

МРНТИ 06.01.45
УДК 330.101
JEL A22

<https://doi.org/10.46914/2959-3999-2024-1-4-38-47>

САНСЫЗБАЕВ С.Н.,*¹

д.э.н., профессор.

*e-mail: s.sansyzbayev@turana.edu.kz

ORCID ID: 0009-0007-3051-1441

¹Университет «Туран»,

г. Алматы, Казахстан

ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ МЕТОДИК ПРЕПОДАВАНИЯ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПОКОЛЕНИЯ Z

Аннотация

Статья посвящена анализу и внедрению инновационных методик преподавания экономической теории, направленных на повышение эффективности образовательного процесса для студентов поколения Z. Цель исследования – выявить перспективные направления модернизации методик преподавания экономической теории для зумеров, оценить их эффективность и предложить оптимальные решения для преподавателей. Основные идеи работы включают внедрение интерактивных технологий, деловых и ролевых игр, кейс-метода, геймификации и цифровых инструментов в образовательный процесс. Научная и практическая значимость исследования обусловлена необходимостью адаптации образовательных программ к особенностям и требованиям поколения Z. Рассматривается актуальность инновационного подхода, анализируются преимущества новых методик и их влияние на качество обучения поколения зумеров. Методология исследования включает анализ теоретических подходов к инновационному обучению, сравнительный анализ традиционных и современных методик, а также эмпирическое исследование на основе опыта внедрения инновационных методов обучения экономической теории в университете «Туран». Результаты исследования показывают, что использование инновационных методик позволяет повысить вовлеченность студентов, улучшить усвоение материала и развить практические навыки, востребованные в профессиональной деятельности. Ценность работы заключается в научном обосновании необходимости применения инновационных методик в образовательном процессе для подготовки более компетентных специалистов, готовых к вызовам транзитивной экономики Казахстана. Практическое значение исследования заключается в возможности адаптации предложенных методик для студентов поколения Z, имеющих особенности обучения, а также в разработке практических рекомендаций для преподавателей.

Ключевые слова: инновационные методики преподавания, поколение Z, зумеры, деловая игра, ролевая игра, интерактивные технологии, кейс-метод.

Введение

Современное образование претерпевает значительные изменения под влиянием технологического прогресса и новых научных подходов. Генеративный искусственный интеллект на наших глазах полностью меняет инструменты и способы преподавания и изучения экономической теории [1]. Инновационные методики преподавания становятся важным элементом подготовки студентов, способных адаптироваться к быстро меняющимся условиям экономической среды. Вопрос совершенствования методик преподавания экономической теории приобретает особую актуальность, поскольку традиционные методы обучения и оценивания знаний студента постепенно становятся все более неадекватными и неточными [2]. Становится очевидным, что необходимо пересмотреть и переосмыслить, какие навыки студентов поколения Z должны развивать преподаватели. Размывание критериев точной оценки реальных результатов обучения студентов указывает на то, что методы оценки в высшем образовании должны развиваться в соответствии с темпами развития цифровой экономики и новых технологий [3].

Между тем в Казахстане присутствует проблема разного уровня преподавания экономической теории на казахском и русском языках, о которой не принято говорить открыто. Для смяг-

чения указанной проблемы в 2024 г. автором изданы учебные пособия по экономической теории на казахском и русском языках. Инновационный подход состоит в том, что в обоих пособиях нет различий в тексте, в схемах, рисунках и графиках, а содержание основано на тенденциях XXI века с использованием практических примеров из казахстанской действительности [4, 5].

Многие авторы исследований настаивают на том, что использование современных образовательных технологий, включая интерактивные платформы, виртуальную и дополненную реальность, а также методы проблемного обучения, способствует лучшему усвоению знаний и формированию аналитических навыков у студентов. Вместе с тем вопросы внедрения инновационных методик в преподавание экономической теории требуют дальнейшего изучения.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью формирования у студентов экономических специальностей не только теоретических знаний, но и практических компетенций, необходимых для успешной профессиональной деятельности. Современная экономика, опирающаяся на знания и инновации, предъявляет новые требования к квалификации специалистов. В этой связи особенно важным становится поиск эффективных методов преподавания, которые помогут студентам освоить экономическую теорию на более глубоком уровне и развить критическое мышление [6].

