



Tervise Arengu Instituut
National Institute for Health Development



VEPA KÄITUMISOSKUSTE MÄNG

Kai Klandorf Tervise Arengu Instituut



Mis on VEPA mäng?



Käitumisoskuste mäng loodi aitamaks õpetajal tulla klassi kui tervikuga toime ilma, et ta peaks igale korrarikumisele individuaalselt reageerima.



Muriel Saunders - 1967 aastal

Algset metoodikat on põhjalikult uuritud, täiendatud ja praeguseks on mängu tunnustatud kui ühte parimat universaalset ennetusprogrammi maailmas.

Dennis D. Embry PhD.



Miks seda vaja on?



VEPA mäng koosneb töövahenditest ja põhimõtetest, mille rakendamine suurendab õpilaste oskusi oma käitumise kontrollimiseks.



Mängu **eesmärk** on positiivse ja õppimisele suunatud õhkkonna loomine klassis ning õpilaste positiivse käitumise tunnustamine.



Olukord Eestis



- Enne 13. eluaastat on alkoholi proovinud **62%** noortest;
- **83%** 15-aastastest tarbivad alkoholi tihedalt;
- **32%** noortest on proovinud illegaalseid uimasteid;
- Kiusamise ohvriks on langenud **22%** õpilastest;
- Ise kiusavad **33%** kiusatutest ja **12%** mitte kiusatutest





Kasu mis VEPA toob...

- 
- 
- Mängu rakendamine aitab ennetada õpilaste õppeedukuse langemist, kuritegelikku käitumist, vaimse tervise probleemide ja uimastiprobleemide teket.
 - vähendab **26%** õpilaste hulka, kes 13-aastaselt on suitsetamist proovinud;
 - suurendab **21%** õpilaste hulka, kes omandavad keskhariduse.
 - VEPA mängu rakendamine vähendab alaealiste õigusrikkumisi, vägivaldsete kuritegude sooritamist ning antisotsiaalse isiksushäire tekkimise tõenäosust.
 - VEPA mängu rakendamine vähendab vajadust suunata õpilane käitumisraskuste või õpiraskustega õpilastele mõeldud klassi



Kuidas mäng käib?

Õpetajad panevad koos õpilastega kirja, mida nad sooviksid rohkem ja vähem oma unistuste klassis näha, kuulda, tunda ja teha;

- vähem soovitud käitumised on „spleemid“, mida hakatakse mängu rakendamise ajal jälgima;
- rohkem soovitud käitumine on „VEPA“, mida hakatakse järjepidevalt esile tõstma ja tunnustama.



Mängu põhimõtted

- Õpilase tähelepanu saamiseks kasutatakse VEPA vaikust (käemärgid ja suupill).
- Klass jaotatakse võistkondadeks ja võistkondade nimed kirjutatakse tahvlile.
- Õpilastele öeldakse, kui mäng algab ja kui kaua kestab. Mängu aega näitab taimer.
- Mängu algusest ja lõpust annab märku suupilli mahe heli.



Memme vigurid

- Mängu võidavad kõik võistkonnad, kes saavad vähem kui 4 spleemi.
- Võitjaid premeeritakse lühiajaliste mänguliste ja lõbusate tegevustega, mis loositakse „Memme vigurite“ hulgast. Auhinna tegevuses löövad kaasa kõikide võitjameeskondade liikmed.
- Auhinnad kestavad ettenähtud aja ja tegevuse lõpust annab märku taimer või suupill.



Mõmise, jorise ja urise

Võitjameeskonnad saavad etteantud aja jooksul mõmiseda, joriseda, uriseda palju jaksavad.

Soovitatav aeg: 10 kuni 20 sekundit



Kõike seda protsessi aitavad läbi viia mentorid



- Mentorid viivad läbi õpetajate koolituse.
- Mentorid külastavad õpetajaid kord kuus.





