

Käitumisoskuste mängu piloteerimise tulemused Eestis

Aire Trummal

Tallinn 2015

1. Käitumisoskuste mängu tutvustus

Good Behaviour Game ehk käitumisoskuste mäng (KOM) on koolikeskkonnas rakendatav sekkumisprogramm, mis ennetab õpilaste käitumisprobleemide teket või süvenemist. Mäng loob õpilaste seas õppimist soodustava keskkonna, vähendab korrarikkumisi ja tegelemist õppimist segavate tegevustega, arendab laste võimet enda käitumist ja reaktsioone kontrollida. Lisaks edendab KOM positiivset sotsiaalset käitumist läbi soovitud käitumise defineerimise, tunnustamise ja omavahelise koostöö.

Antud sekkumistegevust on arendatud alates 1960ndatest aastatest. Eestis kohandati ja piloteeriti 2014/2015 õppeaastal käitumisoskuste mängu, mille arendajaks ja levitajaks on PAXIS Instituut USA-s eesotsas Dennis D. Embry'ga (<http://paxis.org/products/view/pax-good-behavior-game>). PAXIS Instituudi kaudu rakendatakse KOM-i USA-s, Kanadas ja Iirimaa.

KOM-i lühema- ja pikaajsete mõjude kohta on läbi viidud hulgaliselt teadusuuringuid (k.a. longituduuringuid koolis mängu mänginud õpilaste edasise elutee kohta). KOM on kantud USA tõenduspõhiste programmide registrisse (*Substance Abuse and Mental Health Services Administration's National Registry of Evidence-based Programs and Practices*) ja seda on tõenduspõhise ennetusmeetodina esile toodud nt organisatsioonide poolt *Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction* ning *Center for the Study and Prevention of Violence*. Pikaajsed teadusuuringud on näidanud, et KOM-i rakendamine koolikeskkonnas:

- vähendab õpilaste käitumisprobleeme, k.a. aktiivsus- ja tähelepanuhäireid;
- vähendab vägivaldset ja agressiivset käitumist;
- vähendab koolikiusamise esinemist;
- vähendab spetsiaalsete teenuste kasutamist ning vajadust suunata õpilasi käitumis- või õpiraskustega lastele mõeldud klassi;
- vähendab tõenäosust depressiooni tekkeks ning ennetab suitsiidset käitumist;
- ennetab sõltuvusainete tarvitamist;
- vähendab alaealiste õigusrikkumisi, kuritegelikku käitumist ning antisotsiaalse isiksushäire tekkimise tõenäosust;
- suurendab õpiedukust ning akadeemilisi saavutusi, k.a. keskkooli lõpetamise ja ülikooli astumise tõenäosust.

KOM sobib rakendamiseks erinevates kooliastmetes ning see aitab õpetajal tulla klassi kui tervikuga toime ilma, et peaks igale korrarikkumisele individuaalselt reageerima. Selleks koolitatakse õpetajat kasutama tunni ajal või selle väliselt erinevaid tööriistu (nagu suupill, taimer, sobivat ja mitte sobivat käitumist märgistavad kaardid), mängima lastega koos käitumise jälgimisele suunatud meeskonnamängu ning jagama üksteisele tunnustust hea käitumise eest. Mängu raames on kasutusel mitmed eriväljendid nagu „VEPA“, „spleem“, „kiidud“, „memme vigurid“. Lühend VEPA tähistab eesti keeles sõnu „veel paremaks“ ning see märgib käitumist, mida soovitakse klassis rohkem näha ja teha. Õpilastega räägitaksegi VEPA mängust, mitte käitumisoskuste mängust. Väljamõeldud sõna „spleem“ tähistab käitumist, mida soovitakse klassis vähem näha ja teha ning mille esinemise vähendamiseks õpetaja ja õpilased koostööd teevad. Mitte soovitud käitumist tähistatakse väljamõeldud sõnaga seetõttu, et mitte sildistada laste teguviisi negatiivsete sõnadega nagu „halb käitumine“, „korrarikkumine“ vmt ning läheneda teemale neutraalselt ja mänguliselt.

Mängu kasutamine on osa tavapäraestest tunnis toimuvast õpetegevusest. See on kogum meetodeid ja tööriistu õpetajale plaanipärase õpetegevuse efektiivsemaks läbiviimiseks. Käitumise jälgimisele suunatud mängu mängitakse meeskondadesse jaotatult samal ajal õppetöö ülesande sooritamisega. Mängu lõppedes on hea käitumise eest auhinnaks „memme vigur“ ehk lühikest aega kestev lõõgastav ja rõõmus vahepala. Mängu mängides luuakse keskendunud õppimisele suunatud õhkkond klassis.

2. Pilootprojekti tegevused Eestis

Tervise Arengu Instituut (TAI) alustas koostöös Sihtasutusega Kiusamise Vastu KOM-i pilootprojektiga Eestis 2014. aasta augustist. Tegevuse sihtrühmaks valiti 1. klassid, kuna koolitee alguses aitab mängu rakendamine lastel koolikontekstiga kohaneda, õppimiseks vajalikke reegleid jälgida, ühtlustada koolivalmiduse taset ning suurendada akadeemilist sooritusvõimet. Pilootprojekti eesmärgiks oli tuvastada, kas käitumisõskuste mäng Eesti kontekstis töötab ning kas sekkumistegevust rakendades on võimalik saavutada oodatud tulemusi. Oodatud tulemusteks on õppimist segavate ja agressiivsete või üliaktiivsete käitumiste vähenemine ning õppeprotsessile keskendunud ja koostööle suunatud käitumiste suurenemine võrreldes sekkumise eelsete andmetega.

Projekti elluviimine toimus kahes etapis. I etappi kaasati 10 kooli ja igast koolist üks 1. klass. Klassijuhatajad läbisid ühepäevase KOM koolituse oktoobris 2014 ning kooliaasta lõpuks olid need klassid mängu rakendanud kokku u 7 kuud. II etappi kaasati 11 kooli ning igast koolist kaks 1. klassi – üks sekkumisklassina ja teine kontrollklassina. Sekkumisklasside klassijuhatajad läbisid KOM koolituse jaanuarist 2015 ning olid kooliaasta lõpuks mängu rakendanud u 4 kuud. Ühe teise etapi kooli osalemine mängu rakendamise algusjärgus katkes, mistõttu tulemuste analüüsis on arvestatud 10 II etapi kooli andmetega. Pilootprojektis osalenud koolid olid Tallinnast, Tartust, Pärnust, Võrust, Viljandist, Koselt, Rakverest ja Põltsamaalt. Piloteerimine toimus piirkondades, kus olid olemas koolide jaoks mentorid, kes olid eelnevalt valitud konkursi korras.

Koolituse järgselt määrati igale õpetajale mentor, kes oli kooliaasta jooksul õpetajale nõuandjaks mängu rakendamisel ja lisaelementide kasutuselevõtmisel (teostades koolikülastusi ja olles kontaktis telefoni või e-posti teel). Mentorid teostasid ka õpetajate KOM koolitust. Pilootprojektis osales kokku 10 mentorit, kes olid eelnevalt (septembris 2014) koos Tervise Arengu Instituudi töötajatega läbinud PAXIS Instituudi poolt läbiviidud 3-päevase KOM koolituse. Üks mentoritest katkestas poole projekti pealt töö ning jätkati 9 mentoriga. Mentorite tegevuse koordineerimisega tegeles SA Kiusamise Vastu.

Aprillis toimus VEPA mängu rakendavate õpetajate kohtumine omavahel kogemuste jagamiseks ning juuni alguses pilootprojekti lõpetamise kokkusaamine. Projekti I etapp oli ka materjalide, sõnavara, õpetajakoolituse jne kohandamise perioodiks ning II etapi sekkumisklassides toimus täiemahuline KOM-i piloteerimine. Projekti rahastas Siseministeerium.

3. Teostatud andmekogumiste metoodika ja tulemused

Protsessi hindamiseks ja oodatud tulemuste saavutamise jälgimiseks teostati järgmisi andmekogumisi:

1. Õpetajate tagasiside kogumine toimunud KOM koolitustele, milleks kasutati rahuloluankeeti koolituse lõpus.
2. Tunnivaatluste teostamine TAI töötajate poolt mittesoovitud käitumiste esinemise tuvastamiseks kooliaasta alguses, kalendriaasta alguses ning kooliaasta lõpus.
3. Tugevuste ja raskuste küsimustiku täitmine iga õpilase kohta klassijuhataja poolt kooliaasta alguses, kalendriaasta alguses ning kooliaasta lõpus.
4. Mängu rakendamise üldise seisu kaardistamine ja õpetajate tagasiside kogumine projektile, milleks kasutati tagasisideankeeti kooliaasta lõpus.