Объектом исследования являются инновационные методики преподавания экономической теории, а предметом – их влияние на качество подготовки студентов.

Материалы и методы

Методы исследования включают анализ научной литературы, сравнительный анализ образовательных методик, анкетирование студентов и преподавателей, а также практические эксперименты по применению инновационных технологий в учебном процессе.

Гипотеза исследования заключается в том, что использование инновационных методик преподавания экономической теории способствует повышению уровня усвоения знаний студентами, развитию их аналитического мышления и формированию необходимых для будущей профессиональной деятельности компетенций и критически важных навыков.

Практическая значимость исследования заключается в возможности внедрения полученных результатов в учебный процесс экономических факультетов, что позволит повысить качество подготовки специалистов и адаптировать образовательные программы к современным требованиям рынка труда.

Теоретические методы: анализ экономической и научно-методической литературы по инновационным методикам преподавания экономической теории; теоретическое обобщение результатов исследования.

Результаты и обсуждение

Современная мировая экономика активно осваивает цифровые и информационные технологии, включая искусственный интеллект, большие данные, машинное обучение, когнитивные и социогуманитарные технологии. Эти изменения требуют инновационных подходов к преподаванию экономической теории, пересмотра традиционных методов обучения сложных экономических концепций и учений, которые играют ключевую роль в формировании у студентов поколения Z способности к анализу и прогнозированию экономических процессов. При этом не следует забывать, что преподаватель несет ответственность за умственное и нравственное развитие студентов. Особенности обучения поколения Z представлены на рисунке 1.

Как показывает преподавательская практика, поколение Z предпочитает не читать тексты, особенно длинные, а просматривать инфографику, а также смотреть короткие видео. Для закрепления теоретического материала зумеры нуждаются в практических примерах. У зумеров наблюдается короткая память, им труднее запоминать исторические даты и факты.

Студенты поколения Z сформированы цифровым воспитанием. Для них смартфоны и интернет являются ежедневной потребностью, а не некой роскошью. Вся их социальная жизнь вращается вокруг онлайн-платформ.