Tervise Arengu Instituut

National Institute for Health Development



Mõõtmise tulemused

Sekkumis- ja kontrollklasside võrdlus

Aire Trummal
TAI vanemanalüütik



Mõõtmised kolmel korral:

- Kooliaasta alguses - baasandmed
- Kalendriaasta alguses - I etapi koolid rakendanud 3 kuud
- Kooliaasta lõpus - I etapi koolid rakendanud 6,5 kuud ja II etapi koolid 3,5 kuud



Tulemuste mõõtmise viisid:

- Tunnivaatlus – igas klassis 2x15 min spleemide lugemist
- Õpetaja hinnang iga õpilase käitumisele – tugevuste-raskuste küsimustik (Robert Goodman)

Mittesoovitud käitumised klassis

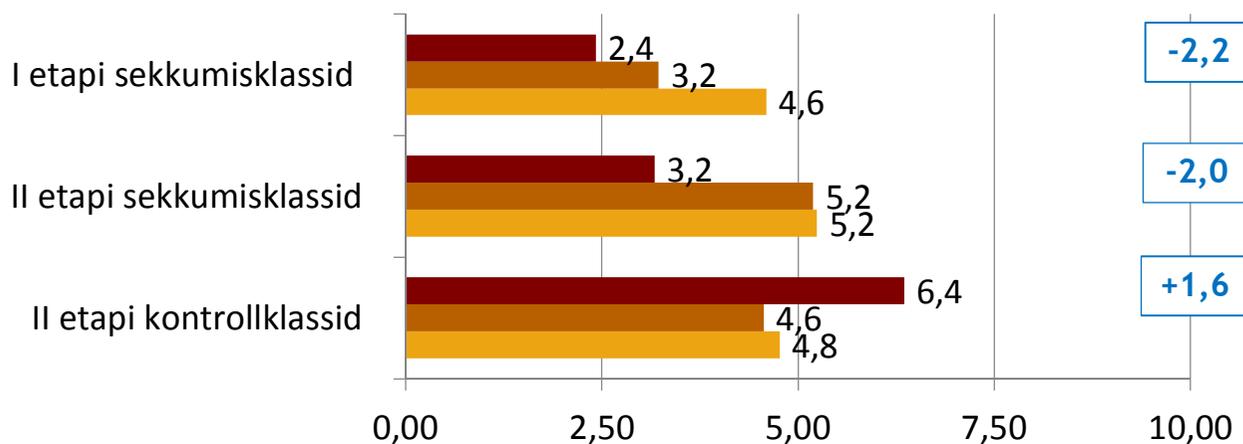
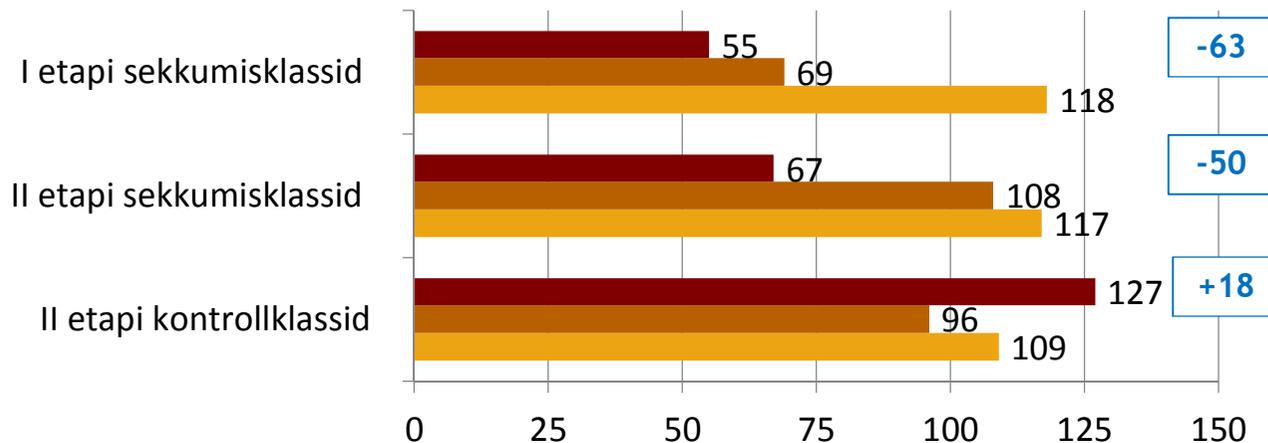
Tunnivaatlused



