

Modalités d'évaluation des UE - 2026-2027

MENTION

4ème Mention

PARCOURS - TYPE

Concepteur de Ressources Numériques Pédagogiques (CRN)

surligné

UE non compensable

session unique, compensation intra et inter semestres avec une note plancher de 5
sauf pour les UE non compensables : note plancher à 10

Master 2

UE non compensable

Place UE	Code UE	Libellé UE	ECTS	Vol. horaire	responsables UE
UE 0930	FESA930T	Création de ressources numériques pédagogiques	10	72	S.HADJ-CHERIF
UE 0940	OET1A940T	Anglais professionnel	4	24	R.MAUREL
UE 0950	OET1A950T	Portfolio et approche par compétences	4	24	N.ROS
UE 0960	FESA960T	Scénarisation et réalisation d'un jeu sérieux	4	24	S.HADJ-CHERIF
UE 0970	FESA970T	Web et création de ressources interactives	4	24	H.LUGA
UE 0980	FESA980T	Reportage vidéo	4	24	S.HADJ-CHERIF

SEMESTRE 9

UE 1010	FESA110T	Stage, préparation, suivi et analyse	6	24	S.HADJ-CHERIF
UE 1020	FESA120T	Mémoire de recherche ou professionnel	13	48	H.LUGA S.HADJ-CHERIF
UE 1050	FESA150T	Gestion de Projet	4	24	S.HADJ-CHERIF
UE 1060	FESA160T	Projet de conception numérique pédagogique	7	96	S.HADJ-CHERIF

SEMESTRE 10

À défaut de précision dans les modalités de contrôle des connaissances et des compétences (MCCC) ou dans les consignes applicables à l'évaluation, l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle générative ne peut pas être présumée autorisée pour produire, modifier ou compléter un travail évalué. L'utilisation d'un outil d'intelligence artificielle générative en méconnaissance des consignes applicables à l'évaluation est susceptible de relever des procédures en vigueur dans l'établissement en matière de fraude et de discipline.



L'administratrice provisoire
de l'Inspé Toulouse Occitanie-Pyrénées

Nadine JESSEL

Modalités votées par le conseil d'INSPE du 23 septembre 2026

SESSION UNIQUE		
Compétences évaluées	Détail des Modalités d'évaluation	% des épreuves dans la moyenne
Concevoir et réaliser à l'aide d'applications professionnelles des ressources numériques ergonomiques et adaptées à visée pédagogique (capsules vidéos, tutoriels, exercices, etc.). Diffuser les ressources numériques en tenant compte des contraintes liées aux formats et aux canaux de communication.	Soutenance orale à partir de productions de ressources numériques pédagogiques.	Note globale
Mener à bien une présentation en langue étrangère en s'appuyant sur des services mis à disposition sur les plateformes de formations en classe-virtuelle (Expression orale en continu). Tenir une conversation en langue étrangère dans un domaine spécifique lié au milieu professionnel (Expression orale en interaction). Produire et diffuser via un portfolio des ressources numériques pédagogiques en anglais (Expression écrite et orale).	Épreuve 1 : Expression orale à partir d'une production vidéo. Épreuve 2 : Expression orale en interaction à partir d'une vidéo fournie. Épreuve 3 : Expression orale en interaction à partir d'un projet.	Épreuve 1 : 50% Épreuve 2 : 25% Épreuve 3 : 25%
À partir d'un "tableau de comparaison évolutif" à renseigner pour exposer des éléments de ce que pourrait être un cahier des charges fonctionnel, didactique et pédagogique, être capable : - de produire quelques éléments didactiques et pédagogiques d'un cahier des charges ; - d'analyser et de choisir un portfolio numérique ; - de mettre à l'épreuve un portfolio numérique en supposant qu'il puisse être intégré à un système d'informations ; - d'accompagner un public cible (formateurs/enseignants et usagers) dans ses usages. Être capable de construire son portfolio de présentation pour promouvoir un curriculum (professionnel, de formation, d'expériences, etc.)	Dossier à rendre et soutenance orale.	Note globale
Savoir réaliser un Serious-Game Design Document. Savoir mobiliser les fonctionnalités d'un moteur de jeu pour réaliser un prototype de serious-game.	Oral à partir d'une production numérique déposée dans Moodle	Note globale
Conception de ressources numériques interactives Développement de ressources numériques interactives. Bases du développement front-end et back-end	Oral à partir d'une production numérique déposée dans Moodle.	Note globale
Conception d'un reportage vidéo. Caplotion et montage vidéo-son. Diffusion de la ressource.	Production à rendre dans Moodle.	Note globale
Le stage se déroule en milieu professionnel pour une durée de 12 semaines consécutives. Le stage doit permettre de prendre du recul qui peut être scientifique, ou en application de la démarche scientifique à l'étude de la problématique technique; * Il peut se situer dans une entreprise, administration, association, université, laboratoire de recherche... * Pour les étudiants professionnels, le stage peut se dérouler sur leur lieu de travail sur un projet qui donnera lieu à une convention d'objectif	Soutenance orale, rapport du tuteur entreprise. L'ensemble des productions sera déposé sur Moodle.	50% Soutenance 50% évaluation tuteur
* Savoir extraire une problématique fondamentale issue du stage professionnel * savoir avoir un regard critique et large sur la problématique du stage * Savoir présenter le travail lié au stage professionnel en l'étayant scientifiquement (communication orale et écrite) * savoir présenter les retombées des travaux au responsable de l'entreprise d'accueil du stage	Soutenance orale du mémoire, mémoire professionnel (une seule note sera rendue à l'apogée) L'ensemble des productions sera déposé sur Moodle.	Note globale
Connaître les étapes indispensables à la gestion de projet d'ingénierie de formation	Production d'un cahier des charges à rendre sur Moodle	écrit 100%
* Savoir concevoir des ressources numériques pour des formations * Savoir gérer un projet de conception de ressources numériques	Oral à partir d'une production numérique déposée dans Moodle.	Note globale