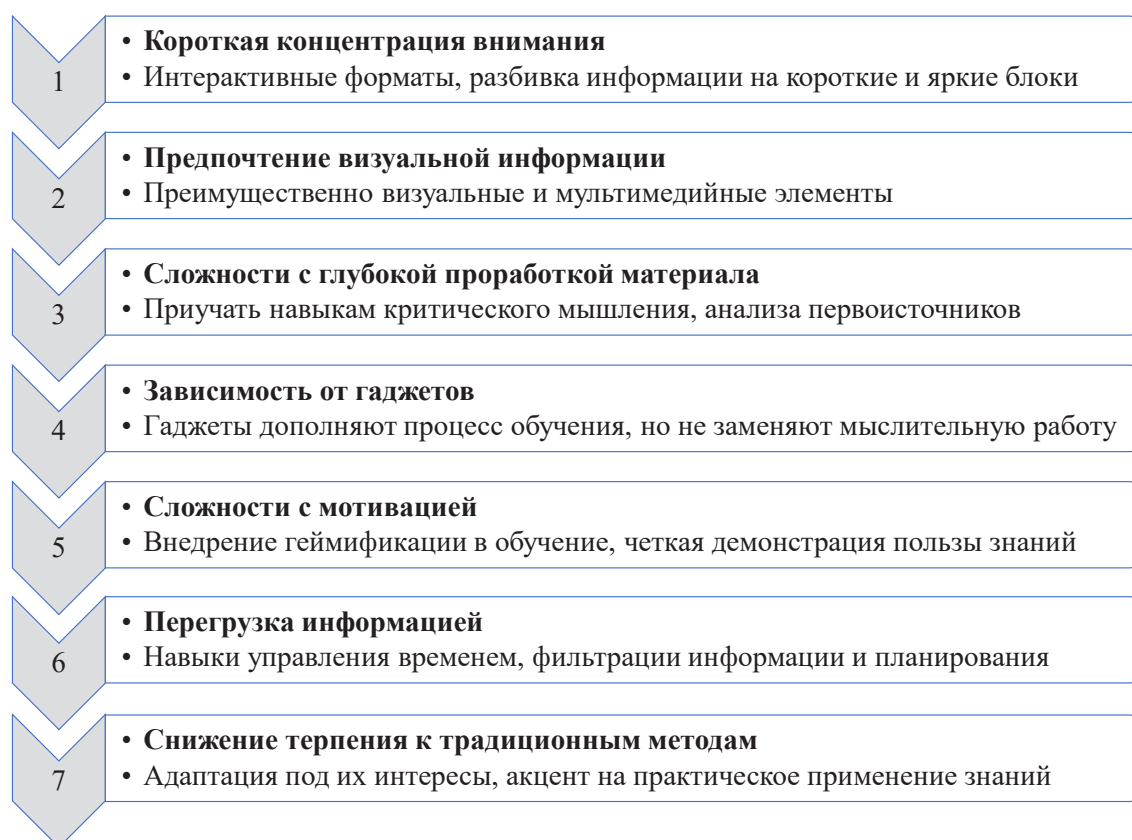


Рисунок 1 – Особенности обучения поколения Z

Примечание: Составлено автором.

При этом они, наряду с онлайн-ресурсами, ценят взаимодействие и вовлеченность в процессе очного обучения.

Зумеры негативно относятся к стандартизированным методам обучения, а ищут адаптированное к их интересам и потребностям персонализированное обучение. Для зумеров характерны более короткие промежутки внимания, поэтому они предпочитают самостоятельно находить в интернете быстрые ответы на интересующие их вопросы здесь и сейчас [7].

Зумеры довольно часто во время моих лекций тут же проверяют в интернете правильность озвученных мной цифр и фактов.

Студенты поколения Z выросли в цифровой среде, поэтому для их обучения основам экономической теории наиболее эффективны интерактивные методы, включающие технологии деловых и ролевых игр, симуляции, геймификации, кейс-метода, проектного обучения, Peer-to-Peer Learning, т.е. обучение друг у друга. Когда студенты обмениваются мнениями между собой, то одновременно учат друг друга и помогают закрепить знания [8].

Применение интерактивных методик нацеливает преподавателей на создание более динамичной и эффективной учебной среды для студентов поколения Z, изучающих экономическую теорию [9].

Вместе с тем в преподавании экономической теории в мире по-прежнему преобладают традиционные методы, включая лекции [10].

Согласно неоклассическому синтезу, предметом экономической теории является изучение поведения экономических агентов (домохозяйств, фирм, государства) в процессе производства, распределения, обмена и потребления благ в условиях ограниченности ресурсов и их альтернативного использования.

В открытой рыночной экономике экономическими агентами являются домохозяйства, фирмы, государство и иностранный сектор, которые одновременно могут выступать в качестве продавцов и покупателей.

Для организации ролевой игры на семинарских занятиях по курсу «Экономическая теория» предлагается разделить студентов на три равные по численности группы, представляющих соответственно домохозяйства, фирмы, государство. Если численность группы позволяет, то можно сформировать и четвертую группу, представляющую иностранный сектор.

В роли агентов экономической деятельности студенты взаимодействуют между собой: используют ограниченные ресурсы, управляют ими, координируют свою деятельность с целью повышения благосостояния отдельных домохозяйств, фирм, государства и иностранного сектора. Поведение экономических агентов детерминировано их экономическими интересами. При этом на основе принципа рационального выбора, экономические агенты стремятся к максимизации выгоды. Принцип ограниченности ресурсов вынуждает их принимать решения о наиболее эффективном использовании. Согласно принципу альтернативных издержек, каждый выбор агента связан с отказом от другой возможности. Наконец, согласно принципу равновесия и конкуренции, именно рыночные механизмы определяют, как распределяются ресурсы и устанавливаются цены.

Ниже приведем сценарий семинарских занятий по двум темам курса «Экономическая теория», состоящий из пяти этапов.

Сценарий ролевой игры по теме 9. «Издержки и результаты работы фирмы».

