

FICHE DE POSTE – ANIMATEUR/TRICE JEUNESSE

PRESENTATION DU POSTE

Fonction : animateur jeunesse 11-17 ans - 35h00/semaine – 1607 heures/année

Le positionnement du poste dans l'organisation :

Service jeunesse et sports

Le statut ou la classification du poste :

Statut : Catégorie A B C

Filière : Animation

Lieu d'exercice : structure Team 117

Diplôme requis : BAFA

Type de contrat : CDD – 1 an renouvelable

ARCHITECTURE DU POSTE

Nom du poste : animateur jeunesse

Missions principales du poste :

L'animateur jeunesse a pour missions principales :

- Accueillir, aller à la rencontre et mobiliser les jeunes afin de créer un climat propice à la prise d'initiatives ;
- Accompagner les jeunes dans la réalisation de leurs projets et dans leur engagement citoyen
- Porter le projet jeunesse de la structure dans une dynamique partenariale

Activités et tâches du poste :

- Animer les actions du service jeunesse en direction des 11/17 ans
- Encadrer des ateliers au sein du collège du Moulin à vent en direction des 11/17 ans
- Participer aux animations générales de la ville
- Mobiliser les partenaires locaux et institutionnels (Collège, CAF, DRDJSCS, associations locales...) autour de la réalisation des projets et mettre en place les conditions de la participation active des jeunes 11/17 ans.

LES EXIGENCES DU POSTE

Horaires :

L'animateur jeunesse travaille du lundi au vendredi de 11h à 12h30 et de 14h00 à 18h30 ou du mardi au samedi de 11h à 12h30 et de 14h à 18h30 ; et le mercredi de 10h30 à 18h30.

Sur la période de vacance scolaire, tous les jours de 10h à 18h00.

Il est amené à travailler le week-end en fonction des projets. Son temps de travail global fait l'objet d'une annualisation dans un volume horaire de 1607 heures par an et une moyenne de 35h00 par semaine.

Il dispose de 25 jours de congés payés.

Les difficultés, spécificités et les contraintes du poste :

Disponibilité (temps de travail en soirée et le week-end occasionnellement)

Formation et qualifications requises :

BAFA

Permis B

Profil du poste (savoirs, compétences, diplômes) :

Connaissances :

- Des fonctions et aptitudes de l'animateur ;
- De la méthodologie du projet d'animation ;
- Des différents partenaires liés à ce public ;

Savoir-faire :

- Animer un projet d'animation

- Mettre en place les outils pour accompagner les jeunes dans la réalisation de leurs projets

- Maitrise des outils de bureautique

Savoir-être :

- Etre force de proposition et de conseil ;
- Savoir faire preuve d'organisation, de rigueur et de méthode ;
- Etre à l'aise en présence du public 11/17 ans ;
- Etre autonome dans l'organisation de son travail ;
- Travailler en transversalité, concertation et coopération avec des acteurs multiples ;
- Etre garant du respect des règles de sécurité pour le public en charge ;
- Anticiper, prévoir et organiser les moyens humains et logistiques nécessaires à la réalisation des projets de la structure.