

ПРИМЕНЕНИЕ ИННОВАЦИЙ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ПО ЭКОНОМИЧЕСКИМ СПЕЦИАЛЬНОСТЯМ

В.И. Гусева¹, д-р экон. наук, профессор

С.А. Хубиева¹, канд. экон. наук

Ю.В. Гусева², канд. экон. наук, доцент

Ж.Б. Джетыбаева¹, старший преподаватель

¹Международный университет Кыргызстана

²Кыргызско-Российский Славянский университет

^{1,2}(Кыргызстан, г. Бишкек)

DOI:10.24412/2500-1000-2026-6-1-227-231

Аннотация. В статье рассматриваются современные инновационные методы преподавания экономических дисциплин, включая активные и интерактивные формы обучения. Особое внимание уделяется анализу практического опыта применения игровых технологий, которые способствуют развитию профессиональных компетенций и экономического мышления у студентов. Авторы систематизируют основные риски, возникающие при внедрении инноваций (недостаточная методическая подготовка преподавателей, сопротивление традиционной системе, отсутствие цифровых ресурсов), и предлагают классификацию игровых техник по целям и формам проведения. В заключение даются практические рекомендации по организации лекции инновационного типа, сочетающей проблемное изложение, дискуссионные элементы и кейс-метод. Результаты исследования могут быть полезны преподавателям экономических дисциплин в вузах и колледжах.

Ключевые слова: инновации; активные методы обучения; инновационно-обучающие игры; лекции инновационного типа; риски.

Цифровые технологии и инновации уверенно проникли во все области - от образования и медицины до науки и производства. Не обошли они стороной и преподавание экономических дисциплин: здесь набирают популярность интерактивные подходы — деловые игры, метод кейсов, применение кинофрагментов и цифровых средств обучения. В современных реалиях использование инновационных методов в экономическом образовании приобретает всё большую актуальность.

В экономическую науку термин «инновация» был введен Йозефом Шумпетером в работе «Теория экономического развития» [4, с. 13-15].

Основной целью данной работы является исследование инноваций в преподавании таких дисциплин как «Микроэкономика» и «Макроэкономика». В современных условиях многие ученые обращаются к теме инноваций в преподавании экономических дисциплин (Воробьева Е.Г., Плеханова Е.А., Кильдюшкина И.Г., Чоюбекова Г.А., Сулайманова Г.Г. и другие).

Наибольшую известность получили такие интерактивные методы в преподавании экономических дисциплин, как деловые игры, кейс-

стади, использование видеофильмов и т.п. Акцент делается на деятельностном подходе, модернизации программ и применении интерактивных форм обучения в вузах.

Применение в преподавании экономических дисциплин в вузе инновационных технологий и методов обучения вызвано необходимостью совершенствования качества образования посредством повышения эффективности процесса обучения [1, с. 22-26; 2, с. 219-233; 6, с. 424-430; 7, р. 317-325].

Проанализируем опыт применения игровой технологии по экономическим дисциплинам в ВУЗах Кыргызской Республики.

Современные требования к высшему экономическому образованию диктуют необходимость перехода от пассивного усвоения теории к активному формированию компетенций. В связи с этим актуальным становится поиск инструментов, позволяющих студентам осваивать сложный абстрактный аппарат экономических дисциплин, в частности, микроэкономики через практический опыт. В практике преподавания игровые технологии предлагается классифицировать на две группы, которые представлены в виде таблицы 1.

Таблица 1. Классификация игр

Группа	Наименование игры	Целевая установка игры	Результаты обучения
Инновационно-обучающие игры	«Любитель Кока-колы»	Формирование нового опыта	Формулирование закона убывающей предельной полезности
	«Заработай себе на жизнь»	Формирование новых знаний	Построение модели кругооборота
Контрольные игры	«Аукцион», викторина «Что? Где? Когда?»	Закрепление и оценка знаний	Контроль усвоения теоретической базы без стресса
	Кейс-стади	Решение прикладных задач	Принятие решений в условиях ограничений

Целевой установкой инновационно-обучающих игр является получение первичного практического опыта и формирование новых теоретических знаний. Так, игра «Любитель Кока-колы»: проводится непосредственно во время лекции. Студенты через контролируемый эксперимент (потребление блага) фиксируют изменение полезности каждой последующей единицы, что позволяет им самостоятельно сформулировать закон убывающей предельной полезности. Таким образом, данная игра – это яркий классический пример экспериментальной экономики, где студенты на основе опыта делают теоретические выводы и могут построить график кривой предельной полезности.