3.1. Koolitusega rahulolu küsitlus

Vahetult peale mõlemat õpetajate koolitust (09.10.2014 ja 15.01.2015) küsiti osalenutelt tagasisidet ja rahuloluhinnanguid. Vastavalt tabelis 1 toodule jäid õpetajad koolitusel kajastatuga kas väga või pigem rahule ning negatiivseid hinnanguid ei esinenud. Teisel koolitusel kasutati pikemat hinnanguskaalat, kui esimesel.

Tabel 1: Osalenute rahulolu õpetajate koolituse erinevate osadega, %

Koolituse teema	Koolitus 09.10.2014 (n=12)				Koolitus 15.01.2015 (n=14)					
	Ei jäänud üldse rahule	Pigem ei jäänud rahule	Jäin pigem rahule	Jäin väga rahule	Ei jäänud üldse rahule					Jäin väga rahule
						1	2	3	4	
Mängu tutvustus ja põhiterminid	-	-	25	75	-	-	-	-	29	71
Mängu eesmärgid, mõju ja tõendus põhisis	-	-	50	50	-	-	-	-	36	64
VEPA printsiibid ja elemendid	-	-	8	92	-	-	-	28	29	43
VEPA mängu mängimine	-	-	33	67	-	-	-	31	15	54
Mentorlus ja hindamine, kokkuvõte	-	-	-	100	-	-	-	30	20	50

Lisaks küsiti, kui hea ülevaade on õpetajatel koolituse tulemusena erinevatest VEPA mänguga seotud teemadest ja tööriistade kasutamisest. I etapi õpetajad, kes läbisid koolituse oktoobris, märkisid, et nad said kõige parema ülevaate sobib-ei sobi lauakaartide kasutamisest, VEPA vaikuse (suupill koos vastava käemärgiga) ja taimeri kasutamisest, VEPA mängu eesmärgist ja mõjust, mängu rakendamise erinevatest etappidest. II etapi õpetajad, kes läbisid koolituse jaanuaris, märkisid omandatud teavet kõige paremaks seoses VEPA eesmärkide ja mõjuga, klassi visiooni loomisega, VEPA vaikuse ja sobib-ei sobi lauakaartide kasutamisega, taimeri, VEPA keele ja hääletugevuse käemärkide kasutamisega. Raskemateks teemadeks osutusid eelkõige nädala mängu tabelite täitmine ning spleemide lugemine mängu ajal; teise koolituse grupi jaoks ka mängu mängimine tervikuna koos kõigi erinevate osadega ja etapi kaupa rakendamisega edasi liikumine.

Lõpuküsimusena uuriti, kui hästi on õpetajad koolituse tulemusel ette valmistatud selleks, et VEPA tööriistade kasutamisega klassis alustada. I koolituse õpetajad andsid hinnangu 4-pallisel skaalal ja II koolituse õpetajad täpsustatud 6-pallisel skaalal. I koolituse õpetajatest 92% hindas enda ettevalmistust väga heaks ja 8% pigem heaks. II koolituse õpetajatest 36% andsid 6-pallisel skaalal hinnang 5–6 ja 64% 3–4 (mida rohkem punkte, seda parem valmisolek).

3.2. Tunnivaatlused

Tunnivaatlused toimusid nii I ja II etapi sekkumisklassides kui ka kontrollklassides kokku kolmel korral – 09–10.20014, 01–02.2015, 04–05.2015. Kooliaasta alguses oli tegemist baasandmete kogumisega, kalendriaasta alguseks olid I etapi koolid mängu rakendanud 3 kuud ja II etapi koolides koguti teised baasandmed (enne õpetajate koolitust jaanuari keskpaigas), kooliaasta lõpuks olid I etapi koolid mängu rakendanud 7 kuud ja II etapi koolid 4 kuud.

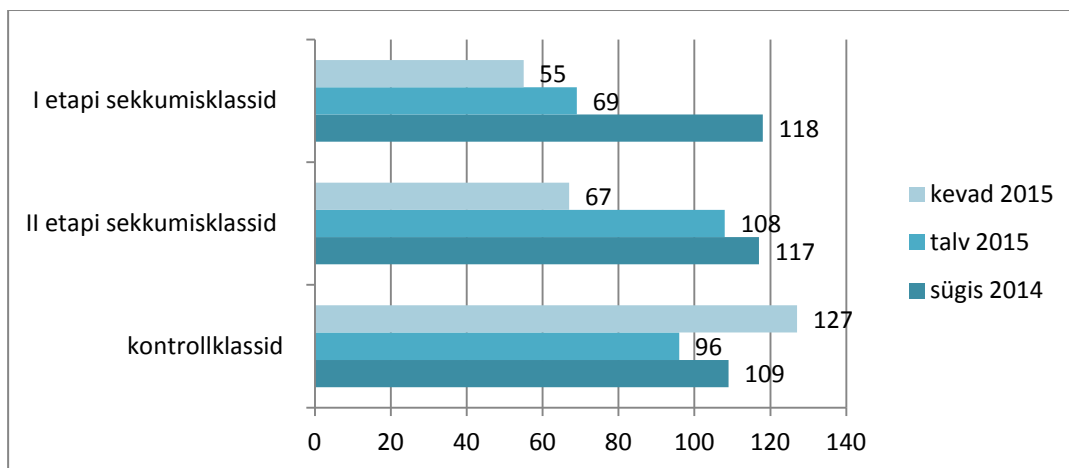
Vaatlusi teostasid Tervise Arengu Instituudi töötajad ning meetodi kasutamise juhised olid antud PAXIS Instituudi poolt. Vaatluse käigus loetleti, kui palju esineb klassis tunni läbiviimist ja enda või kaasõpilaste õppetööle keskendumist segavat käitumist (nagu müra tekitamine, jutu ajamine/itsitamine, kõrvaliste asjadega tegelemine jne) ehk spleeme. Selleks oli moodustatud käitumiste nimekiri, mis abistas vaatlejat segavate käitumiste määratlemisel. Vaatlusi viidi läbi kahes järjestikus klassijuhataja poolt antud tunnis; mõlemas tunnis 15 minuti jooksul. Vaatleja seisis klassiruumi tagumises osas, segamata tunni kulgemist. Iga minut 15 minuti sees moodustas eraldi vaatlemise ühiku ning iga minuti kohta märgiti vaatluse vormi ülesse esinenud spleemide arv. Sekkumisklassides jälgiti vaatluse käigus lisaks ka õpilastega VEPA mängu läbiviimist. Spleemide lugemist mängu mängimise ajal ei teostatud. Ülesse täheldati ka vaatluse ajal klassis viibinud õpilaste arv.

Spleemide loendamise andmed sisestati ühtsesse andmebaasi koos kooli ja klassi tähisega. Kirja pandi ja analüüsiti ühikuid klassi peale kokku, seostamata neid konkreetsete käitujatega. Arvutati keskmine segavate käitumiste arv 15 minuti jooksul kokku klassi kohta ning ühe õpilase kohta.