Тема ролевой игры: Почему уровень зарплат в Казахстане низкий, а цены – высокие?

Цель игры:

- ♦ Понять, какие факторы влияют на уровень зарплат и цен в Казахстане.
- ♦ Разобраться, как экономические решения фирм, домохозяйств и государства связаны между собой.
- ♦ Развить навыки аргументированного обсуждения экономических проблем.

Роли участников:

1. Домохозяйства (работники, потребители) – получают зарплату, тратят деньги на товары и услуги.
2. Фирмы (работодатели, бизнесмены) – принимают решения о зарплатах, ценообразовании, издержках.
3. Государство (чиновники, регуляторы) – отвечает за налоги, минимальную зарплату, контроль инфляции.

Этап 1. Введение

Студенты при помощи преподавателя закрепляют понимание основных понятий темы:

- ♦ Издержки производства (сырье, аренда, зарплата, налоги).
- ♦ Формирование цен (спрос и предложение, монополии, импорт).
- ♦ Факторы, влияющие на зарплату (производительность труда, налоги, уровень конкуренции).

Каждая группа должна подготовить аргументы, объясняющие, почему в Казахстане низкие зарплату и высокие цены, с учетом своих интересов.

Этап 2. Работа в группах

1. Домохозяйства

Зарплата недостаточно высокая, чтобы покрывать растущие цены.

Высокая зависимость от импорта ведет к росту цен при девальвации тенге.

Ограниченные возможности для повышения доходов (малый рынок труда, низкий уровень развития малого бизнеса).

2. Фирмы

Высокие налоги и затраты на ведение бизнеса (налоги и обязательные взносы во внебюджетные фонды, транзакционные издержки).

Конкуренция с зарубежными компаниями (некоторые товары дешевле импортировать, чем производить).

Низкая производительность труда (работники недостаточно квалифицированы, низкий уровень обновления оборудования и внедрения инноваций).

Давление на издержки: рост цен на сырье и энергоресурсы.

3. Государство

Поддержание макроэкономической стабильности (инфляция, базовая ставка Нацбанка, курс тенге).

Необходимость налоговых поступлений (для финансирования социальных и прочих госпрограмм, для сокращения трансфертов из Национального фонда).

Борьба с теневой экономикой (из-за которой часть зарплат выплачивается «в конвертах», а налоги не поступают в полной мере в казну).

Политика по привлечению инвестиций, которая иногда приводит к льготам для крупных компаний, но не повышает зарплаты.

Этап 3. Дискуссия

Домохозяйства требуют повышения зарплат и снижения цен.

Фирмы объясняют, почему не могут платить больше и держат высокие цены.

Государство объясняет, какие меры принимает и с какими проблемами сталкивается.

После каждого аргумента участники дискуссии могут задавать вопросы и предлагать свои решения.

Этап 4. Итоги и анализ

Преподаватель помогает студентам сделать выводы:

- ♦ Почему фирмы не могут резко повысить зарплаты?
- ♦ Почему доля доходов домохозяйств в структуре ВВП Казахстана значительно ниже, чем доля доходов фирм?

- ♦ Какие факторы влияют на рост цен?

- ♦ Какую роль играет государство, и что оно может изменить?

- ♦ Какие возможны пути решения проблемы?

Этап 5. Оценка студентами ролевой игры

В конце семинарского занятия ролевая игра оценивается студентами по пятибалльной шкале Лайкерта. При этом 2 балла соответствуют оценке «Полностью удовлетворен ролевой игрой», 1 балл – «Удовлетворен ролевой игрой частично», 0 баллов – «Остался нейтрален», оценка «минус 1» балл – «Частично неудовлетворен ролевой игрой», а оценка «минус 2» балла – «Полностью неудовлетворен ролевой игрой» (таблица 1).

Таблица 1 – Пример оценок по пятибалльной шкале Лайкерта

Оценка	Количество студентов	Количество баллов
2	7	14
1	5	5
0	4	0
-1	2	-2
-2	1	-2
Итого	19	15
Средний балл		0,8
Примечание: Составлено автором.		