Игра «Заработай себе на жизнь» объединяет игровую цель (максимизация дохода индивида или набора благ) и образовательную. На основе анализа взаимодействия студенты могут воссоздать модель кругооборота доходов и расходов.

Что касается второй группы игр (контрольные), то в данном случае целевая установка закрепление и контроль знаний. Так, деловые игры «Аукцион» и «Что? Где? Когда?» предполагают в соревновательной форме, без стресса, проконтролировать знание терминологии и основных теоретических разделов и концепций.

А разбор кейс-стади позволяет проверить способность студентов применить теорию потребительского выбора и теорию фирмы для решения практических задач.

Таким образом, использование активных методов обучения, в том числе применение игровых техник, позволило трансформировать теоретические знания в практические навыки, что обеспечило достижение необходимых компетенций и мотивацию к обучению. Среди задач, которые удалось достичь благодаря применению игровых технологий, следует включить:

1. Обеспечение вовлеченности, поскольку игра способствует росту посещаемости занятий, а игровые «акции», бонусы стимулируют повышение интереса к изучению скучной теоретической дисциплины.

2. Развитие абстрактного (экономического) мышления. Данная методика позволяет студентам понять изнутри такой общенаучный метод, как индукция (от частного к общему), когда они проходят путь от игровой ситуации (частного) к общему (теоретической модели), что, безусловно важнее, чем простое запоминание формул и закономерностей.

3. Уменьшение уровня стресса. Контролирование знаний студентов с помощью игровой техники позволяет проверять познания студентов в комфортной среде, без стресса.

В большинстве случаев инновационные методы реализуются на практических занятиях. Однако, следует отметить, что проведение лекции требует внедрения инновационных методов не в меньшей степени, а в значительно большей степени, чем на семинарских занятиях.

Безусловно, необходимо признать, что традиционные лекции, которые много лет были основным или почти единственным источником знаний, в современных условиях утратили свою эффективность. Данная проблема вызывает бурные дискуссии в научно-педагогической среде многие годы. Наибольшую известность приобрели исследования, представленные в виде так называемой «Пирамиды обучения», согласно которой традиционная лекция позволяет усвоить 5%, в то время как активные методы обучения повышают этот показатель до 75% [8, с. 64-79].

Конечно, не все так однозначно и процент усвоения материала лекции может варьировать от 5% до 30%, поскольку многое зависит и от качества ораторского искусства преподавателя, и от качества лекционного материала.

Среди лекций инновационного типа перечислим такие как «лекция-диспут», «проблемная лекция», «лекция-провокация», «лекция дискуссия». Однако, следует согласиться с мнением, что «методы инновационного обучения могут использоваться тогда, когда студенты уже владеют основами необходимых знаний [3].

По нашему мнению, представляет интерес такой инновационный вариант проведения лекции, как «перевернутый класс». Суть данной технологии состоит в том, что пересказ лекции преподавателем отсутствует, а студенты готовят самостоятельно материал (видеоматериалы, главы учебников, научные статьи) на основе которого они должны ответить на проверочные вопросы или тесты. Освободившееся аудиторное время можно использовать, к примеру, для дискуссий.

Проведение инновационной лекции «перевернутый класс» условно делится на два периода: внеаудиторная подготовка и аудиторное занятие, которые взаимосвязаны и взаимно друг друга дополняют. Внеаудиторная подготовка может включать самостоятельное изучение материала, подготовленного преподавателем, в том числе статьи, видеоролики, разделы в учебниках. Между тем некоторые преподаватели практикуют метод, когда студенты самостоятельно находят материал в соответствии с предлагаемой темой и вопросами лекции [1, с. 22-26; 5, с. 27-31].

