

ITJump Education, start-up dans le secteur digital EdTech, recherche pour son développement

Enseignant.e d'informatique et programmation online pour enfants et adolescents

Vous êtes un.e professionnel.le indépendant.e en programmation. Vous avez la fibre pédagogique et êtes à l'aise avec des enfants et adolescents. Vous êtes sensible aux usages responsables et aux enjeux informatiques et numériques. Vous aimeriez partager votre savoir-faire et les bonnes pratiques avec les générations futures. Votre engagement professionnel est exemplaire et vous avez envie de le poursuivre, d'agiter la curiosité des jeunes esprits. Si vous vous reconnaissez, rejoignez-nous !

Vous maîtrisez l'usage du matériel et la sécurité informatique, l'environnement IT et numérique, des logiciels comme Kodu, Scratch ou le langage de programmation HTML

Vos missions :

- Se former à notre concept pédagogique en ligne, s'appropriier les objectifs et les finalités du module ainsi que le kit pédagogique mis à disposition
- Enseigner et animer en ligne un petit groupe d'enfants entre 7 et 14 ans (environ 7 enfants par groupe)
- Dispenser des savoirs qui sont aussitôt mis en pratique : codage et culture numérique
- Produire de petits projets thématiques avec le groupe
- Savoir engager l'intérêt par des techniques pédagogiques
- Montrer l'exemple et les bonnes pratiques
- Être à l'écoute, garder toujours une posture bienveillante
- Participer au développement des cours en ligne avec le retour d'expérience, l'évaluation de la progression des apprenants et des recommandations d'amélioration.

Statuts et secteurs professionnels

Indépendant.e dans le secteur de :

- Programmation informatique
- Développement informatique
- Service et conseil informatique
- Service et conseil numérique
- Technologie de l'éducation

Processus de recrutement en 3 étapes avec un test de mise en situation (voir l'annexe)

IT Jump Education est une start-up dans le secteur digital EdTech qui propose des cours d'informatique, de programmation, de création PAO et de culture numérique aux enfants de 7 à 14 ans. Notre méthodologie spécifique privilégie l'apprentissage de la pensée informatique comme compétence transversale, le développement de l'esprit critique et la vision numérique à 360°. Nos valeurs sont liées à la créativité numérique libérée et responsable, à la protection des mineurs dans l'univers numérique en leur donnant les clés de réussite, à la prévention des TMS chez les jeunes, à la protection de l'environnement, à la résilience. Notre objectif est de rendre, par une approche systémique et ludique, les enfants maîtres de leur avenir. Pour cela nos cours sont animés par des professionnels, pédagogues et passionnés, qui partagent en termes d'éducation des valeurs communes avec les parents.

Annexe : Processus de recrutement de prestataires pour les cours de ITJump Education

Au-delà d'une méthodologie innovante, la qualité de nos cours repose sur des enseignants professionnels dans les domaines de l'informatique, le numérique, la programmation, le design graphique. Les élèves sont en contact visio avec eux lors de chaque session. Ils doivent s'inspirer du professionnel et de la personne qui les accompagne dans les projets et l'apprentissage.

Notre objectif est de recruter des enseignants exemplaires, confirmés dans le savoir-faire et pédagogues grâce à un processus de recrutement exigeant, sélectif et respectant les valeurs de IT Jump Education. Le savoir-être est aussi un critère de sélection très important, évalué lors des entretiens.

Etape 1 : de mai à juin 2021

Évaluation des dossiers de candidatures qui comportent :

- Présentation des réalisations (lien site internet, références...)
- Diplômes
- Expérience pédagogique en présentiel ou distanciel
- Engagements responsables
- Autres expériences

Entretien individuel visio avec les candidats retenus : 30 min

Les candidats sélectionnés reçoivent un sujet et des supports pour préparer le test de mise en situation

Etape 2 : juillet 2021

Test de mise en situation en ligne avec quelques élèves (1h)

Sélection finale des prestataires et priorisation (en attendant le nombre de groupes et d'inscriptions)
Contrat de prestation général remis

Etape 3 : septembre 2021

Signature de contrat de prestation : durée et nombre d'heures (après confirmation des groupes d'élèves formés).

Formation à la méthode et remise du kit pédagogique.