

“Hea õpilase mäng” aitab lastel paremini keskenduda ja harjutab neid oma käitumist teadlikult jälgima.



Hea õpilase mäng

Liilia Erik

TÜ magistrant

Eesti kooli probleem on paljude õpilaste püsivus ja nõrk keskendumisvõime. Kuidas sellest üle saada? Ameeriklased soovivad oma õpetajatel kasutada ühe võimalusena “Hea õpilase mängu”.

Seda mängu tutvustatakse ajakirja *Intervention in School and Clinic* 2000. aasta märtsinumbris. Autorid Allison E. Babyak, Gayle J. Luze ja Debra M. Kamps väidavad, et “Hea õpilase mäng” aitab lastel paremini keskenduda ja harjutab neid oma käitumist teadlikult jälgima ning talitsetumaks muutuma. Autorid kirjeldavad eksperimenti, kus seda mängu mängisid kolme klassi õpilased.

Kaks mängu

Eksperimentis tugineti paljuski algkooli-õpetaja Stewarti kogemustele, kes katsetas “Hea õpilase mängu” üldhariduskooli viiendas klassis, kus õpilastel oli probleeme juhiste järgimise, ülesannete lõpetamise ning distsipliiniga. Kuid on olemas ka “Hea käitumise mäng”. Uurija Tankersley on kirjeldanud seda järgmiselt.

● Õpetajad panevad kirja, mis probleeme nad õpilaste käitumises täheldavad

ja missuguseid muudatusi tahavad selles näha.

● Määratakse kindlaks, kuidas uutele kriteeriumidele vastavaid õpilasi toetatatakse.

● Õpilased õpetatakse seda mängu mängima.

Mängu põhimõtted:

● Klass jaotatakse võistkondadeks ja võistkondade nimed kirjutatakse tahvlile.

● Kui õpilane rikub reeglit, teeb õpetaja märke õpilase võistkonna nime alla.

● Mängu võidab võistkond, kes saab tahvlile vähem märkusi, kusjuures ka võitja meeskonna märkuste arv ei tohi ületada kriitilist piiri.

● Võitjat premeeritakse.

“Hea õpilase mäng” erineb “Hea käitumise mängust” selle poolest, et siin ei jälgi õpilaste käitumist õpetaja, vaid õpilased ise. Oma käitumise jälgimine on osutunud mõnelgi puhul efektiivseks

strateegiaks, on suurendanud õpilaste tähelepanelikkust ülesannete täitmisel, loonud klassis sõbralikuma õhkkonna. Teiseks on “Hea õpilase mäng” paindlikum, sest õpilased saavad selles osaleda ka üksishaaval.

Mõned õpetajad on suhtunud kriitiliselt sellesse, et “Hea käitumise mängus” märgib õpetaja tahvlile negatiivseid juhtumeid, nad on pidanud õigemaks rõhutada pigem positiivset. Artikli autorid on sellega põhimõtteliselt nõus, kuid lisavad, et ka negatiivse käitumise registreerimine juhib tähelepanu positiivsele käitumisenormile. Juba selles mängus osalemine juhib tähelepanu positiivse käitumise tähtsusele. Üldiselt aga soovitatakse mäng valida vastavalt klassis valitsevale olukorrale.

Artikli autorid eelistavad siiski “Hea õpilase mängu”. Nende hüpotees on, et enesejälgimine aitab õpilasel tunda end

| Komponent | Hea käitumise mäng | Hea õpilase mäng |
|---------------------------------|--|---|
| Organisatsioon | Õpilased mängivad gruppides. | Õpilased mängivad üksinda või gruppides. |
| Jälgimine | Õpetaja jälgib õpilasi. | Õpilased jälgivad oma käitumist ise. |
| Motiveerimise kriteerium | Grupid ei tohi ületada lubatud rikkumiste arvu. | Mängijad peavad positiivsete tegude arvestust. |
| Tagasiside | Õpetaja annab mängu ajal märku reeglite rikkumisest. | Õpetaja tunnustab mängu ajal positiivset käitumist. |

Tabel. "Hea käitumise mängu" ja "Hea õpilase mängu" komponendid.

klassis olulise isikuna ja oma tähtsuse tunnetamine suurendab soovi olla tubli. Vaatluse all olnud kolmes katseklassis nii ka oli.

Tabelis on toodud võrdlevalt "Hea käitumise mängu" ja "Hea õpilase mängu" mõned komponendid.

"Hea õpilase mängu" peaks mängima vähemalt üks, aga võib ka paar-kolm korda päevas. Landrum ja Tankersley osutavad, et see mäng annab õpetajale oma õpilastest uut infot ja võimaldab ka mänguväliselt õpet paremini planeerida. Mäng sobib nende väitel kõige paremini algklassidele iseseisva vaikse töö ajal (20–30 minutit) ning õpilased õpivad selle selgeks umbes 20 minutiga.

Millele on vaja mõelda?