В период аудиторных занятий по данной лекции преподаватель выступает как эксперт и координатор, а не как пересказчик текста лекции.

Таблица 2. Преимущества и ожидаемые результаты внедрения лекций инновационного типа

Преимущества	Ожидаемы результаты
Индивидуальный подход	Каждый студент имеет возможность изучать тему с темпами, которые подходят ему индивидуально
Развитие навыков работы в команде	Командная работа при обсуждении темы в аудитории развивает коммуникацию, критическое мышление и навыки лидерства
Усвоение темы на более глубоком уровне	Согласно таксономии Блума, в аудитории прорабатываются высшие уровни: анализ, синтез и оценка
Повышение эффективности усвоения материала	Знания, полученные самостоятельно лучше усваиваются

Безусловно, внедрение в практику лекций инновационного типа предполагает некоторые риски:

- во-первых, неподготовленность обучающихся, так некоторые студенты приходят на занятия не изучив тему, поскольку считают, что самостоятельная работа не обязательный элемент обучения;

- во-вторых, неприятие инновационных методов некоторыми преподавателями, поскольку переход к ним требует серьезную дополнительную работу со стороны преподавателя, тем более что некоторые преподаватели считают, что лекции в традиционной форме незаменимый инструмент передачи знаний студентам.

То есть, внедрение такого инновационного типа лекции как «Перевернутый класс» имеет и преимущества, и риски.

Но тем не менее, важный вывод: лекция инновационного типа «Перевернутый класс» – это не просто развлечение. Это трансформация студента из пассивного слушателя в активного

исследователя, что является весьма важным для подготовки специалистов в условиях быстро меняющегося рынка труда.

Мы предлагаем некоторые рекомендации при внедрении лекции данного инновационного типа:

1. Не торопиться «перевернуть» весь курс, поскольку более целесообразно начинать с одной темы, которая не будет первой.

2. Перед началом лекции инновационного типа необходим проверочный тест или блиц-опрос, которые подтвердят готовность студента к занятию по данной теме.

3. Не предлагайте групповые задания по подготовке только одного вопроса лекции, поскольку в этом случае некоторые студенты не будут работать самостоятельно, либо усвоят только один вопрос по теме.

4. Используйте аудиторное время для разбора самых частых ошибок, выявленных в ходе самостоятельного этапа.

5. Выдавать групповые задания на аудиторных занятиях, а не в процессе самостоятельного изучения темы.

На наш взгляд, особе внимание заслуживают вопросы оценивания. Мы считаем, что оценки недопустимы в случаях целевой установки игротехник, направленных на формирования нового опыта, так как в этом случае возможны и неизбежны ошибки, а низкие баллы помешают развитию инициативы и не будут мотивировать к познанию. Можно порекомендовать бонусы, похвалу, призы за активность, а оценивать следует только в случае контрольных игр.

В **заключении** сделаем вывод, что внедрение инновационных подходов в преподавании экономических дисциплин является объективной необходимостью современной высшей школы. Сухая академическая теория при преподавании таких предметов, как «Микроэкономика», «Макроэкономика» и других экономических дисциплин, требует инновационных методов, которые позволяют студентам самостоятельно изучив концепции, перейти к применению на практике научных разработок.

Проведенный анализ игровых технологий показал, что классификация игр на инновационно-обучающие и контрольные позволяет системно подходить к формированию компетенций. Использование экспериментальных методов (например, игры «Любитель Кока-колы»)

эффективно реализует метод индукции, превращая пассивное запоминание закона убывающей предельной полезности в осознанный практический опыт.