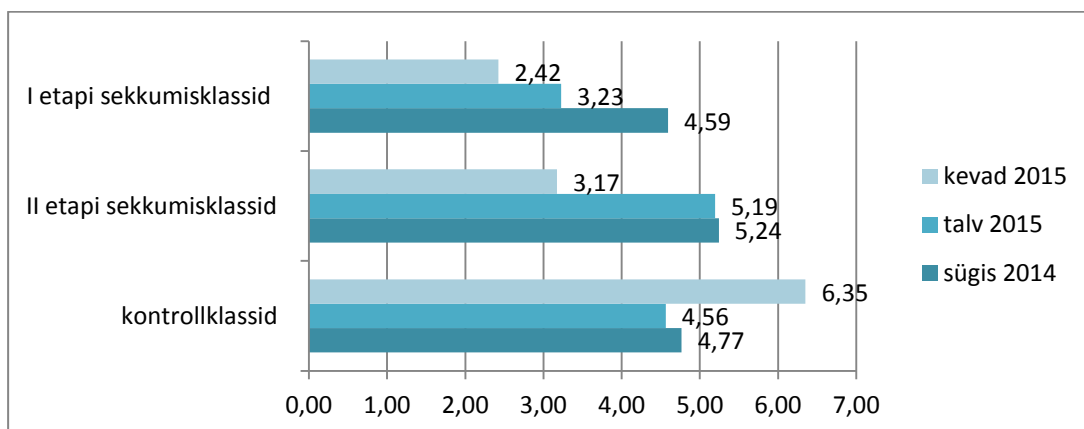
Vaatluste tulemused on esitatud joonistel 1 ja 2, kus on võrreldud kolme klasside gruppi – I ja II etapi sekkumisklassid ning kontrollklassid. Jooniselt 1 on näha, et kolme klassigrupi mittesoovitud käitumiste keskmise hulga baastase on kooliaasta alguses üsna sarnane (vahemikus 108-118 veerand tunni kohta). Teise mõõtmise ajaks jaanuaris-veebruaris on I etapi sekkumisklassid VEPA mängu rakendanud 3 kuud ning mittesoovitud käitumiste hulk on vähenenud 49 võrra. Kahes teises klassigrupis on vähenemine toimunud 9-13 ühiku võrra. Kolmanda mõõtmise ajaks aprillis-mais on sekkumistegevustega alustanud ka II etapi klassid. I etapi klassides (kes on kevadeks mängu rakendanud 7 kuud) on mittesoovitud käitumiste hulk veelgi vähenenud – kooliaasta algusega võrreldes kokku 63 ühiku võrra. II etapi klassid alustasid jaanuaris ja on kooliaasta lõpuks VEPA mängu kasutanud 4 kuud. Nende puhul on mittesoovitud käitumiste hulk kooliaasta algusega võrreldes vähenenud 50 ühiku võrra. Kontrollklassides on aasta lõpus aga tunni läbiviimist või õppetööle keskendumist segavate käitumiste hulk mõnevõrra suurenenud.

Joonisel 2 on samad andmed esitatud keskmiselt ühe õpilase kohta ning arvestatud on seega erinevat õpilaste arvu klassides. Pilootprojektis olid klasside suurused siiski valdavalt sarnasel tasemel.

Sekkumisklassides lisaks teostatud VEPA mängu vaatluse tulemuste põhjal võib öelda, et II etapi sekkumisklasside seas oli rohkem klasse, kus VEPA mängu mängiti korrektselt ning kasutuses oli ka rohkem erinevaid meetodilisi elemente, kui I etapi sekkumisklassides.



Joonis 1: Mittesoovitud käitumiste arv 15 minuti jooksul ühe klassi kohta keskmiselt 3 mõõtmiskorral



Joonis 2: Mittesoovitud käitumiste arv 15 minuti jooksul ühe vaadeldud õpilase kohta keskmiselt 3 mõõtmiskorral

3.3. Tugevuste ja raskuste küsimustik

Uuringu jaoks kasutati Suurbritannia psühhiaatri Robert N. Goodman'i poolt väljatöötatud, rahvusvaheliselt laialt kasutatavat ning ka eesti keelde tõlgitud instrumenti SDQ (*Strengths and Difficulties Questionnaire*, <http://www.sdqinfo.org>) – tugevuste ja raskuste küsimustik. SDQ koosneb 25 õpilase käitumise kohta käivast väitest. Igale väitele toimub vastamine kolmesel skaalal – kas see väide on õpetaja arvates antud lapse kohta kindlasti õige, osaliselt õige või vale. Lisaks uuritakse, kas vastaja arvates on lapsel, kelle kohta ankeeti täidetakse, käitumise või emotsioonidega seotud üldisi raskusi.

Nii I ja II etapi sekkumisklasside kui ka kontrollklasside klassijuhatajad täitsid ankeete kokku kolmel korral – 09–10.20014, 01–02.2015, 04–05.2015. Küsimustikud saadeti igale õpetajale posti teel ning õpetaja täitis need iseseisvalt endale sobival ajal. Täidetud ankeedid andis õpetaja TAI esindajale, kui instituudi töötaja kooli tunnivaatlust teostama tuli.

SDQ andmed sisestati ankeedi koodide põhisel Microsoft Excel programmis andmemaatriksina. Peale andmete sisestamist kontrollis analüütik andmebaasi üle ning kirjeldas andmed. Andmebaasis on iga õpilane tähistatud anonüümse koodiga, et võimaldada ühtede ja samade

õpilaste võrdlust erinevatel küsitluskordadel. Andmete analüüsiks kasutati statistilise analüüsi paketti SPSS. Analüüsi käigus võrreldi sekkumise eelse ja järgse küsitluse andmeid nii sekkumis- kui kontrollklassides. Erinevuste hindamiseks kasutati χ^2 (hii-ruutu) ja Fisheri täpset testi. Kui õpilase kohta ei olnud ankeeti täidetud kõigil küsitluskordadel, jäeti antud isikuga seotud andmed analüüsist välja, et võrdlus sisaldaks ühtesid ja samu õpilasi. SDQ instrumendi 25 väidet jagunevad viieks alavaldkonnaks: emotsionaalsus, hüperaktiivsus, käitumisega seotud probleemid, suhtlus omaealistega ja prosotsiaalsus. Iga valdkonna jaoks arvutati välja skoor ning iga valdkonna raames jaotatakse valim neljaks grupiks vastavalt käitumiskeskuste esinemise tasemele. Tulemuste jaotamine keskpäraseks või raskustega käitumiseks lähtub Suurbritannia populatsiooniuringutest (Eesti kohta normatiivsed SDQ andmeid ei ole).

Kõigi kolme küsitluskorra tulemused ja kõigi väidete vastused on esitatud raporti lisas 1. Tabelis 2 on järgnevalt ära toodud viie valdkondliku skoori arvutamise tulemused koos õpetaja üldise hinnanguga õpilasel esinevate raskuste kohta. Võrreldud on kooliaasta alguse ja kooliaasta lõpu seisuga. Iga valdkondliku skoori tulemused jaotatakse nelja rühma: keskpärane, veidi kõrge, kõrge, väga kõrge. Siinjuures tuleb märkida, et ka kooliaasta alguses ei ole valimi klassides palju õpilasi, kellel esineks õpetaja hinnangul olulisi raskusi. 3-14% õpilastest langeb erinevate alavaldkondade puhul gruppi „kõrge“ või „väga kõrge“. Sellises suurusjärgus osakaalu olulist vähenemist on keeruline saavutada. Seetõttu on tulemuste arvutamisel vaadatud ühes grupis koos nii „väga kõrge“, „kõrge“ kui ka „veidi kõrge“ skoori tulemusega õpilaste hulka, keda on kooliaasta alguses vahemikus 8–27%. On märgata, et I sekkumisgrupi klasside baasnäitajad on mõnevõrra madalamad, kui II sekkumisgrupi klasside ja kontrollklasside puhul. Näiteks õpilasi, kelle käitumiskeskuste skoor või omasugustega suhtlemise raskuste skoor on vähemalt veidi kõrge, on II etapi klassides umbes kaks korda rohkem, kui I etapi klassides (vt tabel 2).

Kooliaasta lõpuks on kolmes erinevas klassigrupis viie alavaldkonna osas märgata ühte olulist muutust – II etapi sekkumisklasside puhul on 7% võrra vähenenud õpilaste osakaal, kelle prosotsiaalsuse skoor on vähemalt veidi madal ehk suurenenud on üksteise abistamine ja toetamine klassis. Teised muutused ei ole piisavalt suured, et osutada statistiliselt oluliseks. Lisaks on kooliaasta algusega võrreldes mõlemas sekkumisklasside grupis vähenenud õpilaste osakaal, kelle osas õpetaja on märganud mingeid raskusi seoses käitumise, emotsioonide või teistega läbisaamisega (8% ja 11% võrra). Kontrollklasside puhul ei ole ükski näitaja statistiliselt oluliselt muutunud (vt tabel 2).