Kõigepealt otsustab õpetaja, millal ja missuguste õpilaste või õpilaste rühmadega on otstarbekas seda mängu mängida ning valib siis välja nende kolm kõige suuremat probleemi (nt kohalt ilma kätt tõstmata rääkimine, luba küsimata kohalt lahkumine vms). Probleemid peavad olema selgelt esile toodud, et õpilased saaksid aru, mida neilt oodatakse.

Seejärel seab õpetaja kriteeriumid ja määrab preemia kas õpilastele üksikult või kogu klassile. Näiteks võib õpetaja otsustada, et ainult need üksikud õpilased, kes püsisid vaikselt oma kohtadel 80% ajast, teenivad ära viis minutit ekstra vaheaega. Aga õpetaja võib ka nõuda, et terve klass saavutaks 80% distsipliinist ja terve klass saab siis viis minutit vaba aega lisaks. Lõpuks peaks suurendama nõudlikkust, sõltuvalt õpilaste võimetest ja vajadustest.

Alustada tuleb väikestest nõudmistest ja liikuda sammhaaval edasi. Algul võiks nõuda, et lapsed oleksid vaikselt vähemalt viis minutit kestva töö ajal, seejärel võib seda nõuda juba pikemate tööde ajal, kuni jõutakse 20–30 minutit kestva keskendumiseni. Siin peab olema ettevaatlik, edasi ei tohi liikuda liiga kiiresti.

Motivaatorid võivad olla kleepsud, maiustused jms või ka n-ö mittekatsetavad asjad. Valik sõltub nii õpilastest kui ka õpetajast. Et leida potentsiaalseid motivaatoreid, võivad õpetajad õpilasi vaadelda, et näha, mida õpilased loomulikult kasutavad, teha nimekirja motivaatoritest ja lasta õpilastel valida sellest nimekirjast või kasutada avatud küsimusi, et saada teada, mis õpilastele meeldib.

Lõpuks otsustab õpetaja, kas ta kasutab grupi (3–6 õpilast) või individuaalset jälgimist (iga õpilast jälgib üks õpilane grupis). Individuaalse jälgimise puhul on iga õpilane ikkagi kuskil grupis. Õpetaja peab jälgima neid lapsi, kes püüavad grupi tegevust saboteerida. Ikka leidub õpilasi, kes ei soovi "Hea õpilase mängus" osaleda. Õpetaja võib panna nad siis mõnda meeskonda.

Mängu õppimise etapid

Autorid väidavad, et õpilased õpivad "Hea õpilase mängu" ära umbes 20 minutiga ning kirjeldavad mängu õppimise protseduure sammhaaval.

Selgita välja peamised probleemid. Aruta õpilastega, mis aitab lastel paremini õppida. Jõutakse selleni, et on kolm olulist asja, millest tuleb kinni pida, et klassis oleks vaiksem ja kõik saaksid rahulikult oma tööd teha: oma kohal istumine, küsimuste esitamiseks käe tõstmine ja töö valmimisest käetõstmisega märku andmine.

Võrdle head ja halba käitumist. Too näiteid heast ja halvast käitumisest. Kirjelda õpilastele erinevaid käitumisviise, las nad näitavad põialdega üles, kui tegemist on hea käitumisega, ja alla, kui halvaga.

Võib ka teisiti. Näiteks on kirjutatud tahvile paarkümmend sobivat ja ebasobivat käitumist tähistavat märksõna ja siis õpilastega arutatud, mis on õige ja mis väär.

Selgita jälgija tööd. Selgita lastele, et jälgimine on "Hea õpilase mängu"

oluline osa. Anna õpilastele teada, et nad hakkavad töötama grupis ja et igal grupil on jälgija. Jälgijad vahelduvad ja igaühel on võimalus jälgida.

Kasuta taimerit või kassetti. Jälgimise juures on soovitatav kasutada kella, mis annab kindlate ajavahemike järel signaali. Kui kell annab signaali, märgib jälgija jälgimislehele "jah", kui kõik grupi liikmed töötasid vaikselt, või "ei", kui grupi liikmed ei istunud vaikselt. Alguses võiks taimerit seada minutiks või kaheks, et lastel huvitavam oleks. Kui mänguga harjutakse, võib intervalle suurendada, et taimerit signaalid keskendumist vähem segaksid.

Kellele tundub taimerit kasutamine igav või keerukas, võib kasutada eelnevalt lindistatud kassetti. Signaalid peaksid olema lindistatud klassile sobivate intervallidega.

Teata autasudest. Kes suudavad enam-vähem keskenduda (umbes 80% ulatuses), saavad näiteks viis minutit ekstra vaheaega jne. Paku tasu ja julgustust, et aidata õpilastel demonstreeerida oma head käitumist tunnis.

Moodusta grupid. Jaota õpilased gruppidesse, igas grupis 4–5 last, nii et nad kõik näeksid üksteist. Anna ühele grupi liikmele jälgimisleht ja hea õpilase käitumise kaart.

Alusta tööd. Anna õpilastele individuaalne ülesanne. Sea taimer 1–2-minutilistele intervallidele. Alusta tööd.