Особое место в модернизации учебного процесса занимает модель «перевернутого класса». Несмотря на выявленные риски - такие как возможная недисциплинированность студентов и высокая трудоемкость подготовки для преподавателя - данная технология демонстрирует значительные преимущества в контексте таксономии Блума. Перенос освоения теории на самостоятельную работу позволяет использовать аудиторное время для глубокого анализа, синтеза и оценки материала, что существенно повышает качество усвоения экономических знаний (согласно «пирамиде обучения»).

Реализация предложенных в статье рекомендаций по внедрению лекций инновационного типа позволит минимизировать стресс обучающихся, повысить их вовлеченность и сформировать навыки критического мышления. В конечном итоге, трансформация роли студента из пассивного слушателя в активного исследователя является ключевым фактором подготовки конкурентоспособных специалистов, способных принимать эффективные решения в динамично меняющейся экономической среде.

Библиографический список

1. Алиева И.А., Юсупова Г.Н. Роль учебно-воспитательных условий в развитии профессиональной компетентности студентов финансово-экономических специальностей (на примере научно-исследовательской деятельности студента Бишкекской финансово-экономической академии) // Высшее образование Кыргызской Республики. – 2014. – № 2 (24). – С. 22-26.

2. Инновационный подход в преподавании экономических дисциплин в вузе: технологии и методы обучения / Е.Г. Воробьева, Е.А. Плеханова, И.Г. Кильдюшкина // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Гуманитарные науки. – 2014. – № 3 (31). – С. 219-233.

3. Сулейманова Г.Г. Использование инновационных форм преподавания экономических дисциплин. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://scientific-publication.com/images/PDF/2016/13/ispolzovanie-innovatsionnykh-form-prepodavaniya.pdf>.

4. Экономика инноваций: Учебник / Под ред. Н.П. Иващенко. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Экономический факультет МГУ имени М.В. Ломоносова, 2016. – 310 с.

5. Юсупова Г.Н. Роль развития самостоятельности студентов в овладении навыками и технологией работы с информацией для повышения качества профессионального образования // Высшее образование Кыргызской Республики. – 2009. – № 3. – С. 27-31.

6. Юсупова Г.Н., Чогулдурова Э.К., Джетыбаева Ж.Б. Профессиональные компетенции специалиста финансово-экономического направления в условиях непрерывной формы образования // Бюллетень науки и практики. – 2024. – Т. 10, № 1. – С. 424-430. – DOI 10.33619/2414-2948/98/54.

7. Digitalization of Lifelong Education as a Means for Forming Professional Competences of Students / M. Choguldurov, G. Yusupova, T. Sharshenalieva, B. Tulemysheva // Bulletin of Science and Practice. – 2023. – Vol. 9, № 10. – P. 317-325. – DOI 10.33619/2414-2948/95/36.

8. Lalley J.P., Miller R.H. The Learning Pyramid: Does it Point Teachers in the Right Direction? // Education. – 2007. – Vol. 128, № 1. – P. 64-79.

APPLICATION OF INNOVATIONS IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF ECONOMIC SPECIALTIES

V.I. Guseva¹, *Doctor of Economic Sciences, Professor*

S.A. Khubieva¹, *Candidate of Economic Sciences*

Yu.V. Guseva², *Candidate of Economic Sciences, Associate Professor*

Zh.B. Dzhetybaeva¹, *Senior Lecturer*

¹**International University of Kyrgyzstan**

²**Kyrgyz-Russian Slavic University**

^{1,2}**(Kyrgyzstan, Bishkek)**

Abstract. *the article examines modern innovative methods of teaching economic disciplines, including active and interactive forms of teaching. Particular attention is paid to the analysis of practical experience in the use of gaming technologies that contribute to the development of professional competencies and economic thinking among students. The authors systematize the main risks arising from the introduction of innovations (insufficient methodological training of teachers, resistance to the traditional system, lack of digital resources), and propose a classification of gaming techniques by goals and forms of conduct. In conclusion, practical recommendations are given for organizing a lecture of an innovative type, combining a problematic presentation, discussion elements and a case method. The results of the study can be useful to teachers of economic disciplines in universities and colleges.*

Keywords: *innovations; active teaching methods; innovative educational games; innovative lectures; risks.*