

Игра VEPA на развитие поведенческих навыков

Институт Развития Здоровья (TAI) приступил к внедрению в школах Эстонии методики педагогической интервенции «Игра VEPA на развитие поведенческих навыков» (*Pax Good Behavior Game*). VEPA – аббревиатура эстонских слов *veel paremaks* – «еще лучше». Игра предназначена преимущественно для учеников первых классов. Программу финансируют Социальный фонд Европейского Союза и Министерство внутренних дел.

Что такое игра VEPA?

Этот метод был впервые применен в 1967 году в США учительницей Мюриэль Сондерс. Игра на развитие поведенческих навыков нацелена на то, чтобы учитель мог воздействовать сразу на весь класс, не реагируя на каждый отдельный случай нарушения дисциплины.

Игра VEPA состоит из отдельных элементов и условных сигналов, использование которых позволяет школьникам научиться контролировать свое поведение. **Цель игры** – развить положительное поведение учеников и создать в классе доброжелательную атмосферу, направленную на поддержание учебного процесса. Применение игры помогает



предотвратить снижение успеваемости школьников, проявление девиантного поведения, возникновение проблем, связанных с психическим здоровьем и употреблением наркотических веществ. Ежедневное использование игры VEPA позволяет также сократить время, затрачиваемое на уроках при смене деятельности, а значит, увеличивает количество продуктивного учебного времени на 60-90 минут в день.

Научные исследования подтверждают:

- ✚ Если у ребенка в первом классе наблюдается неадекватное поведение, мешающее проводить урок, то в дальнейшем у него повышается риск снижения успеваемости, отчисления из школы, отклонений в поведении, возникновения антисоциального расстройства личности, употребления наркотических средств или возникновения наркотической зависимости и прочих видов рискованного поведения (Kellam et al., 2008);
- ✚ Использование игры VEPA уменьшает проблемы с поведением учеников, например, снижается проявление агрессии, совершение правонарушений, случаи насильственных преступлений и вероятность возникновения антисоциального расстройства личности (Ialongo et al 1999, Ialongo et al 2001, Kellam et al 2008, Kellam et al 1994, Kellam et al 1998, Petras et al 2008, van Lier 2004);
- ✚ Использование игры VEPA снижает необходимость перевода школьника в класс для детей с проблемами поведения и учебы (Ialongo et al 2001);
- ✚ Использование игры VEPA снижает вероятность того, что ученик может стать в дальнейшем курильщиком. Использование игры предотвращает и сокращает употребление наркотиков (Furr-Holden et al 2004, Kellam et al 2008, Ialongo et al 1999, Kellam & Anthony 1998, Storr et al 2002);



Для проведения игры:

- ✚ учитель вместе с учениками определяет кредо класса, то есть, что бы они хотели видеть, слышать, чувствовать и делать в классе своей мечты больше и что – меньше;
- ✚ ученикам объясняют, что нежелательные поступки – это «плимсы», за которыми следит учитель во время игры, а желательные поступки – это поступки VEPA, которые высоко ценятся и поощряются;
- ✚ ученики знакомятся с правилами игры.

Игру VEPA рекомендуется проводить несколько раз в день во время различных школьных занятий и мероприятий, например, во время урока математики или чтения, при переходе из одного кабинета в другой, в библиотеке, на перемене, на экскурсии, в школьной столовой и т.д. Игра VEPA на развитие поведенческих навыков – это совокупность методов, которые улучшают повседневную атмосферу на уроках и облегчают работу педагога. Во время игры ученики работают в командах и активно участвуют в учебном процессе, они учатся замечать успехи друг друга и положительно оценивать их, поэтому учеба в школе становится для детей более привлекательной, а значит, и успешной. Методика игры VEPA и ее отдельные элементы развивают у школьников навыки самоорганизации, благодаря которым ребенок учится следить за своим поведением, оценивать и контролировать свои поступки и эмоции, сдерживать сильные реакции. В длительной перспективе это помогает ребенку осознать свою жизненную позицию, определить свои цели и стремиться к их достижению.

Использование игры на развитие поведенческих навыков в 1-ом классе:
сокращает на **26%** число учеников, которые в 13-летнем возрасте начали бы курить, и увеличивает на **21%** число учеников со средним образованием.

Правила игры

- ✚ Чтобы привлечь внимание учеников, учитель при помощи губной гармошки и соответствующего жеста подает сигнал «тишина VEPA»;
- ✚ Учитель делит класс на несколько команд и записывает названия команд на доске;
- ✚ Ученики и учитель решают, какое поведение во время игры считается поведением VEPA, а какое «плимсом»;
- ✚ Игра начинается и оканчивается по сигналу губной гармошки;
- ✚ Если кто-то из учеников «плимсит», то учитель нейтральным тоном сообщает, в какой команде замечен «плимс» и делает на доске отметку рядом с названием соответствующей команды;
- ✚ Выигрывают все команды, получившие меньше 4-х «плимсов», отмеченных на доске;
- ✚ В конце игры разыгрывается один из «бабулькиных пряников» – короткая забавная игра, в которой участвуют все выигравшие команды;
- ✚ Время «бабулькиных пряников» ограничено и заканчивается по сигналу таймера или губной гармошки.

В Эстонии более подробную информацию об игре VEPA можно получить у Кай Кландорф – руководителя проекта Института Развития Здоровья, kai.klandorf@tai.ee, +37258133236.