

„Ganz sicher“-Transkript Folge 38:

Gamification: Unterweisung mal anders

Intro

Sukeevan Shanmugalingam

Ein Spiel, um die Unterweisung, also die jährliche Wiederholungsunterweisung, etwas dynamischer zu gestalten, sage ich mal. Also, nicht mehr diese klassischen Powerpoint-Schlachten, wo man Thema für Thema runterrattert und die Kollegen und Kollegen nebeneinander so bisschen wegschlafen, weil das ja manchmal eine Stunde bis anderthalb Stunden dauert. Und wir haben da was anderes. Wir wollen alle Leute irgendwie beteiligen, aktivieren, dass sie aufmerksam zuhören und auch mitmachen können.

Katrin Degenhardt

Ganz sicher, so heißt der Podcast der BG ETEM. Und der Name ist hier Programm. Wir wollen, dass Menschen sicher sind bei der Arbeit und auch auf dem Arbeitsweg. Wie das gelingt, was Unternehmen tun, damit ihre Leute gesund bleiben, Herausforderungen und Lösungen im Arbeitsschutz, darüber spreche ich mit meinen Gästen. Das sind Expertinnen und Experten, Unternehmerinnen und Unternehmer, Sicherheitsfachleute und Beschäftigte aus Mitgliedsbetrieben der BG ETEM und die erzählen mir hier, was sie bewegt. Ich bin Katrin Degenhardt, Moderatorin und Gastgeberin, und jetzt geht's los.

Heute sprechen wir über eine etwas andere Form der Sicherheitsunterweisung, Stichwort Gamification. Führungskräfte müssen ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter regelmäßig unterweisen, das ist gesetzlich vorgeschrieben. Damit es dabei aber nicht langweilig wird und möglichst viel vom Inhalt hängen bleibt, sollten Unterweisungen kein Frontalvortrag sein. Besser ist es, mal was Neues auszuprobieren. Zum Beispiel ein Brettspiel. Hierzu spreche ich jetzt mit Sukeevan Shanmugalingam. Er ist Projektleiter und Fachkraft für Arbeitssicherheit beim Energiekonzern E.ON in Essen. Herzlich willkommen!

Sukeevan Shanmugalingam

Guten Tag!

Katrin Degenhardt

Herr Shanmugalingam, E.ON ist ja ein Riesenkonzern. Wie ist denn die Arbeitssicherheit im Unternehmen organisiert und was ist dabei Ihre Aufgabe?

Sukeevan Shanmugalingam

Ich bin bei E.ON Energie Deutschland GmbH, das ist der Vertrieb von E.ON, und jede Gesellschaft hat ihren eigenen Arbeitssicherheits- und Gesundheitsschutzbereich, mit dem Thema Umwelt dazu. Und als Fachkraft für Arbeitssicherheit betreue ich bei uns jetzt Verwaltungsstandorte und stehe den Führungskräften, wie auch Mitarbeitenden, für alle möglichen Fragen zum Thema Arbeitssicherheit zur Verfügung.

Katrin Degenhardt

Und Sie und Ihr Team haben sich ja für Unterweisungen im Verwaltungsbereich etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Deswegen sind wir ja auch hier. Erzählen Sie mal.

Sukeevan Shanmugalingam

Ja, wir haben ein Spiel entwickelt, ein Brettspiel genauer gesagt. Und die Projektgruppe besteht aus unterschiedlichen Gesellschaften. Und die Kollegen sind meistens Fachkräfte für Arbeitssicherheit, aber auch eine Gesundheitsmanagerin ist mit dabei. Und wir tauschen uns regelmäßig aus, wie wir das Spiel weiterentwickeln können. Aber das Ganze hat 2018 angefangen. Da wurde ein Arbeitssicherheitsspiel entwickelt, für den Verwaltungsbereich, und für dieses Spiel gab es 2018 einen BG ETEM Präventionspreis, damals noch bei Innogy. 2020 ist ja dann Innogy von E.ON übernommen worden und wir haben dann das Spiel mitgenommen.

Katrin Degenhardt

Also Sie haben den Präventionspreis gewonnen für ein Spiel, was Sie entwickelt haben. Hab ich das richtig verstanden?

