie éducative**

L'objectif est de pouvoir s'appuyer sur des théories d'enseignement et apprentissage lors de la conception des scénarios ou des ressources d'apprentissage.

- **Module 2 : Usages des EdTech**

L'objectif est de savoir analyser et évaluer l'usage des ressources numériques d'apprentissage selon différents contextes d'usage

- **Module 3 : Ingénierie techno pédagogique**

L'objectif est d'apprendre à concevoir des parcours d'apprentissage et de faire le choix des outils EdTech les plus adaptés à un contexte (ENT, LMS, simulateur, micromonde, exerciceur, jeux sérieux)

- **Module 4 : Création de ressources EdTech et gestion avancée d'un LMS**

L'objectif d'apprendre à concevoir et implémenter des ressources numériques en s'appuyant sur des outils auteur.

- **Module 5 : Projet tutoré sur un dispositif EdTech innovant et interactif,**

L'objectif est de mettre en œuvre dans le contexte professionnel les compétences acquises dans les 4 modules précédents.

Projet à réaliser sur temps personnel, ou professionnel en synergie avec l'activité professionnelle (et les besoins des rectorats : cas des enseignants). Ce projet devra mettre

Prochaines sessions

Du 09/09/2026 au 24/03/2027

Sorbonne Université (Campus Pierre et Marie Curie - Métro Jussieu).

Dates à confirmer : nous consulter.

Informations clés

🕒 **Durée :**

120h en COMODAL + 110h projet tutoré

€ **Tarif :**

Sur mesure

TARIF : 2 000 € + 254 € de droits d'inscription universitaires, soit 2 254 €. Enseignants des académies de Paris, Créteil, Versailles : nous consulter, cette formation peut bénéficier d'une prise en charge partielle.

Responsable(s)



Vanda Luengo

Contact

Stages sur mesure ou INTRA Entreprise, à la demande et sur devis. Contactez : christine.mantecon@sorbonne-universite.fr

Sciences-FTLV-FPC@sorbonne-universite.fr

en pratique les enseignements du DU et représente environ 1 mois de travail ou 110h incluant un suivi pédagogique en groupe, avec un enseignant. Le projet est à réaliser tout au long de l'année en lien avec les différents modules.

OBJECTIFS & COMPÉTENCES

Le DU Numérique pour l'ingénierie pédagogique forme à la conception, l'évaluation, et l'utilisation de technologies innovantes dans le domaine du numérique au service de l'éducation et de la formation.

- Identifier les enjeux du numérique et des technologies innovantes dans l'ingénierie de formation
- Comprendre et appliquer des méthodes de scénarisation technologique, pédagogique et didactique
- Appliquer des méthodes de production de ressources pédagogiques interactives (en intégrant des déclenchements conditionnels et des variables dans une structure ramifiée)
- Analyser les usages (*potentialités et limites*) d'un outil EdTech
- Utiliser les grands principes de théories SHS (*Sciences Humaines et Sociales*), pour concevoir un scénario et des ressources d'apprentissage.
- Réaliser un projet pratique tutoré sur un dispositif EdTech innovant et interactif

LES + DE LA FORMATION

- Actualisation 2025-26 : des séances sur l'IA générative pour le ED-Tech, sont intégrées dans les parties SHS et scénarisation.
- Certains cours du DU sont communs avec le **Master** de Sorbonne Université, mention « **Management de l'innovation** », spécialité « **Approches et technologies pour l'innovation dans l'e-éducation** » (EdTech). Le groupe de stagiaires en formation continue sera formé, en partie et simultanément à un groupe d'étudiants.
- Les modules pourront être validés pour l'obtention ultérieure du Master 2 de la spécialité EdTech (pour les personnes ayant le profil requis).

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

MéthodeS Pédagogiques et accompagnement

- Pédagogie active : Projets personnels et collaboratifs tutorés favorisant les interactions et la prise d'initiatives.
- Mise en contexte des connaissances et prise en mains des outils enseignés
- Réalisation d'un projet pratique tutoré sur un dispositif EdTech innovant et interactif.
- Rythme adapté à une activité professionnelle : Enseignement sur une journée par semaine de septembre à mars.
- Formation en modalité COMODALE : Cours et Ateliers en présentiel **ou** à distance en synchrone (au choix, selon places disponibles)

Modalités d'évaluation

Diplôme d'Université
(possibilité pour ceux qui ont le profil de poursuivre en 2ème année du master Ed Tech (Approches et technologies pour l'innovation dans la e-éducation))

POUR CANDIDATER

Contact administratif :

01 44 27 82 82

sciences-ftlv-fpc@sorbonne-universite.fr

Candidature par e-mail : sciences-ftlv-fpc@sorbonne-universite.fr,

Liens utiles

- [Lien vers la fiche du M2 - Parcours EdTech](#)