

La Ligue de l'Enseignement recrute pour son pôle Numérique éducatif

UN(E) ANIMATEUR/ANIMATRICE DE TIERS-LIEU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF

Mission du Service et contexte :

La Ligue de l'Enseignement du Bas-Rhin est une association complémentaire de l'école publique qui s'inscrit, au service de l'idéal laïque, démocratique et républicain, dans la contribution au progrès de l'éducation sous toutes ses formes.

Mouvement d'éducation populaire, elle développe des actions éducatives en milieu scolaire et extrascolaire, dédiées par exemple au plaisir de la lecture et de l'écriture, à l'engagement associatif et au Numérique éducatif.

Au sein de la Ligue de l'Enseignement et en complémentarité avec les autres services, le pôle Numérique éducatif développe des actions de découverte des potentiels créatifs des outils numériques et de sensibilisation aux responsabilités et problématiques qui en découlent, telles que les risques de désinformation, de cyberharcèlement ou encore d'impact écologique fort de ces technologies. L'objectif de ces activités, déployées en milieux scolaires comme socio-culturels, est de donner aux jeunes la possibilité de s'approprier ces technologies tout en prenant une pleine conscience de leurs enjeux.

Le pôle développe également des actions à destination des adultes, qu'il s'agisse d'approfondir les thématiques déjà abordées auprès des jeunes dans une perspective de formation des professionnels, ou d'inclusion numérique et d'aide aux démarches numériques et administratives des personnes qui rencontrent des difficultés avec l'informatique. Le pôle Numérique éducatif coordonne également le réseau des Promeneurs du Net, un dispositif porté par la Cnaf dont l'objectif est de former les professionnels de la jeunesse aux usages des réseaux sociaux dans un cadre préventif et éducatif.

Enfin, en complémentarité de ces actions, le pôle développe un tiers-lieu itinérant d'éducation au Numérique, le Déambu'Lab, dont l'objectif est d'intervenir dans des communes et quartiers dépourvus d'activités numériques et créatives et d'y installer une permanence afin de proposer localement des services Numériques et éducatifs, qu'il s'agisse de la découverte des outils de fabrication numérique (impression 3d, découpe laser, codage...) ou d'accompagnement vers l'autonomie dans l'usage des outils informatiques.

Description du Poste :

Missions Principales du Poste :

Sous la responsabilité et encadré par le responsable du Pôle Numérique éducatif, le titulaire du poste a pour mission principale de coordonner et de gérer l'espace Numérique éducatif et itinérant intitulé le Déambu'Lab. Cette mission comprend le développement, la communication et l'animation d'activités éducatives et numériques au sein de l'espace, principalement à destination des jeunes de 12 à 25 ans. Ceci peut comprendre des animations de découverte des outils présents au sein de l'espace (ex : impression 3d, découpe laser...), d'usages ludiques et créatifs du numérique et d'accompagnement des usagers dans leurs idées et projets.

Il développe ces actions en s'adaptant aux besoins des différents publics et participe également à la réflexion et au Bilan des actions de l'espace numérique éducatif, et est également responsable de rencontrer les différents partenaires du lieu et de mettre en œuvre son fonctionnement.

Il peut être amené, selon les contextes, à accompagner des personnes en difficulté avec les outils informatiques dans leur découverte et leur prise en main de ces outils, par exemple dans le cadre de questions relatives aux démarches administratives.

Le titulaire de ce poste est également responsable de l'espace d'implantation du Déambu'Lab, de l'accueil des usagers et de l'entretien des différents outils et machines présents, avec une attention particulière pour les normes de sécurité de ces outils.

Ces missions sont exercées en complémentarité avec l'équipe du pôle numérique éducatif et la Ligue de l'Enseignement du Bas-Rhin dans une démarche de transversalité et de travail collaboratif.

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

Activités :

1/ Animation des activités de l'espace éducatif à destination des jeunes

- Assurer l'accueil des usagers dans le lieu éducatif et numérique
- Accueillir, aller à la rencontre et mobiliser les jeunes afin de créer un climat propice à la prise d'initiatives
- 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
- Accompagner les jeunes dans la démarche de projets (sensibilisation aux différentes étapes de développement de projets, conseil...)
- Dialoguer avec les parents, les sensibiliser et les impliquer en fonction de la nature du projet, afin de valoriser l'initiative des jeunes

2/ Développement des activités de l'espace éducatif

- 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
- Créer, renforcer et développer les partenariats avec l'ensemble des acteurs jeunesse du territoire : collectivités locales, institutions, associations...

3/ Gestion de l'espace de création et de Prototypage

- Maîtriser, gérer, entretenir et maintenir et les équipements
- Concevoir et dispenser des formations d'initiations, individuelles ou collectives, pour expliquer le fonctionnement des équipements à disposition des utilisateurs du lieu

- Assurer la gestion technique et administrative du lieu (notamment règlement intérieur, accès, inscriptions, plannings)
- Participer à la gestion financière du lieu et à la recherche de soutiens publics ou privés au fonctionnement et à l'investissement

4/ Accompagnement des personnes en situation de fracture numérique

- Accompagner dans la réalisation de démarche administrative en ligne (trouver un emploi ou une formation, suivre la scolarité de son enfant, accéder aux services en ligne communaux de l'enfance, etc.)
- Sensibiliser aux enjeux du numérique et favoriser des usages citoyens et critiques

5/ Travail en transversalité avec les projets éducatifs du pôle Numérique éducatif et de la Ligue de l'Enseignement du Bas-Rhin

- Participer aux réflexions communes du pôle et de la Ligue de l'Enseignement dans une démarche de développement de l'éducation populaire
- Rendre compte, présenter et sensibiliser les collègues à la démarche d'éducation numérique

Savoir-être :

- Disponibilité, accessibilité
- Posture « d'aller vers » les publics, en étant à l'écoute des jeunes et de leurs attentes
- Savoir instaurer une relation de confiance avec les jeunes, les parents et les partenaires
- Être capable de gérer les situations de conflits
- Savoir reconnaître et valoriser les capacités et compétences des jeunes

Pré-requis :

- Permis B
- Diplôme de niveau 4 de l'animation ou du travail social (ou inscrit en formation ou dans une démarche de validation des acquis de l'expérience)
- Et/ou expérience de 3 ans dans la conduite de projets d'animation auprès d'adolescents et de jeunes adultes.

Conditions d'Emploi :

- Temps de travail : 35 heures semaine
- Contrat : CDD de 3 ans
- Rémunération : Indice 280 de la Convention Eclat, soit 1843,60 Brut

- Poste à pourvoir le 1^{er} Septembre 2022
-

Pour postuler :

- Merci d'adresser votre candidature à Geoffrey Le Tocquet, responsable du secteur Numérique éducatif de la Ligue de l'Enseignement du Bas-Rhin à educationnumerique@laligue67.org
- Les Candidatures seront examinées à partir du 16/08/2022