

VEPA mäng

Tervise Arengu Instituudi ja Sihtasutus Kiusamise Vastu koostöös rakendatakse 2014/2015 õppeaastal 20 Eesti koolis *Good Behavior Game'i* (VEPA mäng ehk Käitumisoskuste Mäng) nimelist sekkumist. Osalevad koolid on Tallinnast, Tartust, Võrust, Pärnust, Rakverest, Viljandist, Põltsamaalt, Koselt ja Kundast. Mängu rakendavad esimeste klasside õpetajad.

Mis on VEPA mäng?

Tegemist on meetodiga, mida rakendas Muriel Saunders esmakordselt Ameerikas 1967. aastal. Algset metoodikat on põhjalikult uuritud, täiendatud ja praeguseks on mängu tunnustatud kui ühte parimat universaalset ennetusprogrammi maailmas. Käitumisoskuste mäng loodi aitamaks õpetajal tulla klassi kui tervikuga toime ilma, et ta peaks igale korrarikkumisele individuaalselt reageerima.



VEPA mäng koosneb tuumpõhimõtetest, mille rakendamine suurendab õpilaste oskusi oma käitumise kontrollimiseks. Mängu **eesmärk** on positiivse ja õppimisele suunatud õhkkonna loomine klassis ning õpilaste positiivse käitumise tunnustamine. Mängu rakendamine aitab ennetada õpilaste õppeedukuse langemist, kuritegelikku käitumist, vaimse tervise probleemide ja uimastiprobleemide teket. Lisaks vähendab käitumisoskuste mängu igapäevane mängimine ülemineku tegevustele kuluvat aega ning suurendab õppimisele jäävat aega 60-90 minuti võrra päevas.

Käitumisoskuste mängu rakendamine 1. klassis: vähendab **26%** õpilaste hulka, kes 13-aastaselt on suitsetamist proovinud; suurendab **21%** õpilaste hulka, kes omandavad keskhariduse.

Teadusuuringud on leidnud:

- ✚ Tunde segav käitumine 1. klassis on riskifaktor õppeedukuse langemiseks, koolist välja langemiseks, kuritegelikuks käitumiseks, antisotsiaalse isiksusehäire tekkimiseks, uimastite tarvitamiseks või sõltuvuse tekkeks ning teisteks riskikäitumise liikideks (Kellam et al., 2008).
- ✚ VEPA mängu rakendamine vähendab õpilaste käitumisprobleeme ja agressiivset käitumist (Kellam et al 2008, Kellam et al 1994, Kellam et al 1998, Ialongo et al 2001, van Lier 2004, van Lier 2002).
- ✚ VEPA mängu rakendamine vähendab vajadust suunata õpilane käitumisraskuste või õpiraskustega õpilastele mõeldud klassi (Ialongo et al 2001).
- ✚ VEPA mängu rakendamine vähendab riski, et õpilane hakkab tulevikus suitsetama, ennetab ja vähendab uimastite tarvitamist (Furr-Holden et al 2004, Kellam et al 2008, Ialongo et al 1999, Kellam & Anthony 1998, Storr et al 2002).
- ✚ VEPA mängu rakendamine vähendab alaealiste õigusrikkumisi, vägivaldsete kuritegude sooritamist ning antisotsiaalse isiksusehäire tekkimise tõenäosust (Petras et al 2008, Ialongo et al 1999).


- ✚ VEPA mängu rakendamine suurendab akadeemilist võimekust ning keskhariduse omandanud õpilaste arvu (Bradshaw 2009).

Mängu läbiviimiseks:

- ✚ panevad õpetajad koos õpilastega kirja, mida sooviksid nad 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;
- ✚ õpilastele õpetatakse, kuidas mängu mängida.

Mängu põhimõtted:





Mõmise, jorise ja urise

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

Soovitav aeg: 10 kuni 20 sekundit

- ✚ Õpilase tähelepanu saamiseks kasutatakse VEPA vaikust (käemärgid ja suupill).
- ✚ Klass jaotatakse võistkondadeks ja võistkondade nimed kirjutatakse tahvile.
- ✚ Õpilastele öeldakse, kui mäng algab ja kui kaua kestab.
- ✚ Koos õpilastega arutatakse, mis on „spleemid“ algavas tegevuses.
- ✚ Mängu algusest ja lõpust annab märku suupilli mahe heli.
- ✚ Kui õpilane „spleemib“, teeb õpetaja märke õpilase võistkonna nime alla ning ütleb neutraalse hääletooniga, mis võistkonnas spleemi märkas.
- ✚ Mängu võidavad võistkonnad, kes saavad tahvile vähem kui 4 märget.
- ✚ 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.

Mängu saab läbi viia **mitu korda päevas erinevate koolitegevuste juures** – matemaatika- või lugemistunnis, ühest ruumist teise liikudes, raamatukogus, vahetunnis, ekskursioonil, kooli sööklas vms. Käitumisoskuste mäng on kogum meetoditest, mis toovad märgatavaid kasutegureid mängu rakendava õpetaja töösse ja õpilaste igapäeva ellu. Läbi lihtsate elementide kasutamise nagu meeskonnatöö, kaasamine, üksteise tunnustamine, positiivse märkamine, suupill ja taimer, aktiivsed auhinnad jne. on koolis käik ja edasine elu meeldivam ja edukam.

VEPA mängu kohta Eestis saab rohkem infot Tervise Arengu Instituudi projektijuhi Kai Klandorfi käest kai.klandorf@tai.ee, +37258133236.