Sukeevan Shanmugalingam

Richtig, und zwar ein Spiel, um die Unterweisung, also die jährliche Wiederholungsunterweisung, etwas dynamischer zu gestalten, sage ich mal. Also nicht mehr diese klassischen Powerpoint-Schlachten, wo man Thema für Thema runterrattert und die Kollegen und Kollegen nebeneinander so ein bisschen wegschlafen, das dauert ja manchmal eine Stunde bis anderthalb Stunden. Und wir haben da was anderes. Also wir wollen alle Leute irgendwie beteiligen, aktivieren, dass sie mitmachen und dass sie auch immer aufmerksam zuhören und auch mitmachen können.

Katrin Degenhardt

Das ist natürlich eine wunderbare Idee. Wie funktioniert denn das Spiel?

Sukeevan Shanmugalingam

Wie ein klassisches Brettspiel: Es gibt unterschiedliche Teams. Wir haben das auf maximal vier Teams begrenzt und jedes Team hat dann vier bis fünf Spieler, weil wenn es zu viele werden, dann sind zu viele Leute passiv dabei und dann erfolgt keine Unterweisung bzw. die Leute sind dann nicht aktiv dabei. Und dann gibt es einen Spielleiter, der dann das Spiel sozusagen moderiert und die Fragen aufrufen kann.

Jedes Team hat dann auch noch mal ein kleines Spiel für seinen Spielführer, der dann die Antwort, die finale Antwort gibt nach 30 Sekunden zum Beispiel. Je nach Frage hat man meistens 30 Sekunden Zeit. Und das Wichtigste ist, dass man für das ganze Spiel 90 Minuten einplanen sollte. Und wenn die Teilnehmenden am Spiel irgendwie Fragen haben, dass sie dann auch Antworten bekommen, falls Sie etwas nicht verstanden haben. Und dafür ist es auch wichtig, dass dann die Führungskraft mit dabei ist, die dann auch nochmal auf die Frage eingehen kann. Und erfahrungsgemäß ist es so, dass meistens länger gespielt wird, dann möchte man ungern die Leute dabei unterbrechen.

Katrin Degenhardt

Also es ist so für 90 Minuten gedacht, aber es kann durchaus auch länger dauern, wenn man mal so im Flow drin ist. Wie kann denn garantiert werden, dass alle zu behandelnden Wissensfelder da auch wirklich drankommen? Wie haben Sie das denn gemacht?

Sukeevan Shanmugalingam

Ja, die zu behandelnden Themen sind bei uns im Verwaltungsbereich Bürosicherheit, Notfallmanagement und Dienstreise. Das heißt, diese Themen sollten die Führungskräfte mit ihren Mitarbeitenden besprechen und erst dann ist es eine gültige Jahreswiederholungsunterweisung. Und das haben wir natürlich so gestaltet, dass man gewisse Punktzahlen erreichen muss. Und wenn man von jedem Thema eine bestimmte Punktzahl erreicht hat, dann gibt es noch mal Bonuspunkte und wenn man die erzielt hat, dann freut man sich bzw. der Ehrgeiz packt einen.

Katrin Degenhardt

Das ist die Gamification! Der Wettbewerbscharakter, das ist ja so ein uralter Instinkt, der in uns allen steckt, der wird da sozusagen ein bisschen gelockt. Haben Sie denn auch Erkenntnisse darüber, ob die vermittelten Inhalte bei den Spielenden genauso gut oder sogar besser gelernt werden als zum Beispiel bei einer herkömmlichen frontalen Unterrichtung?

Sukeevan Shanmugalingam

Ich würde sagen, ja, die Erkenntnisse haben wir, weil wir sehr häufig angefragt werden, um das Spiel für eine Wiederholungsunterweisung einzusetzen. Und wir kriegen immer sehr positive Feedbacks. Und teilweise sind die Personen so kreativ, dass sie das Spiel auch anderweitig nutzen. Anderweitig heißt: jede Woche nehmen sie sich ein, zwei Fragen und dann besprechen sie das in ihrem kleinen Team. So als Gesundheits- oder Arbeitssicherheitsimpuls, um dann in die Woche zu starten. Und dann merkt man ja, okay, das macht Spaß. Und wenn man das so oft spielt, ist es ja auch irgendwie nachhaltig. Also, ich würde sagen, ja.

