SST FORMATION
Une marque de Berenice GROUP

ÉQUIPE DIRIGEANTE DE SPSTI : COPILOTER DANS LA COMPLEXITÉ

Deux jours en comité de direction pour produire son cadre et sa méthode

Dans un comité de direction de SPSTI, chaque fonction porte des contraintes et des enjeux forts, qui compliquent la collaboration et le pilotage. Deux jours ensemble pour choisir ce qui se décide en commun et repartir avec un cadre de fonctionnement et une méthode partagée. Le fil rouge : vos dossiers réels.

LE FIL ROUGE
Vos dossiers réels : le comité travaille sur ses propres décisions et repart avec un cadre qu'il a lui-même produit.

1	2	3	4	5	6
Les légitimités en présence	Se comprendre	La confiance dans le comité	Décider ensemble ou seul	Les décisions rejouées	Le cadre et la méthode
ATELIER 1	ATELIER 2	JEU DE RÔLE 1	JEU DE RÔLE 2	JEU DE RÔLE 3	JEU DE RÔLE 4

Objectifs À l'issue de la formation, les participants savent :

- situer ce que chaque légitimité de direction permet et interdit ;
- exposer et entendre les contraintes propres à chaque fonction ;
- distinguer ce qui se décide en commun de ce qui relève d'un arbitrage individuel ;
- traiter un désaccord sans le déléguer ;
- porter d'une seule voix les décisions du comité ;
- repartir avec leur cadre de fonctionnement, leur méthode de travail et une feuille de route.

INFORMATIONS

Public
Directeur général, membre de l'équipe de direction.

Prérequis
Aucun prérequis nécessaire.

Modalités et tarifs
- Intra-entreprise : nous consulter

Dates
Consultez notre site web.

Lieux
- Paris
- Régions
- Sur site

Méthodes pédagogiques
- Un fil rouge : les dossiers réels du comité de direction
- Quatre jeux de rôle, chacun suivi de son débrief
- Ateliers de production : cartographie des décisions, cadre de fonctionnement, feuille de route

Méthodes d'évaluation
- Quiz de positionnement en ouverture
- Points d'observation à chaque jeu de rôle
- Étude de cas collective et quiz final
- Évaluation de la formation par les participants

Accessibilité
Formation accessible aux personnes en situation de handicap : notre référent handicap étudie avec vous les adaptations utiles.

PROGRAMME DÉTAILLÉ (2 JOURS) EX008

1 Les légitimités en présence

- L'autorité de gestion du directeur (L. 4622-16), la délégation du président et du conseil d'administration (L. 4622-11), l'indépendance technique du médecin (L. 4623-8) : ce que chacune permet et interdit.
- Là où ces légitimités se croisent : effectifs, priorisation du suivi, délégation, moyens.
- Ce que les instances attendent : conseil d'administration, commission de contrôle (L. 4622-12), commission médico-technique (L. 4622-13).

ATELIER 1 — **La carte des légitimités.** Sur quatre dossiers du service, situer qui est légitime à décider quoi.

2 Se comprendre

- Les responsabilités et les contraintes de chaque participant.
- Ses marges de manœuvre, et ce qu'il attend des autres.
- Ce que chacun croit savoir de la fonction de l'autre.
- Les sujets qui ne sont jamais posés sur la table.

ATELIER 2 — **À ta place.** Chaque membre expose ses contraintes ; un autre les reformule et dit ce qu'il en retient.

3 Travailler ensemble : la confiance dans un comité

- Le franc-parler en séance, la solidarité des décisions au dehors.
- Traiter le désaccord sans le déléguer aux équipes ni au président.
- Sortir d'un point bloqué en séance : reformuler l'enjeu, élargir les options, décider de décider.

JEU DE RÔLE 1 — **Le point bloqué.** Rejouer un désaccord du comité, en inversant les rôles.

PROGRAMME DÉTAILLÉ (2 JOURS) · SUITE

EX008

4 Ce qui se décide ensemble, ce qui relève de chacun

- La cartographie des décisions : accord nécessaire, périmètre propre, remontée aux instances.
- Décider en information incomplète.
- Décider dans un cadre réglementaire mouvant et face aux attentes divergentes des adhérents.
- Dire qui tranche quand le comité ne s'accorde pas.