Tabel 2: Valdkondlike skooride jaotus ja üldised raskused õpilasel kooliaasta alguses ja lõpus, %

Skoori nimetus	Raskusi tähistav skoori tulemus	I etapi sekkumisklassid n=254			II etapi sekkumisklassid n=229			kontrollklassid n=235		
		sügis 2014	kevad 2015	muutus	sügis 2014	kevad 2015	muutus	sügis 2014	kevad 2015	muutus
Emotsionaalsete raskuste skoor	keskpärane	85,4	82,7		83,4	86,0		81,7	76,2	
	veidi kuni väga kõrge	14,6	17,3	2,8	16,6	14,0	-2,6	18,3	23,8	5,5
Käitumisraskuste skoor	keskpärane	91,7	92,1		83,4	84,3		83,8	80,0	
	veidi kuni väga kõrge	8,3	7,9	-0,4	16,6	15,7	-0,9	16,2	20,0	3,8
Hüperaktiivsuse skoor	keskpärane	80,3	83,5		78,2	83,4		77,9	80,0	
	veidi kuni väga kõrge	19,7	16,5	-3,1	21,8	16,6	-5,2	22,1	20,0	-2,1
Omasugustega suhtlemise raskuste skoor	keskpärane	86,2	84,3		74,2	80,3		72,8	75,7	
	veidi kuni väga kõrge	13,8	15,7	2,0	25,8	19,7	-6,1	27,2	24,3	-3,0
Prosotsiaalsuse skoor	keskpärane	83,9	84,3		75,5	83,0		74,9	69,8	
	veidi kuni väga madal	16,1	15,7	-0,4	24,5	17,0	*-7,4	25,1	30,2	5,1
Õpetaja täheleandnud lapsel raskusi mingis valdkonnas	ei ole raskusi	65,3	73,2		57,9	68,6		61,1	62,2	
	väikesed kuni tõsised raskused	34,7	26,8	*-7,9	42,1	31,4	*-10,7	38,9	37,8	-1,1

* Tärniga on tähistatud statistiliselt olulised muutused ($p < 0,05$)

Lisaks koondskooridele on võimalik vaadata ankeedi 25 väidet eraldi. Kooliaasta alguse ja lõpu tulemusi võrreldes selgub seejuures, et I etapi sekkumisklasside näitajates on toimunud üks positiivse ja üks negatiivse suunaga muutus, mis osutub statistiliselt oluliseks – 14% võrra rohkem on õpilasi, kes on üksteise suhtes abivalmid ning 5% rohkem on õpilasi, keda narritakse või kiusatakse. Teiseks ankeedi täitmise korraks jaanuaris-veebruaries (mil I etapi klassid olid mängu rakendanud 3 kuud) oli positiivne muutus toimunud kolme väite osas, kuid see tulemus ei ole kooliaasta lõpuks kestma jäänud. Samuti ei ole I etapi sekkumisklassides esinevad muutused ühe alavaldkonna alla koondunud (nagu prosotsiaalsus või hüperaktiivsus), vaid erinevate käitumisvaldkondade vahel laiali jaotunud ning tulemused ei näita kindla suundumusega muutusi (vt lisa 1, tabel 6).

II etapi sekkumisklassides on 25 väitest 11 puhul kooliaasta lõpuks sügisega võrreldes toimunud positiivne muutus (suurusjärgus 8–17%). Seejuures on kahe alavaldkonna osas – prosotsiaalsus ja hüperaktiivsus – muutust märgata 5 väitest 3 puhul. Prosotsiaalse käitumisega seoses on see muutus olnud piisavalt suur, et tekitada ka statistiliselt olulist muutust koondskoori tulemuses. Emotsionaalsete raskuste ja omasugustega suhtlemisraskuste valdkonna all on positiivne tulemus näha kahe väite osas ning käitumisraskuste valdkonna puhul ühe väite osas. Tabelis 3 on näidatud kõik 11 väidet, millega seoses on positiivse suunaga muutus toimunud. Siinjuures tuleb lisada, et mõningaid näitajate paranemise tendentse on märgata juba ka teisel küsitluskorral jaanuaris-veebruaries, kui II etapi sekkumisklassid ei olnud veel VEPA mänguga alustanud, kuid need ei osutu statistiliselt oluliseks (v.a. üks prosotsiaalsusega seotud väide) (vt lisa 1, tabel 7).

Kontrollklassides ei ole kooliaasta alguse ja lõpu näitajaid võrreldes ühtegi positiivset muutust toimunud ning statistiliselt oluliseks osutuvad kaks negatiivse suunaga muutust (ühe käitumisraskuste ja ühe prosotsiaalsuse väite osas). Mõni käitumise paranemisele viitav muudatus on aset leidnud teiseks küsitluskorrale talvel, kuid see seis ei ole püsima jäänud ning puuduvad kindla käitumisvaldkonna alla koonduvad suuremad muutused (vt lisa 1, tabel 8).

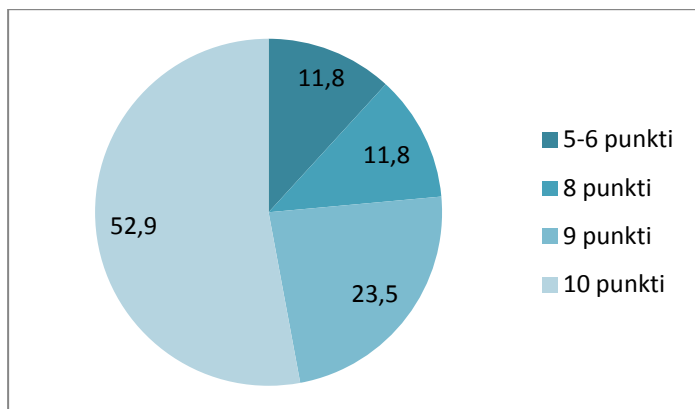
Tabel 3: Väited, mille puhul II etapi sekkumisklassides on kooliaasta lõpuks toimunud statistiliselt olulised muutused, %

Väide	II etapi sekkumisklassid n=229			
	sügis 2014	kevad 2015	muutus	
Palju hirne, 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	
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	
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	
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	

3.4. Projekti tagasisideküsitlus

Maikuus saadeti sekkumisklasside õpetajatele e-posti teel elektroonne ankeet kaardistamiseks VEPA mängu rakendamise seisu kooliaasta lõpus ning tuvastamiseks õpetajate üldist rahulolu projekti tegevusega. 20 sekkumisklasside õpetajast vastas ankeedile 17.

10 õpetajat ehk 59% vastanutest pidas väga tõenäoliseks, et ta jätkab VEPA mängu meetodite kasutamist oma klassis ka järgmisel õppeaastal ning 41% pidas seda pigem tõenäoliseks. Lisaks uuriti, kas õpetajad soovitaks mängu rakendamist ka teistele. Vastamine toimus 10-pallisel skaalal ning kolmveerand vastajatest valisid 9-10 palli ehk soovitaks VEPA-t kindlasti ka teistele koolidele (vt joonis 3).



Joonis 3: VEPA mängu soovimine teistele õpetajatele 10-pallisel skaalal, %

Soovitamise küsimusele antud vastust paluti ka vabas vormis kommenteerida. Õpetajad märkisid järgmist:

- Hea käitumise omandamiseks, ajavõit tunnis, õpilased õpivad teistega arvestama, abistama, hoolima ja kaaslasi märkama.
- Mäng aitab tunnis keskendunult töötada, arendab tähelepanuvõimet. Aitab lastel kooliga kohaneda.
- Aitab õpetajat, praktiline ja toimiv.
- Ma arvan, et see aitab klassis luua positiivset töökeskkonda, mäng meeldis lastele ja motiveeris neid aktiivselt õppima. Ka õpetajale on see huvitav ja arvan, et vähem energiat kulub korra loomisele.
- See aitab klassi ühendada. Lapsed õpivad märkama teiste ja enda ümber toimuvat.
- Selles mängus on palju selliseid elemente, mida on hea kasutada oma igapäevatoos.
- Minu klassile ja mulle endale on selle mängu mängimine positiivselt mõjunud. VEPA on mulle nagu võlusõna. Eriti hea meel on sellest, et võimaldab normaalset häälehoitu. Kohe, kui mänguga alustasin, nägin positiivseid tulemusi. Lastele läheb korda, et mäng õnnestuks.
- Muudab tunni mitmekesisemaks, laste tähelepanu köitmiseks oluline.
- See mäng aitab tõesti lastes soovi paremaks saada ja paremini kõike teha. Minu kogemus-paranevad lastevahelised suhted.
- See on parim mänguline võtte panna lapsed paremini käituma ja üksteisest lugu pidama.
- Sest mäng on tõhus vahend õpetajale tunni mitmekesistamiseks ja korra tagamiseks ning lastele samuti tunni mitmekesistamiseks.
- Sain palju uusi ideid käitumismallide muutmiseks. Neid võtteid on tunnis väga hea kasutada, ei ole tehisklikud ja lastele meeldib.
- Sellel mängul on nii head kui halvad küljed.
- Saab soovitada ainult nendele õpetajatele, kes on huvitatud ja kelle klass vajab sellist lähenemist.
- Ühe õpetajale sobib, teisele ei sobi. Vägisi seda teha ei saa. See peab meeldima õpetajale. Õpetaja peab olema aktiivne ja mugavustsoonist välja tulema.

