

ВЗАИМОСВЯЗЬ МОТИВАЦИОННЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ЭЛЕКТРОЭНЕРГЕТИКОВ И УСПЕШНОСТИ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОМ ОБУЧЕНИИ

Бельских Алексей Викторович

Соискатель, Санкт-Петербургский государственный университет
Pbav94@rambler.ru

THE RELATIONSHIP OF MOTIVATIONAL FEATURES OF GAMING ACTIVITY AMONG ELECTRIC POWER ENGINEERS TO SUCCESS IN PROFESSIONAL TRAINING

A. Belskikh

Summary: The article describes the second stage of the study of the success of electric power engineers in professional training. The progress of the first stage of the study, conducted by S.S. Epatko, is briefly described, during which the generating game «10-0.4 kilovolt Electric Grid area» was conducted and the success estimates were given by a group of experts. In the second stage of the study, the motives of gaming activity were investigated in order to test the hypothesis that the motive of development will positively correlate with professional success. The motives of gaming activity were measured using a specially developed author's questionnaire. Correlation analysis was used to check the relationship. The hypothesis is confirmed.

Keywords: motivation, play activity, professional training, success, simulation training methods.

Аннотация: В статье описан второй этап исследования успешности электроэнергетиков в профессиональном обучении. Кратко описан ход выполнения первого этапа исследования, проведенный С.С. Епатко, в ходе которого была проведена порождающая игра «Электросетевой район 10-0,4 киловольт», и даны оценки успешности группой экспертов. В втором этапе работы исследовались мотивы игровой деятельности, чтобы проверить гипотезу о том, что мотив развития будет положительно коррелировать с профессиональной успешностью. Мотивы игровой деятельности измерялись с помощью специально-разработанной авторской анкеты. Для проверки взаимосвязи использовался корреляционный анализ. Гипотеза подтверждена.

Ключевые слова: мотивация, игровая деятельность, профессиональное обучение, успешность, имитационные методы обучения.

Данная работа является продолжением исследования роли имитационных методов обучения в профессиональном обучении электроэнергетиков, начатое к.п.н. С.С. Епатко под руководством к.п.н, профессором В.П. Третьяковым. [Епатко]

В основе педагогического процесса лежит мотивация [Маклаков]. Если человек для себя не будет понимать зачем ему чему-то учиться или учиться конкретно этой дисциплине или этой теме, то вряд ли результат обучения будет высоким.

В данном исследовании мы исходим из гипотезы, что человек с большей мотивацией к обучению (развитию) будет иметь более высокие результаты этого обучения, в данном случае профессиональном обучении.

Для проверки данной гипотезы, мы решили продолжить исследования к.п.н. С.С. Епатко.

В 2021 году С.С. Епатко провел исследование на сотрудниках (электромонтерах и мастерах) акционерного общества «ЛОЭСК – Электроэнергетические сети Санкт-Петербурга и Ленинградской области» (АО «ЛОЭСК»).

Сотрудники в рамках своего обучения участвовали в порождающей игре «Электросетевой район 10–0,4 киловольт». Суть игры состояла в том, чтобы с помощью специально-разработанной колоды карточек выложить цепь признаков аварийной ситуации.

Порождающие игры – это метод, разработанный В.П. Третьяковым для оценки и обучения персонала на электроэнергетических и других предприятиях. Это вид деловых игр, в которых нет устоявшегося сценария, ход игры разворачивается в процессе [Третьяков].

По окончании игровой сессии группа экспертов оценивала успешность выполнения задачи. В качестве критериев успешности были выбраны 2 показателя: общая оценка и количество карточек.

Те же испытуемые участвовали и в нашем исследовании. Для оценки мотивации участия в игровой деятельности сотрудники прошли специальным образом разработанную анкету. Всего участников исследования было 60 человек.

Анкета состояла из графы для регистрации возраста и 11 шкал Лайкерта от 0 до 10, где испытуемый мог дать оцен-

ку степени влияния на него того или иного мотива в том или ином виде игр. Классификация игр была составлена на основании теоретического исследования. Основанием для классификации стала опредмечиваемая игрой потребность. В данную классификацию вошли Компьютерные, Мобильные, Консольные, Настольные, Карточные игры, Игры с использованием тела, Спортивные, Ролевые и Деловые игры. Классификация мотивов также является интегративной, исходя из теоретического исследования отечественных и зарубежных исследователей мотивации игровой деятельности. В неё вошли Мотив Цель Игры, Развития, Достижения, Влияния, Творчества, Отношения, Обладания, Редкости, Непредсказуемости, Избегания и Досуга.

Для каждого типа игр была отдельная страница, где испытуемый мог регистрировать свой игровой опыт и степень влияния того или иного мотива на него. В начале анкеты давалось подробное описание типам игр и исследуемым мотивам, чтобы испытуемый однозначно понимал значение данных слов. Математическая проверка анкеты позволяет говорить о чувствительности метода к измеряемому параметру.

Проводя математический анализ данных, мы выделили наличие корреляционных связей между результатами игры и мотивами игровой деятельности. Был проведен корреляционный анализ двух показателей успешности обучения: общей оценки игрока и количества карточек, использованных игроком в игровом эксперименте (общая оценка и количество карточек) и мотивами игровой деятельности.

Критерий общей оценки значимо коррелирует с несколькими мотивами: Достижения (0,381; $p=0,01$), Цель игры (0,412; $p=0,01$), Развития (0,662; $p=0,01$), Творчества (0,274; $p=0,01$), Досуга (0,212; $p=0,01$), Обладания (0,211; $p=0,01$), Избегания (0,271; $p=0,01$). Наибольшую взаимосвязь имеет мотив Развития.

Критерий количества карточек значимо коррелирует с несколькими мотивами: Достижения (0,551; $p=0,01$), Цель игры (0,443; $p=0,01$), Развития (0,541; $p=0,01$), Творчества (0,235; $p=0,01$), Досуга (0,224; $p=0,01$), Обладания (0,314; $p=0,01$), Избегания (0,301; $p=0,01$). Наибольшую взаимосвязь имеет мотив Достижения.

Сотрудники, которые были более ориентированы на развитие получили более высокие показатели успешности в данном профессиональном обучении. Сотрудники, которые были более ориентированы на решение задачи, т.е. на достижения, получили более высокие оценки в рамках выполнения задач по обучению.

Проведенное сравнение еще раз подчеркивает значение приоритета мотива развития в достижение успешности в профессиональном обучении.

Эмпирически выявлено, что проведение имитационных методов в профессиональном обучении актуализирует потребность в проактивном поведении и желании развиваться. Мотивы развития и достижения являются факторами успешности в профессиональном обучении.

ЛИТЕРАТУРА

1. Епатко С.С. Психологические предикторы сформированности концептуальной модели объекта управления: на примере ремонтно-эксплуатационного персонала электрических сетей: диссертация кандидата психологических наук: 19.00.03. Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена. - Санкт-Петербург, 2020. - с. 207.
2. Маклаков А.Г. Общая психология. — СПб.: Питер, 2001. — с. 592.
3. Третьяков. В.П. Порождающие игры. Практическое руководство по применению. – Х., Изд-во «Гуманитарный Центр», 2016. – с. 240.

© Бельских Алексей Викторович (Pbav94@rambler.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»