JEU DE RÔLE 2 — **La décision rejouée.** Une décision du comité est remise en cause dans le couloir.

5 Ce qui fait qu'une décision est rejouée

- Les causes : décision floue, absent non informé, désaccord non exprimé, suivi inexistant.
- Atelier sur vos dossiers réels : trois dossiers en cours passés au crible de la cartographie.
- Porter une décision que l'on n'a pas défendue en séance.
- Le relevé de décisions : qui, quoi, pour quand.

JEU DE RÔLE 3 — **Face aux équipes.** Porter d'une seule voix une décision que l'on a combattue.

6 Le cadre et la méthode du comité

- Production collective : qui décide quoi, par quel circuit, avec quelle trace au regard de la certification (L. 4622-9-3).
- Une méthode partagée : préparation, conduite de séance, suivi des décisions. Feuille de route à six mois, revue et communication vers les équipes.

JEU DE RÔLE 4 — **Devant le président.** Présenter le cadre de fonctionnement produit par le comité, puis feuille de route et quiz final.

LES JEUX DE RÔLE : QUATRE SITUATIONS DE COMITÉ DE DIRECTION, QUATRE DÉBRIEFS

JEU DE RÔLE 1 · Séquence 3

Le point bloqué

Le directeur administratif et le médecin coordonnateur s'opposent depuis des mois sur l'affectation d'un poste. Chacun rejoue le désaccord dans le rôle de l'autre.

On y travaille : exposer la contrainte de l'autre, repérer ce qui est négociable, formuler une proposition, décider de la suite.

JEU DE RÔLE 2 · Séquence 4

La décision rejouée

Le comité a arbitré la semaine dernière. Dans le couloir, l'un de ses membres explique à un manager qu'il n'était pas d'accord.

On y travaille : nommer ce qui s'est passé, revenir à la règle de solidarité, traiter le désaccord en séance et non au dehors.

JEU DE RÔLE 3 · Séquence 5

Face aux équipes

La directrice des ressources humaines doit annoncer une décision qu'elle a combattue en comité. On lui demande : « Et vous, vous en pensez quoi ? »

On y travaille : porter la décision sans se renier, en donner les raisons, renvoyer les désaccords au bon endroit.

JEU DE RÔLE 4 · Séquence 6

Devant le président

Le directeur général présente au président le cadre de fonctionnement produit par le comité. Le président s'étonne qu'il faille l'écrire.

On y travaille : expliquer ce que le cadre sécurise, le relier à la certification, dire ce qui remonte aux instances.

Chaque situation se joue en petit groupe, sous le regard d'un observateur, puis se débriefe sur la réponse attendue. En intra, les situations peuvent être celles de votre service.

OUTILS REMIS AUX PARTICIPANTS

Carte des légitimités
Qui est légitime à décider quoi.

Cartographie des décisions
Accord nécessaire, périmètre propre, remontée aux instances.

Notre cadre de fonctionnement
Produit en séance par le comité.

Méthode de séance
Préparer, conduire, suivre les décisions.

Feuille de route
Six mois, avec sa revue.

Textes et repères travaillés : Code du travail, L. 4622-9-3, L. 4622-10 à L. 4622-14, L. 4622-16, L. 4623-8 ; référentiel AFNOR SPEC 2217 ; cartographie des décisions, règles de fonctionnement d'un comité de direction.

LA SIGNATURE SST FORMATION

Un fil rouge
Un fil conducteur relie les apports aux situations réelles du métier, de la première à la dernière séquence.

Des jeux de rôle tout au long de la formation
On joue les situations, on débriefe sur la réponse attendue, et on recommence.

Des formateurs du terrain
Issus des SPST, ils en connaissent les métiers, les sigles, la culture et les transformations.

Des contenus structurés
Support, jeux de rôle et fiches sont conçus de façon centrale : la même exigence quel que soit le formateur.