



**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 korrarikkumisele 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.





## Näiteid Eesti koolides tehtust...





## 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

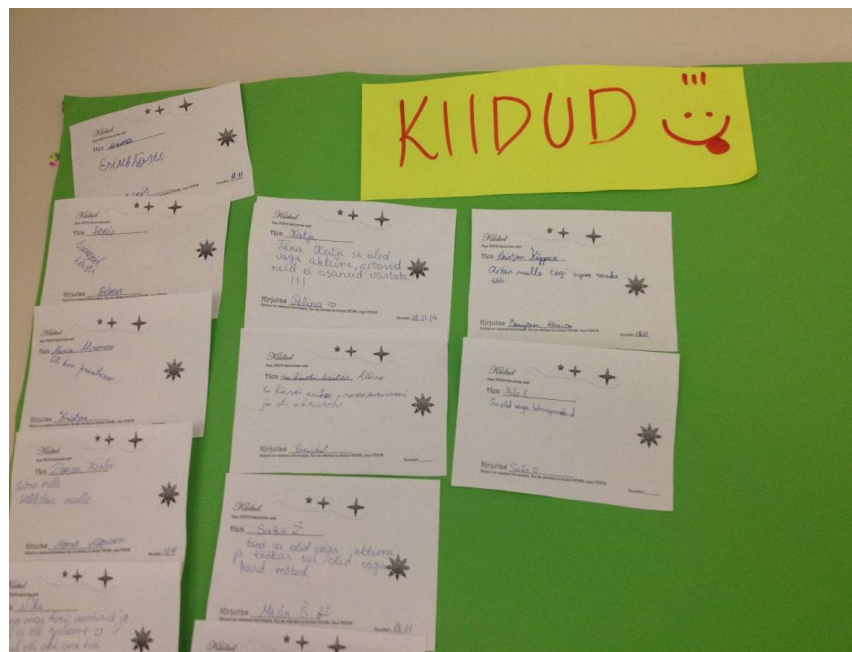
Võitjameeskonnad saavad etteantud aja jooksul mõmiseda, joriseda, uriseda palju jaksavad.

*Soovitatav aeg: 10 kuni 20 sekundit*

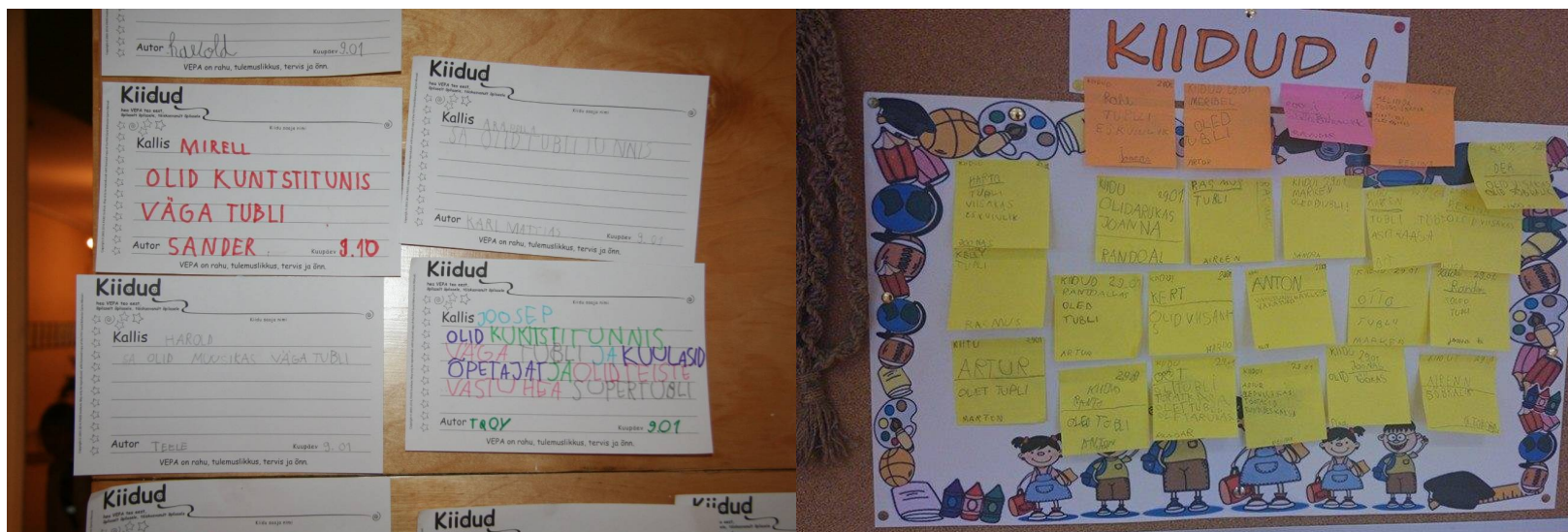


## Kiidud

Laste enesehinnangut tõstetakse mängu käigus süsteemse tunnustamisega, positiivse käitumise märkamise ja sellele tähelepanu osutamisega.



