

FICHE DE POSTE

I - DESCRIPTION DU POSTE

ANIMATEUR - REFERENT JEUNES

Le positionnement du poste dans l'organisation :

Sous l'autorité de la responsable du service animation (n+1) et du directeur du Polyèdre (n+2)

II - MISSIONS ET ACTIVITES

1 - Missions :

- **Accueillir, animer et gérer des groupes de jeunes (à partir de 13 ans) tout en les accompagnant dans le montage de projets et d'actions**
- **Animer le projet jeunesse en lien avec le projet associatif et social**
- **S'impliquer dans les différents réseaux de pôles « jeunesse » et collaborer à des projets partenariaux**

2 - Activités (liste non exhaustive) :

- Aller à la rencontre des jeunes sur l'espace public (*animation de proximité*).
- Concevoir, élaborer, suivre et encadrer des projets à destination de la jeunesse en favorisant leur implication et leur esprit d'initiative
- Organiser des temps d'échanges, des activités, des sorties
- Organiser et animer « l'Appart' jeunes » le mercredi après-midi et le vendredi soir en périodes scolaires et toutes les vacances scolaires
- Organiser des séjours participatifs et auto-financés
- Rechercher et contacter les prestataires pour les activités, travailler en réseau
- Assurer l'organisation matérielle de préparation et de logistique liées aux activités (lieux, véhicules, fournitures pédagogiques, ...)
- Etre en capacité d'élaborer et gérer un budget (prévisionnel et réalisé)
- Assurer le suivi, l'évaluation et le bilan des actions et projets
- Participer aux temps d'animation, aux évènements de l'association et de la vie locale
- Elaborer et mettre en place un projet pédagogique « Jeunesse » adapté aux besoins
- Assurer une veille et répondre aux besoins repérés des jeunes du territoire
- Participer à l'action « accompagnement scolaire »
- Etre capable d'élaborer un diagnostic de territoire spécifiquement sur les 13/17ans

- Participer aux animations jeunesse de la commune en lien avec les autres associations socioculturelles (participation au collectif jeunesse inter-associations, ...)
- Être acteur dans les différents dispositifs d'état jeunes tels que les promeneurs du net, le FONJEP, CLAS, DRAJES ...
- Assurer une présence, en lien avec les partenaires, dans les établissements scolaires au travers d'actions, d'ateliers, de sensibilisations et/ou simplement « d'aller vers ».

Autres tâches :

- Participer à la vie globale de l'association
- Peut-être amené à assurer une mission d'animateur au sein du centre de loisirs 3-12ans

III - COMPETENCES

1 - Connaissances demandées :

- Connaissances de l'activité et de l'environnement de la structure
- Connaissances des principes de fonctionnement associatifs
- Connaissances et maîtrise de la méthodologie de projet (identification des besoins, analyse et montage de projet au sens large du terme)
- Connaissance de la réglementation d'accueil et d'encadrement du public jeune
- Connaissance du public Jeunes 13-17ans : besoins, particularités, mode de fonctionnement

2 - Compétences techniques :

- Compétences à créer des espaces d'expression et d'échanges (Appart Jeunes)
- Capacité à concevoir un projet d'animation socio-culturelle à destination de la jeunesse en cohérence avec le projet associatif et le mettre en place.
- Maîtrise des techniques d'animation

3 - Compétences comportementales :

- Intérêt au travail collectif autour de projets partagés
- Sens de l'écoute, de la communication, disponibilité, qualités relationnelles
- **Sens des initiatives, de l'organisation, du travail d'équipe et en réseau**
- Capacités de coordination et d'adaptation
- Autonomie et rigueur
- Posture professionnelle adaptée (public, collègues, partenaires, ...)

IV – CONDITIONS D’EXERCICE

1 - Modalités liées au poste :

- Durée de travail : 33h en modulation type A – indice : 305 – environ **2150€ brut/mois**
- Reconstitution de carrière
- Diplôme : BPJEPS OBLIGATOIRE
- Etre titulaire du permis de conduire
- Déplacements ponctuels selon les besoins : véhicule de service
- Mutuelle entreprise et Tickets resto
- ½ 13^{ème} mois

Prise de poste effective : de suite