Katrin Degenhardt

Sie haben jetzt ein paar Mal gesagt Wiederholungsunterweisung, da wollte ich jetzt noch mal drauf eingehen. Was meinen Sie genau damit?

Sukeevan Shanmugalingam

Wir unterscheiden hier zwischen einer Erstunterweisung und einer Wiederholungsunterweisung. Bei der Erstunterweisung kriegt die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter eine vollumfängliche Unterweisung an seinem Arbeitsplatz oder von seinem Arbeitsplatz, wie es am Standort geregelt ist. Thema Notfallmanagement zum Beispiel, wo ist der Sammelplatz und wie das mit den Flucht- und Rettungswegen ist. Genau. Und bei der Wiederholungsunterweisung kann die Führungskraft einfach aussuchen, wie sie denn die Mitarbeitenden unterweisen möchte. Da kann man sehr kreativ sein. Wichtig ist nur, dass man die Themen aus der Gefährdungsbeurteilung verwendet. Und bei uns ist es im Verwaltungsbereich die Themen Notfallmanagement, Bürosicherheit und Dienstreise.

Und zusätzlich haben wir in das Spiel noch die Themen Umwelt und Gesundheit eingepflegt. Und damit es bisschen dynamischer ist, gibt es noch einen Aktionsbereich. Da gibt es auch noch andere sehr interessante und witzige Fragen.

Katrin Degenhardt

Und welche gesetzlichen Vorgaben muss denn diese Unterweisung erfüllen und bzw. muss eine Unterweisung erfüllen? Und gilt das dann auch für dieses Spiel?

Sukeevan Shanmugalingam

Ja, auf jeden Fall. Wichtig ist ja, dass die Leute, die unterwiesen wurden, die Möglichkeit haben, wenn sie etwas nicht verstanden haben, eine Frage zu stellen und dann auch eine Antwort von ihrer Führungskraft oder von jemand anderem zu erhalten. Wichtig ist, dass eine Führungskraft dabei ist, die dann das Spiel auch begleitet oder auch leitet. Wenn Fragen sind, dass sie dann auch Antworten bekommen. Und das Tolle bei dem Spiel ist: alle die mitspielen, kriegen ja die Fragen mit. Und meistens ist es ja auch so, dass dann, dass es nicht nur der eine nicht verstanden hat, sondern vielleicht gibt es für einen ganzen Bereich ein Missverständnis. Und dann wird das einfach aufgelöst. Es ist nicht so, dass man irgendwo die ganze Zeit durchklickt und keine Unterstützung oder keine Antwort bekommt.

Katrin Degenhardt

Sie haben ja 2018 den Präventionspreis dafür gewonnen, ist denn heute noch diese originale Anfangsversion im Einsatz oder haben Sie die mittlerweile auch verändert und optimiert?

Sukeevan Shanmugalingam

Ja, wir haben sie auf jeden Fall verändert, weil 2020 ja Corona kam und die Leute waren dann nicht mehr am Standort. Da musste man schauen, wie man weiterhin die Kollegen und Kollegen unterweist. Also digital oder virtuell. Und das geht natürlich mit so einer haptischen Variante sehr schlecht.

Katrin Degenhardt

Das stimmt.

Sukeevan Shanmugalingam

Und dann haben wir versucht, es zu digitalisieren und da gab es die unterschiedlichsten Möglichkeiten. Damit wir die Fragen, die wir vorher als Katalog in der Hand hatten und durchblättern konnten, digitaler machen konnten, haben wir überlegt, wie wir das schaffen. Gewisse Sachen waren einfach zu kompliziert für die Anwender und wir haben dann versucht, das auf Powerpoint-Basis zu digitalisieren und hatten dann auch Unterstützung aus dem Ausbildungsbereich. Das heißt, wir haben ja um die 170 Fragen, die muss man ja irgendwie in die Folien reinkriegen und dann haben wir die Auszubildenden gefragt, ob sie uns unterstützen können und interessanterweise hatten sie das schon digitalisiert, weil sie das auch gut finden, so unterwiesen zu werden.

Katrin Degenhardt

Das ist ja schön, dass es denen gefällt.

Also dann erübrigt sich auch meine nächste Frage, wie die Resonanz in der Belegschaft ist, weil das klingt so, als ob die Resonanz sehr gut ist.

