FICHE DÉTAILLÉE TRANSFORMATION DU SPST

SST FORMATION
Une marque de Berenice GROUP

MAÎTRISER LE PILOTAGE DE PROJETS EN SPST

Cadrer, planifier, piloter et clôturer un projet avec les contraintes d'un service

Dans un SPST, un projet avance rarement en ligne droite : temps médical compté, multi-sites, décisions partagées. Deux jours pour acquérir une méthode complète : cadrer, planifier et piloter votre projet, du besoin exprimé jusqu'aux résultats. Le fil rouge : un projet fictif, mené de la commande au bilan.

LE FIL ROUGE

Un projet fictif à mener de bout en bout : déployer une action de prévention des troubles musculosquelettiques pour les adhérents de la logistique.

1	2	3	4	5	6
Cadrer	Acteurs et gouvernance	Planifier	Risques et ressources	Piloter et embarquer	Clôturer
JEU DE RÔLE 1	ATELIER 1	ATELIER 2	JEU DE RÔLE 2	JEUX DE RÔLE 3 ET 4	ATELIER 3

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

- cadrer un projet en formalisant sa commande, son périmètre et ses livrables ;
- identifier les parties prenantes et les instances de décision propres à un SPST ;
- construire un plan d'action jalonné et compatible avec les ressources du service ;
- piloter l'avancement par des indicateurs et des revues de projet ;
- embarquer les équipes et les adhérents ;
- clôturer le projet en capitalisant sur les résultats.

INFORMATIONS

Public
Médecin du travail, IPRP, manager, responsable prévention, membre de la cellule PDP.

Prérequis
Aucun prérequis nécessaire.

Modalités et tarifs
- Inter-entreprises : 2 500 € HT par participant (repas inclus)
- Intra-entreprise : nous consulter

Dates
Consultez notre site web.

Lieux
- Paris
- Régions
- Sur site

Méthodes pédagogiques
- Un fil rouge : un projet fictif, mené de la commande au bilan
- Quatre jeux de rôle, chacun suivi de son débrief
- Ateliers de production : carte des acteurs, rétroplanning, note de cadrage

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) TR006

1 Cadrer le projet et sécuriser la commande

- Du besoin à la commande : commanditaire, objectifs, périmètre, livrables attendus.
- Rattacher le projet au projet de service (L. 4622-14), au contrat pluriannuel d'objectifs et de moyens (L. 4622-10) et aux enjeux de certification.
- La note de cadrage : ce qui doit être écrit et validé avant de démarrer.

JEU DE RÔLE 1 **Faites-moi ça vite.** Transformer une demande floue du directeur en commande claire.

2 Situer les acteurs et la gouvernance du projet

- Cartographier les parties prenantes : direction, commission médico-technique, conseil d'administration, adhérents, équipes.
- Qui décide, qui contribue, qui est informé : instances et circuit de validation.
- Se positionner comme pilote : mandat, marges de manœuvre, arbitrages à remonter.

ATELIER 1 **La carte des acteurs.** Situer les parties prenantes du projet du fil rouge et leur rôle.

3 Construire un plan d'action réaliste

- Découper en lots et en jalons : du plan d'action au rétroplanning.
- Estimer la charge et arbitrer les ressources : temps médical, multi-sites, activité courante.
- Ce qui se fait en parallèle, ce qui s'enchaîne.

ATELIER 2 **Le rétroplanning.** Construire les lots et les jalons du projet du fil rouge.

PROGRAMME DÉTAILLÉ (2 JOURS) · SUITE

TR006

4 Anticiper les risques et négocier les ressources

- Identifier les risques du projet et préparer les plans de repli.
- Obtenir du temps : négocier la disponibilité des contributeurs avec leur hiérarchie.
- Ce qui se remonte au commanditaire, et quand.

JEU DE RÔLE 2 — **Je n'ai personne à vous donner.** Négocier du temps médical avec un médecin coordonnateur.

5 Piloter et embarquer

- Suivre l'avancement : indicateurs, tableau de bord, revues et points d'arrêt.
- Embarquer les équipes et les adhérents : communication, résistances, adhésion.
- Animer une revue de projet qui décide.

JEU DE RÔLE 3 — **La revue qui s'enlise.** Animer un point d'avancement où personne n'a avancé.

JEU DE RÔLE 4 — **Encore un projet.** Embarquer une équipe lasse des chantiers successifs.

6 Clôturer et capitaliser

- Bilan, passage en routine, valorisation des résultats auprès de la direction, des équipes et des adhérents.
- Ce que l'on garde pour le projet suivant : méthode, outils, enseignements.

ATELIER 3 — **Mon projet.** Appliquer la méthode à un projet de son service : note de cadrage et premiers jalons, puis quiz final.

LES JEUX DE RÔLE : QUATRE MOMENTS DE LA VIE D'UN PROJET, QUATRE DÉBRIEFS

JEU DE RÔLE 1 — Séquence 1

Faites-moi ça vite

Entre deux réunions, le directeur lance : « Il nous faut quelque chose sur les troubles musculosquelettiques pour la logistique. Vous vous en occupez ? »

On y travaille : faire préciser l'objectif, le périmètre, l'échéance et les moyens, puis reformuler la commande par écrit.

JEU DE RÔLE 2 — Séquence 4

Je n'ai personne à vous donner

Le projet a besoin d'un peu de temps médical chaque mois. Le médecin coordonnateur n'en a déjà pas assez pour les visites.

On y travaille : exposer le besoin précis, chercher une solution de moindre coût, convenir de ce qui sera remonté en arbitrage.

JEU DE RÔLE 3 — Séquence 5

La revue qui s'enlise

Troisième revue de projet : chacun explique pourquoi il n'a pas pu avancer, et la réunion se termine sans décision.

On y travaille : revenir aux jalons, distinguer les blocages réels, décider d'une action par blocage, dater la suite.

JEU DE RÔLE 4 — Séquence 5

Encore un projet

L'équipe d'un centre apprend qu'elle sera pilote. « On n'a pas fini le précédent », répond une infirmière.

On y travaille : entendre la lassitude, dire ce que le projet change et ce qu'il ne demande pas, chercher un premier bénéfice visible.

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

Note de cadrage
Commande, périmètre, livrables.

Carte des acteurs
Qui décide, qui contribue, qui est informé.

Trame de rétroplanning
Lots, jalons, charges.

Registre des risques
Risques et plans de repli.

Trame de revue de projet
Avancement, décisions, suites.

Repères travaillés : cadrage, parties prenantes, lots et jalons, gestion des risques, revue de projet, capitalisation ; Code du travail, L. 4622-10, L. 4622-14.

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.