

REFLEKS ŞAMPİYONLARI PROJESİ

İş sağlığı ve güvenliğinde sektöre özel,
oyunlaştırılmış öğrenme deneyimi.

DeOSGB
ORTAK SAĞLIK VE GÜVENLİK BİRİMİ

REFLEKS ŞAMPİYONLARI NEDİR?

Refleks Şampiyonları; çalışanların iş sağlığı ve güvenliği kapsamında karşılaşabilecekleri farklı vakaları değerlendirmelerini, doğru müdahale adımlarını öğrenmelerini ve bilgilerini etkileşimli bir ortamda pekiştirmelerini amaçlayan interaktif bir oyundur.

Her kart gerçek çalışma hayatında karşılaşılabilecek bir vaka ve bu vaka karşısında izlenmesi gereken adımlar üzerinden ilerler.

Böylece çalışan yalnızca bilgiyi okumaz; vakayı değerlendirir, ekip arkadaşlarıyla etkileşime geçer ve öğrendiklerini pekiştirir.





HANGİ İHTİYACA CEVAP VERİR?

İş sağlığı ve güvenliği eğitimlerinde aktarılan birçok bilgi zaman içerisinde unutulabilir veya kritik bir durumda hangi adımların hangi sırayla uygulanması gerektiği konusunda tereddüt yaşanabilir.

Refleks Şampiyonları bu noktada öğrenmeyi tek yönlü bilgi aktarımından çıkararak aktif katılıma dönüştürür.

Çalışanların daha önce öğrendikleri bilgileri yeniden hatırlamasını, ekip arkadaşlarıyla paylaşmasını ve farklı vakalar üzerinden tekrar etmesini sağlar.

SİSTEMİ NEDİR?

Kartların ön yüzünde bir vaka, arka yüzünde ise bu vaka karşısında uygulanması gereken doğru adımlar bulunur.

Oyuncu kartın arka yüzünü görmeden yapılması gerekenleri hatırlamaya çalışır.
Ardından kart çevrilir ve verilen cevaplar doğru adımlarla karşılaştırılır.

Bu yapı sayesinde her kart aynı zamanda küçük bir vaka analizi + bilgi testi + tekrar çalışmasına dönüşür.





NASIL OYNANIR?

Refleks Şampiyonları, çalışanların bireysel olarak veya iki takım hâlinde karşılaşarak oynayabileceği interaktif bir öğrenme oyunudur.

1) KARTINI SEÇ
Oyuncuya kartın yalnızca vaka bulunan ön yüzü gösterilir.

2) DOĞRU ADIMLARI SÖYLE
Oyuncu, vaka karşısında uygulanması gereken adımları arka yüzü görmeden sıralar.

3) KARTI ÇEVİR & KONTROL ET
Kartın arkasındaki doğru adımlar açılır ve verilen cevaplarla karşılaştırılır.

4) PUANINI TOPLA
Doğru bilinen adımlar puanlanır.
Oyun sonunda bireysel oyunda en yüksek puana ulaşan oyuncu, takım oyununda ise en yüksek puanı toplayan ekip REFLEKS ŞAMPİYONU olur.

NEDEN OYUNLAŞTIRMA?

Refleks Şampiyonları, çalışanı bilginin pasif alıcısı olmaktan çıkararak sürece dahil eder.

Oyunlaştırılmış yapı;
aktif katılımı,
bilginin tekrarını,
ekip içi etkileşimi,
vaka üzerinden düşünmeyi
ve doğru adımların hatırlanmasını
destekler.

Rekabet unsuru ise öğrenme sürecini daha dinamik ve katılımcı hâle getirir.



NEYİ AMAÇLIYORUZ?

BİLGİYİ PEKİŞTİRME
Eğitimlerde öğrenilen bilgilerin farklı vakalar üzerinden tekrar edilmesi.

AKTİF HATIRLAMA
Çalışanın cevabı görmeden önce kendi bilgisini kullanması.

FARKINDALIK
Farklı iş kazası ve acil durum senaryoları üzerine düşünülmesi.

KATILIM
İSG öğrenme süreçlerinin çalışanların birbirleriyle etkileşim kurduğu bir yapıya dönüşmesi.





NERELERDE KULLANILABİLİR?

- İSG eğitimlerinde
- Oryantasyon süreçlerinde
- Ekip içi etkinliklerde
- Periyodik bilgi tazeleme çalışmalarında
- Saha eğitimlerinde
- İSG farkındalık etkinliklerinde
- Eğitim sonrası bilgi pekiştirme çalışmalarında

SEKTÖRE ÖZEL SENARYOLAR

Her sektörün riski farklı.
Refleksler de buna göre gelişmelidir.

Refleks Şampiyonları, farklı sektörlerin çalışma koşulları ve karşılaşabileceği riskler doğrultusunda özelleştirilebilir.

İnşaat, enerji, üretim ve farklı faaliyet alanlarına yönelik kart setlerinde; **vaka senaryoları ve uygulanması gereken doğru adımlar sektöre özel olarak kurgulanır.**

Böylece çalışanlar genel örnekler yerine, kendi çalışma ortamlarında karşılaşabilecekleri durumlar üzerinden bilgilerini test eder ve pekiştirir.



Bilgiyi öğrenmek ilk adım.

Kritik olan ise doğru anda hatırlamaktır.

Refleks Şampiyonları

Oyna. Hatırla. Pekiştir.

DEOSGB ile #İşimGüvende





TEŞEKKÜRLER

DeOSGB
ORTAK SAĞLIK VE GÜVENLİK BİRİMİ