Sukeevan Shanmugalingam

Bis jetzt: ja!

Katrin Degenhardt

Jetzt haben Sie uns ja dieses Brettspiel auch mitgebracht und jetzt wollen wir uns natürlich uns das nochmal etwas genauer anschauen. Also, ich sehe zum Beispiel ein Erste-Hilfe-Set, ich sehe einen Würfel, ich sehe ein paar Warnwesten und dann sehe ich da, was ist das? schau mal gerade, das ist ein Mehrfachstecker, den hole ich jetzt mal raus. So, das ist ein Mehrfachstecker und dann haben Sie dazu hier auf dem Laptop verschiedene Bereiche. Was haben wir da? Notfallmanagement, Dienstwege, also verschiedene Bereiche und da sind sozusagen die Fragen hinter versteckt, nehme ich mal an.

Sukeevan Shanmugalingam

Genau, genau. Das ist jetzt eine Aktionsfrage, also etwas Interaktives und jetzt haben Sie ja die Mehrfachsteckdose und da müssen Sie jetzt drei sichtbare Fehler finden.

Katrin Degenhardt

Mein Gott, ich bin ja auch totale Elektrofachfrau. Drei sichtbare Fehler. Moment, also einen Fehler sehe ich schon mal hier, am Kabel, da ist sozusagen die Umantelung kaputt. Dann ist an der Mehrfachsteckdose an sich auch ein Loch drin. Richtig, ja. Das ist die zweite, das sind ja die, sag ich mal, die einfachen wahrscheinlich und jetzt kommt das, was die Frage schwierig macht und da bin ich jetzt, glaube ich, ja, mehr fällt mir jetzt ehrlich gesagt nicht ab.

Sukeevan Shanmugalingam

Kein Problem. Dann gibt es auch noch so ein Metallteil, der da fehlt oder demoliert ist als Kontakt.

Katrin Degenhardt

Ja, ja, genau. Stimmt, hier, ist so verbogen. Genau, das ist so eine Kleinigkeit, die habe ich übersehen.

Sukeevan Shanmugalingam

Auch wichtig ist, was man auch manchmal vergisst, ist, dass sie nicht geprüft wurde. Also da fehlt ein DGUV V3 Prüfsiegel.

Katrin Degenhardt

Okay, ja, gut. Das wusste ich nicht. Gut, okay, also ich habe so lala die Frage beantwortet, aber ich denke, es gibt jetzt wahrscheinlich noch die Auflösung, oder?

Sukeevan Shanmugalingam

Richtig. Wir haben ja drei Fehler gesucht. Wir haben aber vier Fehler reingearbeitet. Und die werden dann hier einmal dargestellt. Das hatten Sie ja richtig mit dem defekten Kabel. Dann die Kontaktstelle, dann am Gehäuse und mit dem Prüfsiegel.

Katrin Degenhardt

Aber das heißt, hinterher werden dann sozusagen mit der gesamten Gruppe die Antworten dann noch mal gemeinsam durchgegangen.

Sukeevan Shanmugalingam

Richtig, also wir haben ja auch eine Übersicht, wo man die Punkte aufschreiben kann, wie viele Punkte man aus der jeweiligen Kategorie oder Themenfelder gesammelt hat, damit man weiß, oder auch für die Spieleitung ganz wichtig, welche Themen für die Unterweisung noch fehlen.

Katrin Degenhardt

Genau. Und das wird dann sozusagen im Team nochmal besprochen und da kann man sich dann auch nochmal austauschen, Fragen stellen und so weiter.

Sukeevan Shanmugalingam

Ja absolut und alle Leute, die dann in dem Raum sind und mitspielen, profitieren natürlich, wie die Leute an die Antwort herankommen. dann muss dann die Spieleitung, die das Spiel sozusagen moderiert, gibt dann die Punkte, ob es jetzt richtig war oder nicht.

Katrin Degenhardt

Na gut, also das ist natürlich auch toll, wenn dann verschiedene Teams auch gegeneinander antreten, aber man kann auch als Einzelpersonen so gegeneinander antreten.

