

Die HOPKON präsentiert:

Best Practice Showroom

Die Mini-Messe rund um die besten Arbeitsschutz-Ideen direkt aus der Praxis. Von Teilnehmer*innen für Teilnehmer*innen.
Und nur auf der HOPKON®.

Darum geht es

Viele Unternehmen haben bereits vielfältige Ideen entwickelt, um HOP und Safety-II umzusetzen oder um Operational Learning anzuwenden. Lösungen, mit denen sie Arbeitsschutz einfach mal anders machen als sonst. Etwas, das den Arbeitsschutz, die Kultur oder einen bestehenden Prozess wirksamer macht.

Der Clou: viele von ihnen brauchen dafür gar nicht die Worte HOP, Safety-II und Operational Learning. Sie brauchen nur diese eine Gewissheit: das ist das Richtige!

Und mal ehrlich, wir interessieren uns doch auch genau dafür: "Was machst du in dem Bereich?", "Womit seid ihr erfolgreich?", "Wie habt ihr das Problem gelöst?". Darüber wird in den Pausen gesprochen und auf dem Heimweg nachgedacht. Das Problem: wenn wir davon berichten, können wir nur schlecht etwas vorzeigen, es erklären, es veranschaulichen. Es bleibt bei der Theorie.

Deswegen spüren wir genau diese Ideen für einen wirksameren Arbeitsschutz schon vor der HOPKON auf und bringen sie ins Programm – im Best Practice Showroom!

Der Showroom ist also eine Art Mini-Messe, in der HOPKON-Teilnehmer*innen ihre Best Practices vorstellen. Ganz informell, praxisnah und offen für Austausch. Hier können langerprobte Konzepte genau so gezeigt werden, wie Ideen und Projekte in einem noch frühen Stadium. So werden alle Beteiligten etwas daraus mitnehmen können.

Egal, ob Methoden, Problemlösung, Tools, Prozesse, Spiele, Checklisten, Leitfäden, Programme oder Kommunikationsformate... die Bandbreite ist groß und erlaubt ist erstmal alles. Vorgestellt werden kann das an einem Exponat, mit einer Übung, in einem Spiel, mit einem Film, einem Poster, einer Präsentation, einer Simulation, einer Software-Vorführung oder was auch immer vorhanden und hilfreich ist.

Der Showroom wird als fester Programmpunkt in das Programm der HOPKON aufgenommen. In einem ca. zweistündigen Zeitraum haben die Teilnehmer*innen die Möglichkeit, sich die Formate, Exponate und Co. anzusehen, bzw. Spiele oder Simulationen zu spielen oder in den Austausch zu gehen.

Best Practices

Diese Best Practices erwarten dich auf der HOPKON 2025

Risikojäger – das Spiel als Einstieg in wirksame Unterweisungen

Vorgestellt von: **Ali-Hidir Sögüt**, EHS-Manager, Enpal B.V.

Klassische Unterweisungen erreichen die Menschen oft nicht. Unaufmerksamkeit und mangelnde Motivation sind häufig zu beobachten. Die Frage ist nicht, was vermittelt wird, sondern wie. Es braucht Formate, die aktivieren statt belehren.

Risikojäger geht über eine klassische Unterweisungen hinaus. Es vermittelt nicht nur den theoretisch vorgesehenen Arbeitsprozess. Die Teilnehmenden setzen sich mit realistischen Situationen auseinander und reflektieren, wie die Arbeit tatsächlich abläuft, mit all ihren Herausforderungen und notwendigen Anpassungen. So entsteht mit neurodidaktischen Prinzipien nicht nur Wissen, sondern ein tieferes Verständnis für sichere Arbeitsweisen. Risikojäger ist ein Brettspiel für 4...6 Personen. Ein Impuls für alle, die Schulungen neu denken wollen und mehr.



Schiffsführer-Simulation – Work as Done auf dem Binnenschiff erlebbar machen

Vorgestellt von: **Jan Klonki**, Head of QEHS bei der HGK Shipping

Die Schiffsführer-Simulation ist die Adaption einer Blue Line ("Work as Done") Simulation auf die Logistik: Der Alltag und die Herausforderungen der operativen Mitarbeitenden, die zur Abweichung von der Black Line ("Work as planned") führen, soll für Büro-Mitarbeitende erlebbar werden.

Das Ziel der Simulation ist es, Operational Learning transportabel zu machen und Büro-Mitarbeitenden einfache Learnings zur fernen Arbeitsrealität mitzugeben – zwar in einer künstlichen Umgebung, aber das ist besser als nichts.

