

L'Administration communale de Beckerich se propose d'engager pour ses structures d'éducation et d'accueil « Dillendapp » à Beckerich un

Éducateur (m/f/d) à raison de 30 heures par semaine | CDI

Statut : Sous le régime du salarié à tâche intellectuelle - La rémunération se fera sur base de la **carrière C4** de la convention collective de travail pour les salariés du secteur d'aide et de soins et du secteur social (CCT SAS)

Conditions d'admission

Etudes : être détenteur du diplôme luxembourgeois d'éducateur ou d'un diplôme étranger reconnu équivalent par le Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse

Langues : faire preuve d'une parfaite maîtrise des langues luxembourgeoise, française et allemande (min. niveau B2)

Atout(s)

- avoir la facilité de communiquer et de travailler en équipe

Pièces à joindre à la demande

- Une lettre de motivation
- Une notice biographique (CV) avec photo récente
- Un extrait récent de l'acte de naissance
- Des extraits du casier judiciaire (bulletins n°3 et n°5) datant de moins de deux mois
- Un certificat d'affiliation du Centre Commun de la Sécurité Sociale
- Un certificat d'études/diplôme
- Une autorisation d'exercer la profession d'éducateur

Contact

Pour tout renseignement supplémentaire éventuel, les intéressés sont priés de s'adresser à M. Olivier BRAUN, chargé de direction du SEA Dillendapp à Beckerich (tél: 23 62 21-820).

Délai de dépôt

Les candidatures sont à adresser au collège des bourgmestre et échevins de la Commune de Beckerich, 6, Dikrecherstrooss, L-8523 Beckerich, **pour le vendredi 17 mai 2024 au plus tard.**

Les dossiers de candidature incomplets ne seront pas pris en considération.

En déposant son dossier, le candidat (m/f/d) donne son accord à l'administration communale d'utiliser ses données personnelles dans le cadre du procès de recrutement conformément aux dispositions du règlement européen sur la protection des données personnelles (UE 2016/679).

Beckerich, le 26 avril 2024

Le collège des bourgmestre et échevins,