Sukeevan Shanmugalingam

Das haben wir jetzt so noch nicht gemacht. Es hat eher so einen Teambildungscharakter, so ein bisschen. Man lernt auch die Kollegen oder die Leute, die mitspielen, anders kennen. Es lockert einfach die Situation auf.

Katrin Degenhardt

Können denn auch andere Unternehmen das Spiel nutzen, vielleicht die, die jetzt den Podcast hören oder die anderweitig davon erfahren haben. Könnten die theoretisch auch die Idee aufnehmen und eigenständig umsetzen?

Sukeevan Shanmugalingam

Auf jeden Fall, also das Spiel dient eigentlich dazu, auf Prävention einzuzahlen, das heißt wir verleihen es gerne und wenn Sie daran arbeiten, also es umgestalten wollen, warum nicht.

Katrin Degenhardt

Sie haben nicht das Monopol drauf, sondern Sie wollen eigentlich gerne andere inspirieren, das auch so zu machen.

Sukeevan Shanmugalingam

Ja, genau. Also einfach um die Themen Arbeit und Gesundheitsschutz voranzutreiben, sag ich mal.

Katrin Degenhardt

Genau, genau. Es gibt ja auch Leute, die haben gar nichts damit am Hut, also die mögen Spiele gar nicht. Wie machen Sie das denn mit Mitarbeitenden, die eben keine Spiele mögen oder auch zum Beispiel Angst haben, sich vor Kollegen oder Kolleginnen zu blamieren, in Führungszeichen?

Sukeevan Shanmugalingam

Machen sie ja nicht, weil man spielt ja immer im Team. Das heißt, da gibt es ja auch andere Leute, die dann sehr gerne antworten und die Leute, die dann nicht so gerne spielen oder nicht antworten möchten, schauen aber, ich sag's mal so, „aktiv zu“. Und vielleicht motiviert das ja dann die Person, bei einer anderen Frage mitzumachen. Das ist ja das Schöne.

Katrin Degenhardt

Das müssen wir ja immer wieder sagen, es geht hauptsächlich den Lerneffekt. Wie sieht das denn aus? Sind da auch manchmal Führungskräfte in das Spiel mit integriert?

Sukeevan Shanmugalingam

Auch Führungskräfte müssen unterwiesen werden. Das heißt, bei uns gab es auch schon mal einen Bereich, wo dann der Bereichsleiter mit seinen Führungskräften das Spiel durchgespielt hat, damit sie auch das in ihrem Bereich einfach mal weiterspielen. Und in der Regel ist es so, dass die Spielleitung, die das Spiel sozusagen auch organisiert und moderiert, eine Führungskraft ist. Aber muss es nicht. Aber es ist wichtig, dass eine Führungskraft dabei ist.

Katrin Degenhardt

Da haben wir auch schon vorhin kurz drüber gesprochen, aber ich wollte es doch noch mal bisschen in den Fokus rücken, weil ich glaube, das ist wirklich ein ganz wichtiger Aspekt bei diesem Spiel. Also es kann auch wirklich als Teambuilding-Maßnahme sehr gut genutzt werden.

Sukeevan Shanmugalingam

Ja, auf jeden Fall. Als ich zum ersten Mal mit dem Spiel in Berührung kam, war es eine neue Abteilung. Und dann war man ja auch als Team total durchmischt. Das waren dann Kollegen, mit denen man vorher noch nichts zu tun hatte. Und das hat echt Spaß gemacht. Das bricht dann das Eis, um miteinander zu kommunizieren. Und jeder geht mit anderen, also mit den Kollegen, plötzlich ganz anders um.

Katrin Degenhardt

Und das fördert auf jeden Fall das Teambuilding.

Sukeevan Shanmugalingam

Es lockert auf jeden Fall die Situation. Und unsere Führungskraft hat gesagt, wir nehmen die Safety Academy als Aktivierung nach der Mittagspause. Und dann dachte ich, die Safety Academy, was ist das? Eine Unterweisung als Aktivierung. Das konnte ich mir nicht vorstellen, aber als man das gespielt hat, da waren die Leute total gut drauf, muss ich sagen.

Katrin Degenhardt

Ja, also das ist doch ein schönes Schlusswort. Also man sieht, Gamification hat eine Menge Aspekte.