Igale sekkumisklassi õpetajale oli määratud mentor, kes tegi regulaarseid koolikülastusi andmaks õpetajale tagasisidet klassi progressi kohta ning nõustamaks erinevate VEPA elementide kasutamise osas. Valdav enamus õpetajatest jäid oma mentori tööga rahule. 71–88% (n=12-15) märkisid 6-pallisel hindamisskaalal erinevate mentori töö aspektidega rahulolu osas maksimaalsed punktid; ülejäänud

märkisid 4–5 punkti. Ka Tervise Arengu Instituudi poolt projekti kulgemise kohta edastatud informatsiooniga jäädi rahule (vt tabel 4).

Tabel 4: Mentori tööle ja TAI poolsele info jagamisele maksimaalsed rahulolupunktid andnud vastajad, %

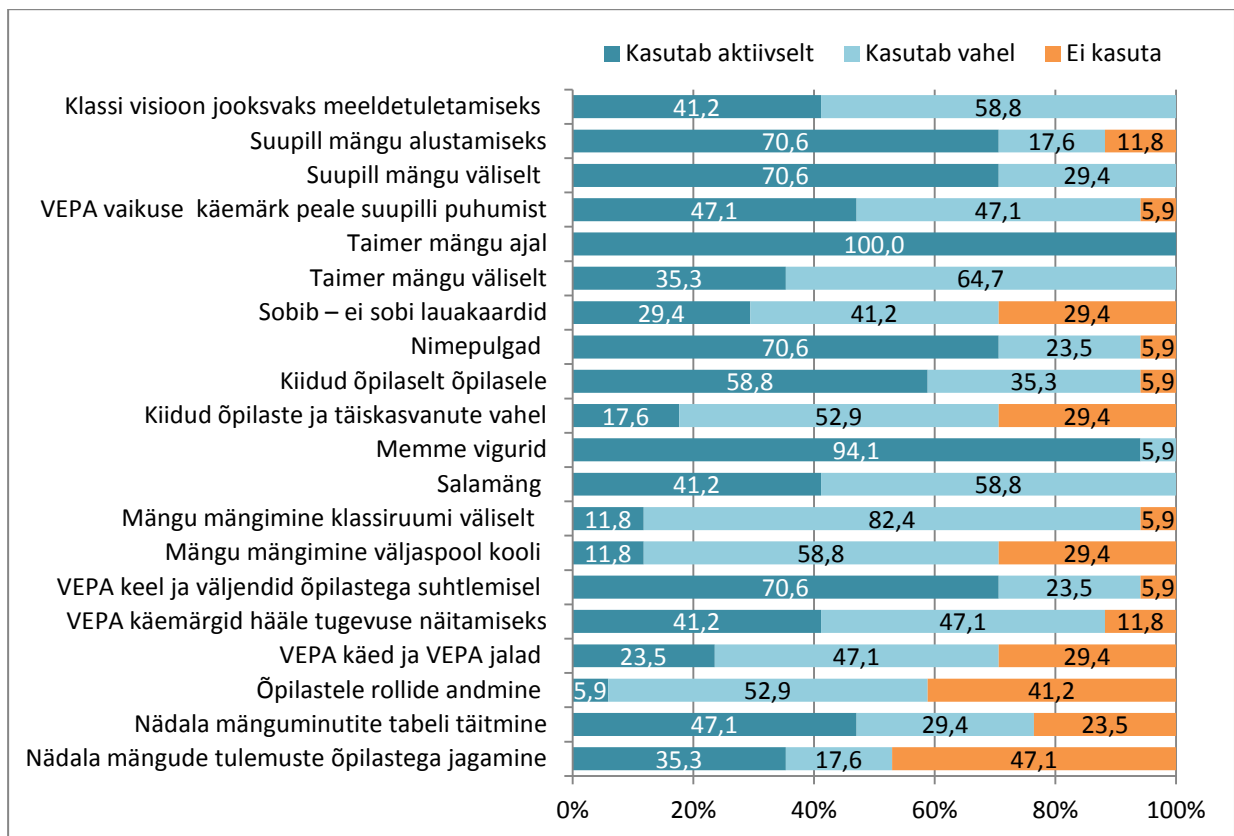
Rahulolu mentori tööga	6 punkti
VEPA mänguga seotud teemade sisuline valdamine	76,5
VEPA elementide eesmärgi ja olulisuse selgitamine	82,4
Abistamine küsimuste ja probleemide lahendamisel	88,2
Motiveerimine mänguga jätkamisel ja uute elementide lisamisel	70,6
Tagasiside andmine koolikülastuste ajal	88,2
Kättesaadavus Teie jaoks	88,2
Rahulolu TAI poolt edastatud infoga	6 punkti
Info õigeaegsus	88,2
Info piisavus	76,5
Info arusaadavus	82,4

Rakendamise käigus on eesmärgiks, et iga klass jõuaks kolme VEPA mängu mängimiseni päevas. 17 õpetajast 6 ehk 35% märkisid, et mängivad õpilastega 3 mängu päevas. 47% mängivad kaks ja 18% ühe mängu. See tähendab, et VEPA elementidele lisaks mängu mängimine ei ole enamuses klassides jõudnud päris selle sageduseni, mida eesmärgiks seati.

Osad meetodiga kaasnevad elemendid leiavad õpetajate poolt tihedamat kasutamist kui teised. Mängu elemendid, mida kasutatakse kõige aktiivsemalt on taimer mängu ajal (n=17), memme vigurid (n=16), suupill mängu alustamiseks ja mängu väliselt, nimepulgad, VEPA keel õpilastega suhtlemisel (n=12), kiidud õpilaselt-õpilasele (n=10). Mängu elemendid, mida osad õpetajad üldse ei kasuta, on nädala mängude tulemuste õpilastega jagamine (n=8), õpilastele rollide andmine (n=7), VEPA käed-jalad, mängu mängimine väljaspool kooli, kiidud õpilaste ja täiskasvanute vahel, sobib – ei sobi lauakaardid (n=5) (vt joonis 4).

Õpetajatel paluti ka märkida, milliste VEPA mängu oskuste osas nad tunnevad, et need vajaks veel arendamist. Kõige enam mainiti õpilastele rollide andmist (n=12), VEPA käte ja jalgade kasutamist (n=9), VEPA käemärke hääle tugevuse näitamiseks ja spleemide lugemist mängu ajal (n=7).

Tabelis 5 on toodud vastused küsimustele, mis on õpetaja jaoks peale mängu kasutuselevõtmist muutunud ning mis on tema klassi õpilastes muutunud. Õpetaja ja tunni andmisega toimunud muutuste osas tuuakse kõige enam esile väiksemat vajadust õpilaste korrakutsumiseks, paremat kontakti õpetaja ja õpilaste vahel ning õpetaja kasvanud enesekindlust. Lastes toimunud muutuste osas tuuakse kõige rohkem esile üksteise mitte soovitud ja hea käitumise märkamist, suuremat pingutamist koolitunnis, paremat enesekontrolli ning tundi segava käitumise vähenemist. Samuti märgivad enam kui pooled õpetajatest õpilastevahelist suuremat koostööd ja abivalmidust (vt tabel 5).