**Keskmine spleemide arv
klassi kohta 15 min
jooksul**

**Keskmine spleemide arv
ühe õpilase kohta 15 min
jooksul**

MUUTUS
■ III mõõtmine ■ II mõõtmine ■ I mõõtmine



Õpilaste tugevused ja raskused (1)

Õpetajate poolt täidetud ankeedid

SKOOR Esitatud õpilaste osakaal, kellel on vähemalt veidi raskusi		Etapp 1 sekkumisklassid, % n=254			Etapp 2 sekkumisklassid, % n=229			Etapp 2 kontrollklassid, % n=235		
		Koolia. algus	Koolia. lõpp	muutus	Koolia. algus	Koolia. lõpp	muutus	Koolia. algus	Koolia. lõpp	muutus
Emotsionaalsed raskused	veidi kuni väga kõrge	14,6	17,3	2,8	16,6	14,0	-2,6	18,3	23,8	5,5
Käitumisraskused	veidi kuni väga kõrge	8,3	7,9	-0,4	16,6	15,7	-0,9	16,2	20,0	3,8
Hüperaktiivsus	veidi kuni väga kõrge	19,7	16,5	-3,1	21,8	16,6	-5,2	22,1	20,0	-2,1
Omasugustega suhtlemise raskused	veidi kuni väga kõrge	13,8	15,7	2,0	25,8	19,7	-6,1	27,2	24,3	-3,0
Prosotsiaalsus	veidi kuni väga madal	16,1	15,7	-0,4	24,5	17,0	-7,4	25,1	30,2	5,1
Õpetaja täheldanud lapsel raskusi	väikesed kuni tõsised raskused	34,7	26,8	-7,9	42,1	31,4	-10,7	38,9	37,8	-1,1

Iga skoori arvutamisel arvestatud 5 väitega.

Eesmärgiks kõrge skooriga õpilaste osakaalu vähendamine.

VÄIDE		Etapp 2, sekkumisklassid, %		
		Koolia. algus	Koolia. lõpp	muutus
Jagab meeleldi oma asju teistega (prosotsiaalsus)	kindlasti õige	44,1	61,1	17,0
	osaliselt õige või vale	55,9	38,9	
Abivalmis, kui keegi on viga saanu (prosotsiaalsus)	kindlasti õige	52,0	63,8	11,8
	osaliselt õige või vale	48,0	36,2	
Aitab sageli teisi lapsi, õpetajaid jmt (prosotsiaalsus)	kindlasti õige	42,5	59,0	16,4
	osaliselt õige või vale	57,5	41,0	
Pigem omaette hoidev, mängib üksi (omasugustega suhtlemine)	vale	61,1	72,5	11,4
	osaliselt või kindlasti õige	38,9	27,5	
Tal on vähemalt üks hea sõber (omasugustega suhtlemine)	kindlasti õige	75,0	82,5	7,5
	osaliselt õige või vale	25,0	17,5	
Mõtleb enne tegutsemist asjad läbi (hüperaktiivsus)	kindlasti õige	38,8	52,4	13,6
	osaliselt õige või vale	61,2	47,6	
Viib ülesande lõpuni (hüperaktiivsus)	kindlasti õige	42,4	53,7	11,4
	osaliselt õige või vale	57,6	46,3	
Tähelepanu hajub kergesti (hüperaktiivsus)	vale	36,2	51,1	14,8
	osaliselt või kindlasti õige	63,8	48,9	
Palju hirme, kartlik (emotsionaalsus)	vale	70,7	79,0	8,3
	osaliselt või kindlasti õige	29,3	21,0	
Muretseb paljude asjade pärast (emotsionaalsus)	vale	58,5	68,6	10,0
	osaliselt või kindlasti õige	41,5	31,4	
Üldiselt sõnakuulelik (käitumisraskused)	kindlasti õige	71,2	80,3	9,2
	osaliselt õige või vale	28,8	19,7	

II etapi sekkumisklassides 25 väitest 11 puhul positiivne muutus.

I etapi sekkumisklassides 11 väitest 10 puhul positiivne muutus, kontrollklassides mitte ühtegi.