

PS JEUNES

Référentiel de l'animateur

La prestation de services Jeunes vise à financer le poste d'un professionnel qualifié chargé d'accompagner les jeunes dans la réalisation de leurs projets. L'objectif est de renforcer les compétences des animateurs jeunesse de manière à favoriser l'émergence de nouveaux projets d'accompagnement et à encourager la prise d'initiative des jeunes.

Le présent référentiel définit les principales activités, compétences et postures professionnelles attendues de la part d'un animateur dont le poste est financé par la Ps Jeunes. Il constitue ainsi un outil à l'usage des Caf et des porteurs de projets en tant que :

- > aide à la sélection des projets éligibles à la Ps Jeunes. Il est à ce titre opposable ;
- > support de la formation continue des professionnels ;
- > grille permettant de mesurer la montée en compétences des professionnels.

Ce référentiel complète les référentiels d'emploi existants tels que présentés dans le Répertoire national des certifications professionnelles¹. Il est adossé au cahier des charges de la Ps Jeunes qui précise les critères d'éligibilité des projets à ce financement.

Rappel des qualifications requises

Les personnels pris en compte doivent être titulaires au minimum d'un diplôme de niveau 4 de l'animation ou du travail social (ou inscrits en formation ou dans une démarche de validation des acquis de l'expérience) au moment de la signature de la convention « Ps Jeunes ».

D'autres diplômes de niveau 4 peuvent être pris en compte, selon l'appréciation de la Caf, à condition qu'ils soient complétés d'une expérience professionnelle d'au moins 3 ans dans la conduite d'un projet d'animation auprès d'adolescents et de jeunes adultes, et d'une formation continue adaptée, en lien avec le référentiel de compétence de la Ps Jeunes.

Une expérience auprès des jeunes est nécessaire.

1. À titre d'exemple : <http://www.rncp.cncp.gouv.fr/grand-public/visualisationFiche?format=fr&-fiche=28557>

Posture professionnelle

L'animateur doit savoir choisir la bonne distance dans sa relation avec les jeunes en fonction des situations, du degré d'autonomie des jeunes, de leur âge, de leurs demandes et de leurs besoins. Il doit faire preuve de respect, d'écoute, d'empathie, de recul et savoir gérer les situations conflictuelles. L'animateur doit être disponible et accessible, à l'écoute des jeunes et dans une posture « d'aller vers », en présentiel, et/ou par le biais d'internet et des réseaux sociaux.

L'animateur doit en outre pouvoir asseoir son action :

- > sur un projet éducatif spécifique ;
- > sur un temps de travail minimum (0,3 Etp) ;
- > sur un, ou plusieurs, lieux d'accueil ou de vie des jeunes clairement identifiés ;
- > sur des horaires de travail adaptés aux besoins et attentes des jeunes.

Mission 1

Accueillir, aller à la rencontre et mobiliser les jeunes afin de créer un climat propice à la prise d'initiatives

ACTIVITÉS PRINCIPALES	COMPÉTENCES
<ul style="list-style-type: none">> Proposer des lieux, jours et horaires, et des formats adaptés afin d'organiser des rencontres avec les jeunes> Accueillir les jeunes> Aller à leur rencontre, et discuter avec eux> Être présent auprès des jeunes par le biais des réseaux sociaux ou d'Internet	<p>Savoirs</p> <p>Connaître les caractéristiques du public jeune et du territoire</p> <p>Savoir-faire : être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none">> réaliser un diagnostic auprès de et avec son public ;> positionner son intervention auprès des différents acteurs et la promouvoir ;> organiser des interventions auprès des jeunes dans les lieux qu'ils fréquentent ;> développer des outils de communication adaptés ;> avoir une bonne maîtrise de l'environnement numérique ;> favoriser la participation et la prise de parole de tous les jeunes. <p>Savoir-être</p> <ul style="list-style-type: none">> Disponibilité> Accessibilité> Posture « d'aller vers »> Être à l'écoute des jeunes et de leurs attentes



Mission 2

Accompagner les jeunes dans la réalisation de leurs projets et dans leur engagement citoyen

ACTIVITÉS PRINCIPALES	COMPÉTENCES
<ul style="list-style-type: none">> Mettre en place des situations propices à l'échange et à l'expression des jeunes afin de faire émerger des envies, des idées et ouvrir le champ des possibles> Décrypter les envies, les idées, contribuer à leurs reformulations et aider à les transformer en projet> Accompagner les jeunes dans la démarche de projets : aide et/ou sensibilisation à l'identification des étapes, à la réalisation d'un échéancier, à la rédaction du projet, à la réalisation d'un budget, à la recherche de partenaires, à la mise en place d'actions d'autofinancements, autoévaluation...> Accompagner les jeunes dans leur engagement citoyen (débat, prise de parole, assemblée de jeunes, ateliers d'écritures...)> Définir et organiser avec les jeunes des actions de valorisation de leur projet> Dialoguer avec les parents, les sensibiliser et les impliquer en fonction de la nature du projet, afin de valoriser l'initiative des jeunes	<p>Savoirs</p> <ul style="list-style-type: none">> Connaître la méthodologie de projet « jeunesse »> Connaître les principes de la démarche participative> Connaître différentes méthodes d'animation participative <p>Savoir-faire : être capable de</p> <ul style="list-style-type: none">> Créer, construire, rechercher des outils innovants et adaptés au public.> Utiliser des techniques pédagogiques propices à l'émergence de projets> Maîtriser les techniques d'animation de groupe> Transmettre ses connaissances aux jeunes> Mettre en place une stratégie de valorisation des actions développées par les jeunes> Organiser une action d'évaluation en direction des jeunes, en interne et auprès des partenaires> Associer les parents <p>Savoir-être</p> <ul style="list-style-type: none">> Se mettre en position d'écoute sans s'imposer> Instaurer une relation de confiance avec les jeunes> Encourager les initiatives> Questionner sans jugement et laisser répondre> Être capable de gérer les situations de conflits> Savoir donner du temps aux jeunes> Savoir reconnaître et valoriser les capacités et compétences des jeunes> Instaurer une relation de confiance avec les parents

Mission 3

Porter le projet jeunesse de la structure dans une dynamique partenariale

ACTIVITÉS PRINCIPALES	COMPÉTENCES
<ul style="list-style-type: none">> Recueillir des informations relatives à la situation des jeunes sur le(s) territoire(s) visé(s)> Contribuer à la rédaction du projet, sa déclinaison et son bilan en associant les partenaires (diagnostic, objectifs, plan d'actions, évaluation)> Communiquer auprès des jeunes et des partenaires sur le projet et les activités de la structure en élaborant des outils adaptés> Rendre compte de son action d'accompagnement sur le plan qualitatif et quantitatif> Se faire identifier par les acteurs œuvrant pour la jeunesse à l'échelle du territoire> Créer, renforcer et développer les partenariats avec l'ensemble des acteurs jeunesse du territoire : collectivités locales, institutions, associations...> Participer aux actions du réseau d'acteur jeunesse de son territoire et le cas échéant aux instances territoriales partenariales.	<p>Savoirs</p> <ul style="list-style-type: none">> Connaître les champs de compétences, missions, modes d'intervention des acteurs locaux <p>Savoir-faire : être capable de</p> <ul style="list-style-type: none">> Repérer, activer et entretenir les réseaux partenariaux pour mobiliser les ressources du territoire <p>Savoir-être</p> <ul style="list-style-type: none">> Instaurer une relation de confiance les partenaires