## Näiteid Eesti koolides tehtust...





## 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)



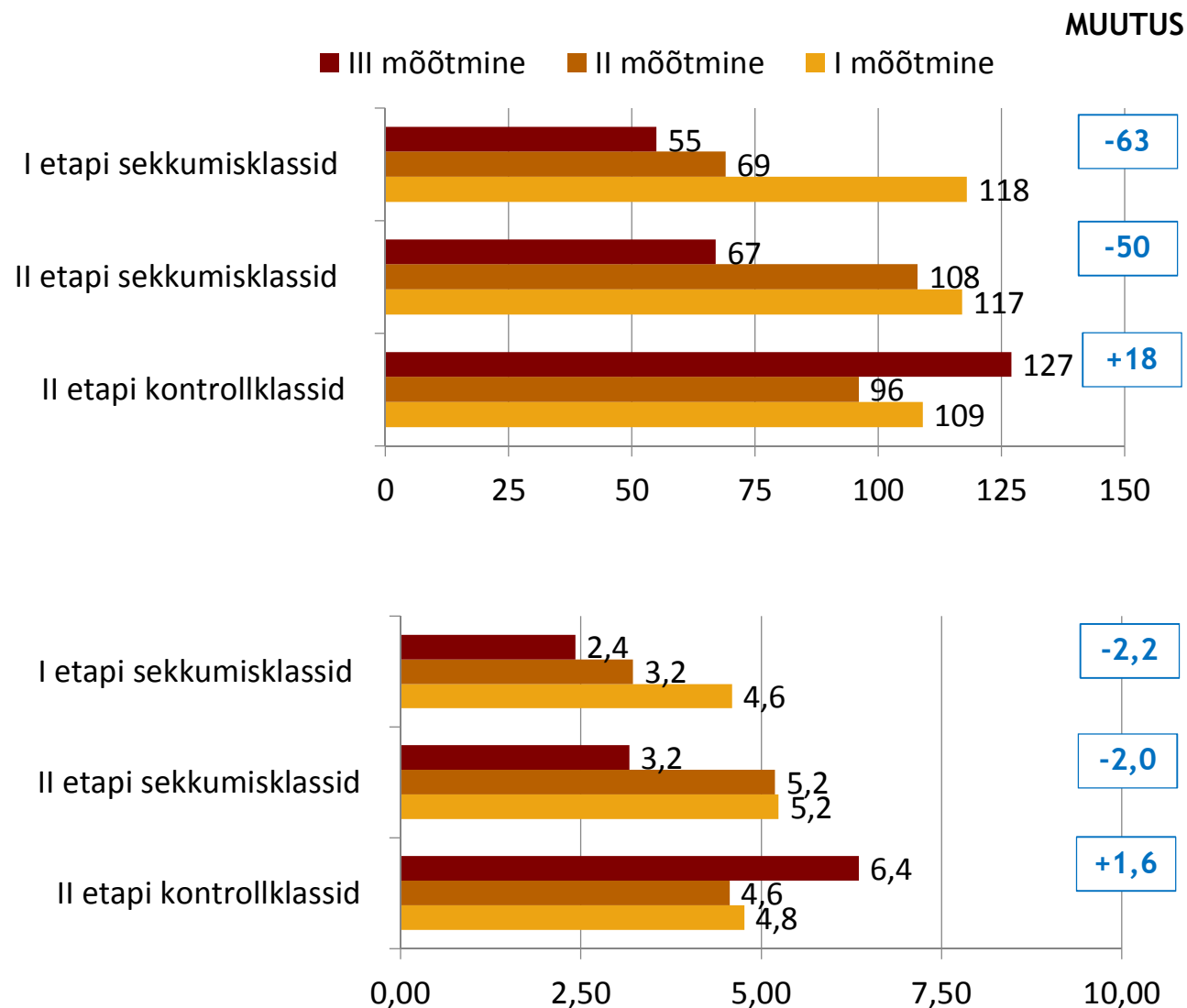
# Mittesoovitud käitumised klassis

## Tunnivaatlused



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

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



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

II etapi sekkumisklassides 25 väitest 11 puhul positiivne muutus.

I etapi sekkumisklassides 4 väitest 1 positiivne muutus, kontrollklassides mitte ühtegi.