Joonis 4: Erinevate VEPA elementide kasutamise aktiivsus õpetajate poolt, %

Tabel 5: Õpetaja poolt märgatud muutused seoses VEPA mängu rakendamisega, %

Muutused õpetaja jaoks	
Pean vähem tegelema õpilaste korralekutsumisega	88,2
Saan õpilastega paremini kontakti	70,6
Olen enesekindlamaks muutunud	52,9
Kolleegid on märganud minu klassi õpilaste paranenud käitumist	41,2
Olen rahulikumaks muutunud	35,3
Saan rohkem tunnustust õpilaste poolt	29,4
On tekkinud rohkem aega õppetööks	23,5
Muutused õpilastes	
Õpilased ise märkavad üksteise mitte soovitud ja head käitumist	88,2
Õpilased pingutavad tunnis rohkem	82,4
Suurenenud on õpilaste enesekontroll	82,4
Vähenenud on tundi segav käitumine	76,5
Õpilased teevad üksteisega rohkem koostööd	58,8
Õpilased on sõbralikumad ja abivalmimad	58,8
Vähenenud on agressiivne käitumine	47,1
Õpilased käituvad paremini ka koolitunni väliselt	41,2
Õpilased on rahulikumad	35,3

Õpetajatel paluti ka oma sõnadega kirjutada, mis on nende jaoks nende tänaste kogemuste kohaselt VEPA mängu eesmärk ja mõte. Vastused on järgmised:

- Luua sõbralik, toetav, koostöövalmis, üksteist arvestav klassikollektiiv. Klass kuhu lapsed tahavad tulla, olla ja õppida.
- Hea käitumisoskuse omandamine, õpetaja abistamine, kaaslaste märkamine. Aitab õpetajal suures klassis kergemini jõuda iga õpilaseni, pakub põnevust.
- Mina pean oluliseks seda, et lapsed õpivad märkama kaasõpilases häid omadusi. Et nad suudavad olla tunnis nii, et on hea õppida ja õpetada.
- Saavutada hea tööõhkkond klassis läbi positiivse. Õppida märkama ja tunnustama head.
- Tee tööd töö ajal ... Luua klassis positiivne õpikeskkond, kus on hea aktiivselt omandada teadmisi. Õpilased töötavad VEPA mängu ajal keskendunult. Kasutada tunni aega ratsionaalselt õppimiseks.
- Õpetada lapsi märkama ennast ja teisi. Saama aru mis on vale ja mis õige.
- Käitumise ja tähelepanu juhtimine.
- Minu jaoks on see olnud vahend soovitud käitumisoskuste õpetamiseks-kinnistamiseks.
- Positiivse õpikeskkonna loomine, teistest hooliva käitumise õpetamine ja kinnistamine. Püüame keskenduda ainult positiivsele. Õpilased näevad rohkem head, kui halba.
- 1. Tunni muutmine huvitavamaks nii minu kui õpilaste jaoks. 2. Õpetada lapsi koondama oma tähelepanu ja täitma antud ülesandeid. 3. Oskust teha koostööd teiste klassikaaslastega. 4. Tunda sellest tegevusest mõnu. Minu jaoks: Hea eesmärgi saavutamiseks uute mõtete ja elementide kasutuselevõtt.
- Kõita laste tähelepanu, korra ja mõnusa tööõhkkonna loomine klassis. Hea moodus lapsi arukalt kiita.
- Arvestada kaaslastega, paremini ja viisakalt käituda.
- Eesmärk oli saada klass meeskonnana töötama ja mitte teisi halvustada.
- Lapsed on tundides tähelepanelikud, käituvad igal pool viisakalt, märkavad kaaslast, oskavad abi pakkuda ja kiita kaaslast.
- Kõige esimesena tuleb meelde kindel raamistik, milles on kindlad reeglid ning need on kõigile ühised ja huvitavad. VEPAs on lisaks kiidud, memme vigurid ja muud vidinad, mis teevad mängu huvitavaks ning õpetajal on igal ajal võimalus niiöelda tagataskust see võtta.
- Eelkõige positiivse käitumise mõjutamine. Eriti meeldib kiidude kirjutamine, sest on palju kaebamist, kuid hea märkamine on hoopis olulisem.

Kokkuvõte

Käitumisoskuste mäng on koolikeskkonnas rakendatav sekkumisprogramm, mis loob klassis õppimist soodustava keskkonna, arendab laste võimet enda reaktsioone ja käitumist kontrollida, edendab positiivset sotsiaalset käitumist ja koostööd ning ennetab seeläbi õpilaste käitumisprobleemide teket või süvenemist.

Eestis piloteeriti PAXIS Instituudi poolt arendatavat KOM-i 2014/2015 õppeaastal 1. klassides TAI ja SA Kiusamise Vastu koostöös ning pilootprojekt toimus kahes etapis. I etapis osales 10 sekkumisklassi (igast koolist üks klass) ning II etapis 10 sekkumis- ja 10 kontrollklassi; ühest koolist kaks paralleelklassi. Õpetajate koolitused leidsid aset oktoobris 2014 ja jaanuaris 2015. Kooliaasta lõpuks olid I etapi sekkumisklassid mängu rakendanud u 7 kuud ja II etapi klassid u 4 kuud.

Pilootprojekti jooksul kasutati tegevuse tulemuslikkuse mõõtmiseks järgnevaid andmekogumismeetodeid: õpetajate koolituse järgne rahuloluankeedi täitmine, TAI töötajate poolt teostatud tunnivaatlused, klassijuhataja täidetud tugevuste-raskuste küsimistikud õpilaste kohta, pilootprojekti tagasisideankeedi täitmine õpetajate poolt.

Õpetajate koolituste järgselt antud hinnangute kohaselt jäid osalejad saadud koolitusega rahule ning tundsid, et nad on üsna hästi rakendamiseks alustamiseks ette valmistatud. Kooliaasta lõpus toimunud tagasisideküsitluse kohaselt olid õpetajad pilootprojekti käigus mentorilt saadud toetusega rahul ning soovitaks VEPA mängu kasutamist ka teistele koolidele.

Erinevate mängu elementide rakendamisel saavutatud tulemused olid klassiti varieeruvad. Kõige aktiivsemat kasutamist leidsid meetodilised elemendid nagu taimer, memme vigurid, suupill, nimepulgad. Kõige vähem kasutati nädala mängu tulemuste õpilastega jagamist (mänguga edasimineku motiveerimiseks) ning õpilastele rollide andmist (aktiivse kaasatuse soodustamiseks). Viimase osas märkisid enamus õpetajaid ka seda, et nad vajaksid lisateadmisi, kuidas lastele mänguga seotud rolle jagada. Protsessiga edasimineku eesmärgiks on, et klass jõuab peale mõnda kuud rakendamist VEPA mängu mängimiseni kolm korda päevas. Selle tulemuseni jõudis kooliaasta lõpuks umbes kolmandik klassidest ning ülejäänutest enamus mängisid kaks mängu päevas.

Sügisel, talvel ja kevadel toimunud tunnivaatluste abil tuvastati, et mõlema etapi sekkumisklassides toimus märgatav õppetööle keskendumist ja tunni andmist segavate käitumiste vähenemine (I etapi klassides 2,2 korda ja II etapi klassides 1,8 korda); samas kui kontrollklassides oli taoliste käitumiste hulk kooliaasta lõpuks sügisega võrreldes mõnevõrra suurenenud. Tunnivaatluste ajal võis täheldada erinevate VEPA mängu elementide intensiivsemat ja korrektsemat kasutamist II etapi sekkumisklassides.

Nii sekkumis- kui kontrollklasside klassijuhatajad täitsid iga õpilase kohta tugevuste ja raskuste küsimustikku, mille abil kaardistatakse õpilase käitumist erinevates alavaldkondades nagu emotsioonid, käitumisraskused, hüperaktiivsus, omasugustega suhtlemine ja prosotsiaalsus. I etapi sekkumisklassides (kes alustasid rakendamist oktoobris) ei ole küsimustiku andmete kohaselt kooliaasta lõpuks sügisega võrreldes suuri muutusi toimunud. Tuvastatud muutused on üksikud ja ei koonu konkreetse käitumisvaldkonna alla. II etapi sekkumisklassides (kes alustasid mänguga jaanuaris) on märgata positiivseid muutusi ankeedi 25-st väitest 11 puhul. Kõige enam on õpilaste hulgas suurenenud prosotsiaalsus ehk üksteisest hooliv ja abistav

käitumine ning vähenenud üliaktiivne käitumine. Kontrollklassides ei ole positiivse suunaga muutusi toimunud.

Õpetajad ise märkisid tagasisideankeedis, et peavad tunnis nüüd vähem tegelema õpilaste korralekutsumisega, õpilased pingutavad rohkem ja suurenenud on laste enesekontroll. Samuti oskavad nad üksteise käitumist märgata ning õpetaja ja õpilaste vahel on parem kontakt.

2014/2015 õppeaastal 1. klassides teostatud pilootprojekti eesmärgiks oli tuvastada, kas käitumisoskuste mäng Eesti kontekstis töötab ning kas seda rakendades on võimalik saavutada oodatud tulemusi, milleks on õppimist segavate ja agressiivsete või üliaktiivsete käitumiste vähendamine ning õppimisele keskendunud ja koostööle suunatud käitumiste suurendamine. Projekti lõpuks on kogutud andmetest näha, et õpetajad on andud VEPA mängule hea hinnangu, oluliselt on vähenenud õppetööd segavate käitumiste hulk ning teise etapi sekkumisklassides suurenenud õpilaste prosotsiaalsus ja koostöö ning vähenenud üliaktiivsus. Esimese etapi sekkumisklassides tugevuste-raskuste küsimustiku kohaselt märkimisväärseid muutusi näha ei ole. Seejuures tuleb aga arvestada, et pilootperioodi I etapil toimus alles materjalide, õpetajate koolituse, mentorite töö jmt testimine ja kohandamine ning täiemahuline piloot rakendus projekti II etapis alates jaanuarist.

