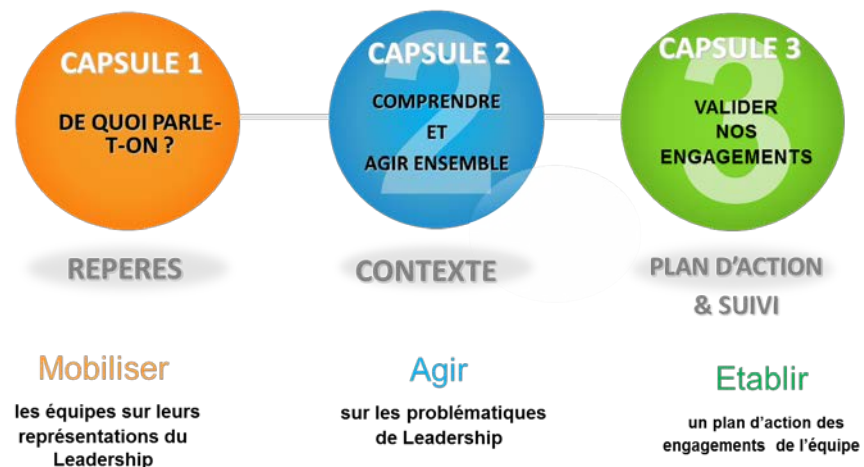


Représentation du module

Figure 1 ci-dessous



Programme d'amélioration continue du travail en équipe

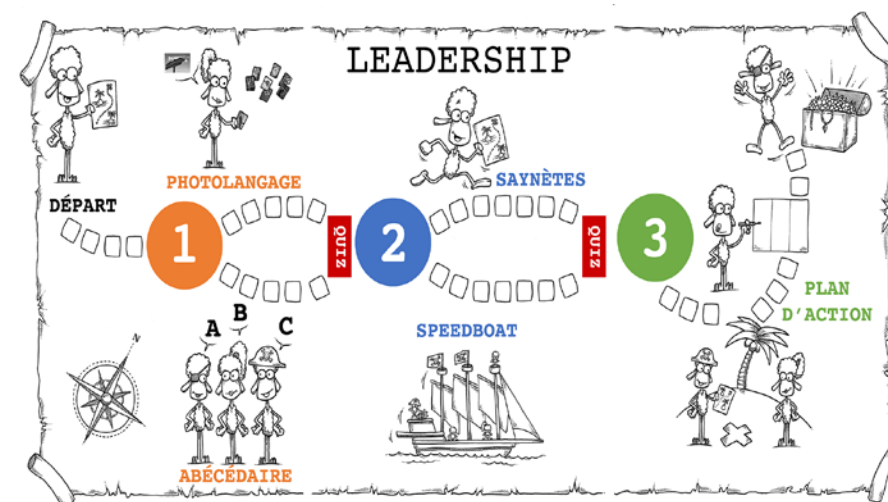
Pacte

Module leadership Pacte

Consultez la boîte à outils

- ☐ [Guide de l'animateur](#)
- ☐ Visionner les supports vidéo
- ☐ [Support power point d'animation](#)
- ☐ Références :

1. Salas E, Sims DE, Burke SC. Is there a "Big Five" in teamwork? Small Gr Res 2005; 36(5):555-99.
2. Hackman JR, Wageman R. A theory of team coaching. Acad Manag Rev 2005; 30(2):269-87.
3. Kunzle B, Kolbe M, Grote G. Ensuring patient safety through effective leadership behavior: a literature review. Saf Sci 2010;48(1):1-17.
4. Manser T. Teamwork and patient safety in dynamic domains of healthcare: a review of the literature. Acta Anaesthesiol Scand 2009;53(2):143-51.



Qu'est-ce que le module leadership ?

Le module leadership est un support d'animation clé en main pour des équipes de soins ; ce module qui se présente comme un jeu, se décline en 3 capsules (cf. figure 1)

1. La première permet de partager les représentations de chacun des membres de l'équipe,
2. puis dans la seconde de prendre conscience de l'enjeu du leadership dans la pratique quotidienne,
3. puis dans la 3^{ème} capsule, de décider en équipe des actions à mener pour améliorer le leadership au sein de l'équipe.

Pourquoi intégrer le leadership dans Pacte ?

Dans des environnements de plus en plus complexes et incertains, les établissements de santé doivent mobiliser leurs équipes autour d'enjeux importants tels que la sécurité du patient tout en favorisant la confiance dans l'organisation. Pour mobiliser une équipe, des compétences en leadership sont déterminantes en termes de réussite^(1,2). Le leader s'apparente à un chef d'orchestre qui réussit à enflammer ses musiciens tout en arrivant à les faire jouer ensemble en harmonie. « Le leadership est le processus par lequel une personne influence un groupe de personnes pour atteindre un objectif commun » Peter G. Northouse. Un leadership approprié favorise la performance, la sécurité⁽³⁾ et le bien-être de l'équipe⁽⁴⁾.

Qui anime et qui participe ?

L'animation doit être assurée de **préférence par une personne extérieure à l'équipe**. L'animateur doit se former à l'animation du module. La réunion doit permettre d'associer au moins un représentant de chaque catégorie professionnelle. Dans le cadre du projet Pacte, le binôme référent est partie prenante en tant que membre de l'équipe. En revanche, celui-ci est associé à la préparation et à l'information de l'équipe.



L'animateur n'est pas un expert du domaine, c'est un facilitateur

Quand et durée ?

L'animation du module est proposée dans **l'étape de mise en œuvre de Pacte** ; il est préférable de faire ce module quand l'équipe a développé une certaine maturité et en l'absence de crise et/ou de conflit majeur. Ce module n'est pas obligatoire, il appartient aux référents et à l'équipe de décider si c'est un enjeu d'amélioration ou pas. Il peut également être un complément à un dispositif de formation au travail en équipe.

Le module est prévu pour une durée de 2 heures.

Quelles sont les grandes étapes du module ?

- ▶ **Introduire** avec quelques points de rappel (finalité, durée, démarche non punitive, expression de chacun)
 - Rappel de l'objectif, de la méthode et du résultat attendu ;
- ▶ **Animer** en suivant l'ordre des 3 capsules :
 - **Capsule 1** : Un travail sur les représentations de chacun est proposé à partir de deux méthodes d'animation laissées au choix de l'animateur, le photo langage ou l'abécédaire ;
 - **Capsule 2** : L'animateur a le choix entre des saynètes ou le speedboat ; les saynètes illustrent des histoires qui mettent en avant des situations sur la confiance, la communication, etc. Le speedboat permet aux professionnels de travailler sur leur propre situation. L'une ou l'autre des méthodes aide les professionnels à repérer des leviers et les difficultés en lien avec le leadership
 - **Capsule 3** : Un consensus est recherché dans le groupe pour proposer des actions concrètes.
 - Entre chaque capsule, un quiz est proposé en tirant au sort 3 cartes ; ce quiz renvoie à des situations réelles mais de manière ludique.
- ▶ **Clore la réunion**
 - Seul le plan d'action est rendu visible et diffusé.



- ☑ Voir le descriptif du déroulement d'une séance
- ☑ Voir le cas concret présenté