Dann erstmal an dieser Stelle einen herzlichen Dank und wir machen noch ein bisschen Werbung in eigener Sache, denn auch die BG ETEM, hält viele Materialien und Werkzeuge bereit, die Unternehmen für ihre internen Unterweisungen nutzen können. Wir haben da ein Kartenspiel zum Beispiel, „Das ist Quatsch“, heißt das. Und das Tool „Prinzipienfest“. Also auch da ist die Gamification durchaus gegeben. Dann haben wir einen ehemaligen Stuntman, „RiskBuster“, Holger Schumacher, der zeigt zum Beispiel in spektakulären Videos, wie schnell

im Arbeitsalltag oder Straßenverkehr etwas schiefgehen kann. Dann haben wir ein e-Learning-Portal. Da können Unternehmen sich auch ihre eigene digitale Lernwelt aufbauen, Unterweisungen vorbereiten oder Inhalte wiederholen.

Und mit Aktionsmedien zum Ausleihen ergibt sich der Praxisteil dann von selbst. Im Medienportal der BG ETEM finden sich Broschüren, Handlungsempfehlungen und rechtliche Vorgaben zum Bestellen oder Herunterladen. So, nach diesem Serviceteil kommen wir jetzt noch mal zu unserem traditionellen Fragespiel „Ganz spontan/Entweder oder“. Sind Sie dazu bereit, Herr Sukeevan Shanmugalingam?

Sukeevan Shanmugalingam
Ja, bin ich.

Katrin Degenhardt
Gut, wunderbar. Pommes rot-weiß oder Rot-Weiß Essen?

Sukeevan Shanmugalingam
Pommes rot-weiß

Katrin Degenhardt
Risiko oder Sicherheit?

Sukeevan Shanmugalingam

Sicherheit.

Katrin Degenhardt
Museum Folkwang oder Zeche Zollverein?

Sukeevan Shanmugalingam
Zeche Zollverein.

Katrin Degenhardt
Das kam ja spontan. Warum?

Sukeevan Shanmugalingam
Ich war noch nicht in dem Museum.

Katrin Degenhardt
Sonntagsbraten oder Veggie-Day?

Sukeevan Shanmugalingam
Sonntagsbraten.

Katrin Degenhardt
Computergame oder Brettspiel?

Sukeevan Shanmugalingam
Brettspiel.

Katrin Degenhardt
Einzelkämpfer oder Mannschaftsspieler?

Sukeevan Shanmugalingam
Mannschaftsspieler

Katrin Degenhardt
Theoretiker oder Praktiker?

Sukeevan Shanmugalingam
Praktiker

Katrin Degenhardt
Büroarbeit oder lieber Außentermin?

Sukeevan Shanmugalingam
Büroarbeit.

Katrin Degenhardt
Ehrlich! Reden oder zuhören?

Sukeevan Shanmugalingam
Zuhören.

Katrin Degenhardt
Planung oder Spontanität?

Sukeevan Shanmugalingam
Spontanität

Katrin Degenhardt

Das haben wir aus der Pistole geschossen. Ja, wunderbar.

Vielen Dank für diesen Einblick. dann bedanke ich mich ganz herzlich bei Ihnen, Herr Shanmugalingam. Sie haben uns das wunderbar vorgestellt. Aber Sie sind ja auch ein ganzes Team in der Safety-Akademie. Deswegen auch an das ganze Team noch mal herzliche Grüße und vielen Dank. Toll, was Sie sich da überlegt haben und entwickelt haben. Und ich denke, das ist sicherlich eine Inspiration für andere Unternehmen.

Und wir freuen uns, liebe Zuhörerinnen und Zuhörer, wenn Sie uns auf dem Podcast-Kanal Ihrer Wahl abonnieren und uns eine Bewertung oder einen Kommentar und bitte gerne auch Fragen dalassen. Weiterführende Infos zum Thema finden Sie, wie schon gesagt, in den Shownotes und auf etem.bgetem.de. Festzuhalten bleibt, Unterweisungen sind wichtig und müssen sein, aber das kann und darf auch Spaß machen. Zum Beispiel, wenn man das Ganze

spielerisch, Stichwort Gamification, angeht und so bleibt das Erlernte sogar viel besser im Gedächtnis haften. Ganz sicher.

Outro

Der Podcast für Menschen mit Verantwortung.