Lisa 1 – Tugevuste ja raskuste küsimustiku vastused

Tabel 6: I etapi sekkumisklassid. Tugevuste ja raskuste küsimustiku vastused 3 küsitluskorral.

Väide või skoor	Vastusevariant	I etapi sekkumisklassid n=254 (10 klassi)			MUUTUS		
		sügis 2014	talv 2015	kevad 2015	I ja II täitmise vahel	II ja III täitmise vahel	I ja III täitmise vahel
Kaebab sageli pea- ja kõhuvalude ning iivelduse üle	vale	87,4%	81,5%	85,0%	-5,9%	3,5%	-2,4%
Muretseb paljude asjade pärast, tundub sageli murelik	vale	48,4%	60,2%	55,5%	11,8%	-4,7%	7,1%
Sageli õnnetu, nukrameelne või nutu äärel	vale	85,0%	79,1%	81,5%	-5,9%	2,4%	-3,5%
Uutes olukordades ärev või klammerduv, kaotab kergesti enesekindluse	vale	61,4%	61,0%	63,8%	-0,4%	2,8%	2,4%
Palju hirme, kartlik	vale	73,6%	72,4%	76,4%	-1,2%	3,9%	2,8%
EMOTSIONAALSETE RASKUSTE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	85,4%	81,5%	82,7%	-3,9%	1,2%	-2,8%
	veidi kuni väga kõrge	14,6%	18,5%	17,3%			
Sageli esineb jonni- või vihahooge	vale	85,0%	83,9%	87,8%	-1,2%	3,9%	2,8%
Üldiselt sõnakuulelik, täidab tavaliselt täiskasvanu korraldused	kindlasti õige	77,1%	74,0%	72,4%	-3,1%	-1,6%	-4,6%
Kakleb sageli teiste lastega või kiusab neid	vale	83,9%	83,5%	87,8%	-0,4%	4,3%	3,9%
Sageli valetab või teeb sohki	vale	92,9%	88,2%	92,1%	-4,7%	3,9%	-0,8%
Varastab kodust, koolist või mujalt	vale	99,6%	98,4%	99,6%	-1,2%	1,2%	0,0%
KÄITUMISRASKUSTE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	91,7%	87,8%	92,1%	-3,9%	4,3%	0,4%
	veidi kuni väga kõrge	8,3%	12,2%	7,9%			
Püsimatult, üliaktiivne, ei suuda pikka aega paigal püsida	vale	53,1%	57,5%	57,1%	4,3%	-0,4%	3,9%
Pidevalt nihelev või väänlev	vale	59,1%	66,9%	61,4%	7,9%	-5,5%	2,4%
Laseb end kergesti häirida, tähelepanu hajuv	vale	42,9%	48,4%	42,9%	5,5%	-5,5%	0,0%
Mõtleb enne tegutsemist asjad läbi	kindlasti õige	41,7%	36,2%	42,1%	-5,5%	5,9%	0,4%
Viib ülesande lõpuni, hea tähelepanu võime	kindlasti õige	46,5%	57,5%	53,9%	11,0%	-3,5%	7,5%
HÜPERAKTIIVSUSE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	80,3%	84,3%	83,5%	3,9%	-0,8%	3,1%
	veidi kuni väga kõrge	19,7%	15,7%	16,5%			
Pigem omaette hoidev, tavatseb üksi mängida	vale	67,7%	71,7%	72,4%	3,9%	0,8%	4,7%
Tal on vähemalt üks hea sõber	kindlasti õige	88,2%	81,1%	87,0%	-7,1%	5,9%	-1,2%
Üldiselt meeldib teistele lastele	kindlasti õige	72,8%	72,4%	72,8%	-0,4%	0,4%	0,0%
Teised lapsed narrivad või kiusavad teda	vale	95,3%	94,9%	90,2%	-0,4%	-4,7%	-5,1%
Saab paremini läbi täiskasvanute kui omavanustega	vale	75,5%	77,2%	77,2%	1,7%	0,0%	1,7%
OMASUGUSTEGA SUHTLEMISE RASKUSTE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	86,2%	80,3%	84,3%	-5,9%	3,9%	-2,0%
	veidi kuni väga kõrge	13,8%	19,7%	15,7%			
Hoolib teiste inimeste tunnetest	kindlasti õige	75,2%	67,7%	77,6%	-7,5%	9,8%	2,4%
Jagab meeleldi oma asju (maiustusi, mänguasju, pliiatseid jne) teistega	kindlasti õige	60,6%	70,5%	59,8%	9,8%	-10,6%	-0,8%
Abivalmis, kui keegi on viga saanud, endast väljas või tunneb end halvasti	kindlasti õige	48,4%	55,9%	62,6%	7,5%	6,7%	14,2%
Teiste laste vastu lahke	kindlasti õige	74,4%	73,6%	75,2%	-0,8%	1,6%	0,8%
Aitab sageli teisi (nt vanemaid, õpetajaid, teisi lapsi)	kindlasti õige	53,1%	52,8%	49,6%	-0,4%	-3,1%	-3,5%
PROSOTSIAALSUSE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	83,9%	83,1%	84,3%	-0,8%	1,2%	0,4%
	veidi kuni väga madal	16,1%	16,9%	15,7%			
Õpetaja täheldanud lapsel raskusi ühes või mitmes valdkonnas (emotsioonid, keskendumine, käitumine, teistega läbisaamine)	Ei ole raskusi	65,3%	70,5%	73,2%	5,1%	2,7%	7,9%
	Väikesed kuni tõsised raskused	34,7%	29,5%	26,8%			

Tumedamal sinisel taustal on esitatud statistiliselt olulised muutused ($p < 0,05$)

Tabel 7: II etapi sekkumisklassid. Tugevuste ja raskuste küsimustiku vastused 3 küsitluskorral.