Anna tagasisidet. Suuline kiitus on omal kohal, näiteks "Esimene grupp, te tegite suurepäraselt tööd, jälgisite väga hästi hea õpilase reegleid" või "Mardi meeskond, tänan vaikselt töötamise eest". Kui õpilased pole vaikselt keskendumisest, võib öelda näiteks nii: "Ma loodan, et kell ei helise, sest siis ma peaksin märkima "ei!"

Autasusta. Pärast 20–30 minutit korja kokku jälgimislehed. Anna nende põhjal õpilastele tasud.

Näeme, et selle mängu puhul on tegemist õpilaste käitumise nn jooksva hindamisega või siis protsesshindamisega.

Soovitused mänguks

Autorid soovivad mõningatele asjadele tähelepanu osutada, et kasu asemel kahju ei tekiks.

- Võta jõukohased eesmärgid ja suurenda ülesannete raskust järk-järgult.

Õpilastele on oluline kogeda mängu alguses edu, seepärast peab mäng alguses kerge olema. Kui esimene mäng ei õnnestu, tuleb järgmine kord lihtsam ülesanne anda.

- Sea mängule kindel algus ja lõpp. Anna õpilastele teada, mis su ootused on. Selgita, et mängu lõpp ei tähenda veel hea käitumise lõppu.

- Kasuta jälgimiseks sobivaid intervalle. Algul peaksid sobima 1–3-minutilised intervallid. Intervalle peaks sammhaaval suurendama, kuid "rasketel" päevadel vajavad õpilased väiksemaid intervalle.

- Võimalda tagasisidet. Õpilastel läheb paremini, kui õpetajad annavad tagasisidet kohe pärast ülesande täitmise lõppu.

- Premeeri hästi käitujat.

- Ära luba jälgija, grupikaaslase ja õpetajaga vaielda. See on üks mängureegel.

- Õpilastele hea käitumise õpetamine sarnaneb akadeemiliste teadmiste õpetamisega. Vajalikud võivad olla otsesed, süstemaatilised juhised koos võimalustega edukaks harjutamiseks. Kannatlikkus ja järjekindlus tulevad siin kasuks.

Uuring

Refereeritud artiklis oli tegemist kvantitatiivse analüüsiga. Kolm USA Kesk-Läänes asuva algkooli õpetajat kasutasid "Hea õpilase mängu". Õpetaja Kasey kasutas individuaalset jälgimist, õpetaja Stewart nii individuaalset kui ka grupi jälgimist, õpetaja Wynde ainult grupi jälgimist.

Õpilaste käitumise kohta tegid uurijad märkmeid 30-sekundiliste intervallide tagant. Konsultant tegi iga 30 sekundi järel plussi (+), kui kõik õpilasgrupi liikmed töötasid vaikselt, ning miinuse (–), kui grupi liikmetest keegi polnud oma kohal või vaikselt. Iga vaatlus kestis 10–30 minutit olenevalt õpetaja määratud töö ajast.

Kõigis kolmes klassis õppisid lapsed tänu "Hea õpilase mängule" iseseisva töö ajal vaiksemalt töötama ja kesken-dusid paremini.

Algul käitusid õpilased distsiplineeritult umbes 56%, mängu tagajärjel tõusis see protsent 88-le. Kui "Hea õpilase mängust" loobuti, siis distsipliin halvenes, kui mäng võeti uuesti kasutusele, paranes distsipliin taas.

Lõpuks uuriti õpilaste ja õpetajate suhtumist sellesse mängu. Küsimustiku sisaldasid Likerti tüüpi ja avatud



Alustada tuleb väikestest nõudmistest ja liikuda sammhaaval edasi.

küsimusi. 91% õpilastest vastas "jah" väitele "mulle "Hea õpilase mängu" mängimine meeldis"; 94% nõustus, et mäng aitab paremini oma tööd teha; 75% õpilastest väitis, et neile meeldis ise oma käitumist jälgida; 38% õpilastele meeldis, et rühmakaaslane nende käitumist jälgis; 100% nõustus, et neile meeldis tasu saada.

Autorid järeldavad, et õpilased naudivad selle mängu mängimist ja märgivad, et see aitab neid ülesannete täitmisel. Õpetajad hindavad selle mängu juures paindlikkust, sest seda saab kasutada paljudes olukordades. Samas toonitavad õpetajad, et "Hea õpilase mäng" ei paranda kõiki klassi käitumisprobleeme, see on vaid üks abivahend, mida õpetajad klassis parema korra saavutamiseks kasutavad.

Usutavalt saab "Hea õpilase mängu" edukalt kasutada ka Eesti koolides. Vene koolide eesti keele kümbulsklassid juba kasutavadki seda.

Kirjandus

1. The Good Student Game: Behavior Management for Diverse Classrooms. By: Allison E. Babyak, Gayle J. Luze, Debra M. Kamps. Journal of Intervention in School and Clinic, Vol. 35, No 4, March 2000. 216–223.