Die Schiffsführer-Simulation dauert ca. 15...30 Minuten je Runde. Mehrere Teams treten gegeneinander an und haben ein Ziel: die Ware pünktlich und sicher abliefern.



Best Practices

Diese Best Practices erwarten dich auf der HOPKON 2025

Safety-Escape

Vorgestellt von: **Ralph Eggert**, Eggert-Arbeitssicherheit & SIKUMA

Ralph hatte schon lange den Wunsch, mehr Leichtigkeit in die Arbeitssicherheit zu bringen. Er fand, dass wir dabei oft zu verkrampft unterwegs sind. Seine Idee war, ein spielerisches Element zu schaffen, mit dem man etwas lernt, ohne es direkt zu merken. Die Grundidee für einen Escape Room rund um Arbeitssicherheit, Safety-Mindset und Bewusstseinsbildung trug er schon länger mit sich herum.

Entstanden ist ein Spiel das nicht nur Spaß macht, sondern im Anschluss auch Raum für Reflexion bietet. Denn so wie man im Spiel handelt, ist man oft auch im echten Leben: risikobereit oder eher vorsichtig, zurückhaltend oder dominant, offen oder unterbrechend. Genau diese Muster werden im Spiel sichtbar und lassen sich erkennen und gemeinsam besprechen.



Virtuelle Ereignisanalyse

Vorgestellt von: **Christoph Supplieh**, OHS Regionkoordinator Nordwest, SIEMENS AG

Menschen lernen am besten durch Erfahrungen, nicht durch Vorträge. Immersive Methoden ermöglichen sicheres Erleben, Fehler machen und Reflexion in realitätsnahen Szenarien. Statt nur Unfälle zu analysieren, zeigen sie auch, warum Arbeit gut funktioniert. Auch erfolgreiche Routinen werden dadurch sichtbar und positives Lernen gefördert. So entstand die Idee für ein VR-gestütztes Training zur Ereignisanalyse, das sich an Fach- und Führungskräfte richtet. Das Training verbessert die Qualität der Ereignisanalysen, liefert realistischere Ergebnisse und stärkt die Reflexion durch immersive Erlebnisse und 360°-Aufnahmen.



Die Methode fördert außerdem das erfahrungsbasierte Lernen, unterstützt Safety-II durch den Fokus auf gelungene Abläufe und adressiert HOP-Prinzipien wie „Lernen aus dem Alltag“.

Best Practices

Diese Best Practices erwarten dich auf der HOPKON 2025

Just safe – The Game

Vorgestellt von: **Andreas Wessels**, HSE Manager, Siemens Gamesa

Just Safe ist ein interaktives semi-kooperatives Teamspiel, in dem Kooperation, Kommunikation und Risikobewusstsein im Mittelpunkt stehen – mit einem Twist: Nicht alle spielen fair und versuchen, das Team durch geschicktes Bluffen zu riskanten Entscheidungen zu verleiten um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen. Gespielt werden pokerähnliche Kartenrunden mit verdeckten Rollen. Chips dienen der Einschätzung der eigenen Handstärke – und zur Manipulation. Ereigniskarten bringen Dynamik, Informationen oder Verwirrung aber auch Sicherheitsthematik ins Spiel. "Just Safe" eignet sich für Sicherheitstrainings oder Schulungen mit Gamification. Das Spiel eignet sich hervorragend, um die fünf Prinzipien der Human and Organizational Performance (HOP) nicht nur theoretisch zu erklären, sondern sie durch aktives Spiel erlebbar zu machen.



Arbeitsschutz-Training in Virtual Reality

Vorgestellt von: **Manuel Sauter** und **Jürgen Bauer**, Caterpillar Energy Solutions GmbH

Im diesem VR-Training durchlaufen Servicemitarbeitende ein realistisches Wartungs-szenario, bei dem Arbeitsschutz aktiv erlebt und erlernt wird. Die Teilnehmenden wählen ihre PSA und passende Werkzeuge aus, bevor sie eine Maschinenanlage betreten, an der sie eine Aufgabe durchführen sollen. Geht etwas schief, ertönt ein Warnsignal, die Simulation wird abgebrochen und beginnt von vorn. Das Besondere: Fehler führen hier nicht zu Unfällen, sondern zu Lernmomenten. So entsteht ein sicherer Raum für Erfahrung, Reflexion und Verbesserung. Das VR-Training ermöglicht so das Lernen aus dem Normalbetrieb und fördert das Erleben von Sicherheit als Teil des eigenen Handelns. Virtual Reality ergänzt damit klassische Sicherheitsunterweisungen um eine motivierende, interaktive Komponente und macht Arbeitsschutz nicht nur verständlich, sondern erlebbar.