Väide või skoor	Vastusevariant	II etapi sekkumisklassid n=229 (10 klassi)			MUUTUS		
		sügis 2014	talv 2015	kevad 2015	I ja II täitmise vahel	II ja III täitmise vahel	I ja III täitmise vahel
Kaebab sageli pea- ja kõhuvalude ning iivelduse üle	vale	88,2%	84,7%	86,5%	-3,5%	1,8%	-1,7%
Muretseb paljude asjade pärast, tundub sageli murelik	vale	58,5%	63,3%	68,6%	4,8%	5,3%	10,0%
Sageli õnnetu, nukrameelne või nutu äärel	vale	80,3%	79,0%	84,7%	-1,3%	5,7%	4,4%
Uutes olukordades ärev või klammerduv, kaotab kergesti enesekindluse	vale	60,3%	62,0%	63,8%	1,7%	1,8%	3,5%
Palju hirme, kartlik	vale	70,7%	73,8%	79,0%	3,1%	5,2%	8,3%
EMOTSIONAALSETE RASKUSTE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	83,4%	80,8%	86,0%	-2,6%	5,2%	2,6%
	veidi kuni väga kõrge	16,6%	19,2%	14,0%			
Sageli esineb jonni- või vihahooge	vale	76,4%	77,3%	79,5%	0,9%	2,2%	3,1%
Üldiselt sõnakuulelik, täidab tavaliselt täiskasvanu korraldused	kindlasti õige	71,2%	78,6%	80,3%	7,4%	1,7%	9,2%
Kakleb sageli teiste lastega või kiusab neid	vale	79,5%	75,1%	79,0%	-4,4%	3,9%	-0,4%
Sageli valetab või teeb sohki	vale	88,2%	87,8%	86,0%	-0,4%	-1,8%	-2,2%
Varastab kodust, koolist või mujalt	vale	97,4%	95,6%	98,3%	-1,8%	2,7%	0,9%
KÄITUMISRASKUSTE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	83,4%	84,7%	84,3%	1,3%	-0,4%	0,9%
	veidi kuni väga kõrge	16,6%	15,3%	15,7%			
Püsimatult, üliaktiivne, ei suuda pikka aega paigal püsida	vale	49,3%	48,9%	55,9%	-0,4%	7,0%	6,6%
Pidevalt nihelev või väänlev	vale	54,6%	60,3%	62,9%	5,7%	2,6%	8,3%
Laseb end kergesti häirida, tähelepanu hajuv	vale	36,2%	39,7%	51,1%	3,5%	11,4%	14,8%
Mõtleb enne tegutsemist asjad läbi	kindlasti õige	38,8%	41,5%	52,4%	2,7%	10,9%	13,6%
Viib ülesande lõpuni, hea tähelepanu võime	kindlasti õige	42,4%	46,7%	53,7%	4,3%	7,0%	11,4%
HÜPERAKTIIVSUSE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	78,2%	77,3%	83,4%	-0,9%	6,1%	5,2%
	veidi kuni väga kõrge	21,8%	22,7%	16,6%			
Pigem omaette hoidev, tavatseb üksi mängida	vale	61,1%	67,2%	72,5%	6,1%	5,3%	11,4%
Tal on vähemalt üks hea sõber	kindlasti õige	75,0%	76,4%	82,5%	1,4%	6,1%	7,5%
Üldiselt meeldib teistele lastele	kindlasti õige	65,5%	67,7%	71,6%	2,2%	3,9%	6,1%
Teised lapsed narrivad või kiusavad teda	vale	87,3%	83,8%	87,3%	-3,5%	3,5%	0,0%
Saab paremini läbi täiskasvanute kui omavanustega	vale	73,6%	73,8%	76,4%	0,2%	2,6%	2,9%
OMASUGUSTEGA SUHTLEMISE RASKUSTE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	74,2%	75,5%	80,3%	1,3%	4,8%	6,1%
	veidi kuni väga kõrge	25,8%	24,5%	19,7%			
Hoolib teiste inimeste tunnetest	kindlasti õige	66,8%	73,4%	71,6%	6,6%	-1,8%	4,8%
Jagab meeleldi oma asju (maiustusi, mänguasju, pliiatseid jne) teistega	kindlasti õige	44,1%	52,8%	61,1%	8,7%	8,3%	17,0%
Abivalmis, kui keegi on viga saanud, endast väljas või tunneb end halvasti	kindlasti õige	52,0%	59,0%	63,8%	7,0%	4,8%	11,8%
Teiste laste vastu lahke	kindlasti õige	67,2%	65,9%	73,4%	-1,3%	7,5%	6,1%
Aitab sageli teisi (nt vanemaid, õpetajaid, teisi lapsi)	kindlasti õige	42,5%	54,1%	59,0%	11,6%	4,9%	16,4%
PROSOTSIAALSUSE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	75,5%	81,2%	83,0%	5,7%	1,8%	7,4%
	veidi kuni väga madal	24,5%	18,8%	17,0%			
Õpetaja täheldanud lapsel raskusi ühes või mitmes valdkonnas (emotsioonid, keskendumine, käitumine, teistega läbisaamine)	Ei ole raskusi	57,9%	63,3%	68,6%	5,4%	5,3%	10,7%
	Väikesed kuni tõsised raskused	42,1%	36,7%	31,4%			

Tumedamal sinisel taustal on esitatud statistiliselt olulised muutused ($p < 0,05$)

Tabel 8: Kontrollklassid. Tugevuste ja raskuste küsimustiku vastused 3 küsitluskorral.

Väide või skoor	Vastusevariant	kontrollklassid n=235 (10 klassi)			MUUTUS		
		sügis 2014	talv 2015	kevad 2015	I ja II täitmise vahel	II ja III täitmise vahel	I ja III täitmise vahel
Kaebab sageli pea- ja kõhuvalude ning iivelduse üle	vale	87,2%	86,4%	84,3%	-0,8%	-2,1%	-3,0%
Muretseb paljude asjade pärast, tundub sageli murelik	vale	57,9%	55,3%	59,1%	-2,6%	3,8%	1,3%
Sageli õnnetu, nukrameelne või nutu äärel	vale	76,6%	78,3%	74,0%	1,7%	-4,3%	-2,6%
Uutes olukordades ärev või klammerduv, kaotab kergesti enesekindluse	vale	54,0%	51,5%	46,0%	-2,5%	-5,5%	-8,1%
Palju hirme, kartlik	vale	73,6%	68,5%	66,0%	-5,1%	-2,5%	-7,7%
EMOTSIONAALSETE RASKUSTE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	81,7%	80,9%	76,2%	-0,8%	-4,7%	-5,5%
	veidi kuni väga kõrge	18,3%	19,1%	23,8%			
Sageli esineb jonni- või vihahooge	vale	80,4%	80,9%	76,6%	0,5%	-4,3%	-3,8%
Üldiselt sõnakuulelik, täidab tavaliselt täiskasvanu korraldused	kindlasti õige	67,2%	74,5%	68,5%	7,3%	-6,0%	1,3%
Kakleb sageli teiste lastega või kiusab neid	vale	80,9%	77,4%	74,9%	-3,5%	-2,5%	-6,0%
Sageli valetab või teeb sohki	vale	88,0%	85,5%	80,0%	-2,5%	-5,5%	-8,0%
Varastab kodust, koolist või mujalt	vale	99,6%	99,1%	97,9%	-0,5%	-1,2%	-1,7%
KÄITUMISRASKUSTE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	83,8%	82,6%	80,0%	-1,2%	-2,6%	-3,8%
	veidi kuni väga kõrge	16,2%	17,4%	20,0%			
Püsimatult, üliaktiivne, ei suuda pikka aega paigal püsida	vale	44,7%	54,9%	49,8%	10,2%	-5,1%	5,1%
Pidevalt nihelev või väänlev	vale	49,4%	60,4%	55,3%	11,0%	-5,1%	6,0%
Laseb end kergesti häirida, tähelepanu hajuv	vale	39,1%	40,9%	34,9%	1,8%	-6,0%	-4,3%
Mõtleb enne tegutsemist asjad läbi	kindlasti õige	34,0%	42,1%	32,8%	8,1%	-9,3%	-1,3%
Viib ülesande lõpuni, hea tähelepanu võime	kindlasti õige	41,7%	42,1%	34,9%	0,4%	-7,2%	-6,8%
HÜPERAKTIIVSUSE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	77,9%	79,1%	80,0%	1,2%	0,9%	2,1%
	veidi kuni väga kõrge	22,1%	20,9%	20,0%			
Pigem omaette hoidev, tavatseb üksi mängida	vale	58,7%	57,0%	60,9%	-1,7%	3,9%	2,1%
Tal on vähemalt üks hea sõber	kindlasti õige	83,0%	81,7%	83,8%	-1,3%	2,1%	0,8%
Üldiselt meeldib teistele lastele	kindlasti õige	58,7%	63,0%	59,6%	4,3%	-3,4%	0,9%
Teised lapsed narrivad või kiusavad teda	vale	86,8%	85,1%	83,4%	-1,7%	-1,7%	-3,4%
Saab paremini läbi täiskasvanute kui omavanustega	vale	52,3%	63,8%	59,1%	11,5%	-4,7%	6,8%
OMASUGUSTEGA SUHTLEMISE RASKUSTE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	72,8%	72,3%	75,7%	-0,5%	3,4%	3,0%
	veidi kuni väga kõrge	27,2%	27,7%	24,3%			
Hoolib teiste inimeste tunnetest	kindlasti õige	65,1%	63,8%	63,4%	-1,3%	-0,4%	-1,7%
Jagab meeleldi oma asju (maiustusi, mänguasju, pliiatseid jne) teistega	kindlasti õige	51,1%	51,5%	46,8%	0,4%	-4,7%	-4,3%
Abivalmis, kui keegi on viga saanud, endast väljas või tunneb end halvasti	kindlasti õige	46,4%	54,9%	50,2%	8,5%	-4,7%	3,8%
Teiste laste vastu lahke	kindlasti õige	66,4%	63,4%	56,2%	-3,0%	-7,2%	-10,2%
Aitab sageli teisi (nt vanemaid, õpetajaid, teisi lapsi)	kindlasti õige	46,0%	48,5%	41,7%	2,5%	-6,8%	-4,3%
PROSOTSIAALSUSE SKOOR (5 väite põhjal)	keskpärane	74,9%	74,9%	69,8%	0,0%	-5,1%	-5,1%
	veidi kuni väga madal	25,1%	25,1%	30,2%			
Õpetaja täheldanud lapsel raskusi ühes või mitmes valdkonnas (emotsioonid, keskendumine, käitumine, teistega läbisaamine)	Ei ole raskusi	61,1%	59,5%	62,2%	-1,6%	2,7%	1,1%
	Väikesed kuni tõsised raskused	38,9%	40,5%	37,8%			

Tumedamal sinisel taustal on esitatud statistiliselt olulised muutused ($p < 0,05$)