Средний балл рассчитывается как отношение количества набранных баллов к количеству студентов, принявших участие в оценке.

В нашем случае средний балл равен 0,8, что свидетельствует о частичном удовлетворении студентов ролевой игрой. Это сигнал преподавателю, чтобы задуматься, какие аспекты ролевой игры следует усилить, чтобы максимально вовлечь студентов в обсуждение.

Ожидаемые результаты

Ролевая игра должна помочь студентам:

- ♦ понять взаимосвязь между издержками, зарплатами и ценами;

- ♦ осознать, что экономические проблемы нельзя решить одной мерой – нужен комплексный подход;
- ♦ потренировать навыки анализа и аргументации экономических вопросов;
- ♦ глубже разобраться в особенностях транзитивной экономики Казахстана и механизмах, влияющих на уровень жизни.

Сценарий ролевой игры на тему 10 Экономический рост и развитие. Экономические циклы

Тема ролевой игры: Анализ ключевых индикаторов Национального плана развития Казахстана до 2029 г.

Цель игры:

- ♦ Разобрать различия между реальным и номинальным экономическим ростом.
- ♦ Понять влияние инфляции, инвестиций и экономических циклов на развитие Казахстана.
- ♦ Обсудить прогнозные показатели Национального плана развития Казахстана до 2029 г.

Ключевые индикаторы Национального плана развития Казахстана до 2029 г. приведены в таблице 2.

Таблица 2 – Ключевые индикаторы Национального плана развития Казахстана до 2029 г.

Показатель	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
ВВП, млрд долл. США (в текущих ценах)	225	264	281	308	341	377	414	450
Темпы реального прироста экономики, % относительно прошлого года	3,2	5,1	5,3	5,6	6,3	6,9	6,7	6,7
Темпы номинального прироста ВВП, % относительно прошлого года*	14,2	17,3	6,4	9,6	10,7	10,6	9,8	8,7
*Рассчитано автором								
Примечание: Составлено автором на основе источника [10].								

Роли участников:

1. Домохозяйства (работники, потребители) – оценивают, как изменения ВВП отражаются на зарплатах, ценах и уровне жизни.

2. Фирмы (представители бизнеса, инвесторы) – анализируют влияние роста ВВП на деловую среду, инвестиции и прибыли.

3. Государство (экономисты, чиновники, регуляторы) – объясняют причины различий между номинальным и реальным ростом ВВП, принимают меры для регулирования экономики.

Этап 1. Введение

Преподаватель объясняет ключевые понятия:

- ♦ Реальный ВВП – измеряет объем производства товаров и услуг с поправкой на инфляцию.
- ♦ Номинальный ВВП – включает эффект изменения цен, инфляции.
- ♦ Экономические циклы – периоды роста и спада экономики.
- ♦ Факторы, влияющие на разницу между номинальным и реальным ВВП (инфляция, девальвация, инвестиции, глобальные кризисы).

Этап 2. Работа в группах

1. Домохозяйства

Рост реального ВВП должен приводить к увеличению доходов и рабочих мест.

При номинальном росте, вызванном инфляцией, реальные зарплаты могут снижаться.

Цены на жилье, продукты и услуги могут расти быстрее, чем зарплаты.

Вопрос: почувствуют ли люди рост экономики или инфляция «съест» доходы?

2. Фирмы

Реальный рост ВВП означает больше возможностей для бизнеса, но важна стабильность.

Высокий номинальный рост часто обусловлен инфляцией, что увеличивает издержки.

Инвестиции растут при стабильных темпах реального ВВП.

Вопрос: выгоден ли бизнесу номинальный рост, если он вызван инфляцией?

3. Государство

Реальный рост ВВП важен для устойчивого развития.

Высокий номинальный рост может быть следствием инфляции или девальвации тенге.

Цель – удерживать инфляцию в разумных пределах, обеспечивая стабильный экономический рост.

Вопрос: как сбалансировать политику, чтобы реальный рост соответствовал ожиданиям?

Этап 3. Дискуссия

Каждая группа представляет свою точку зрения.

Домохозяйства защищают свои интересы с точки зрения своей покупательной способности, уровня зарплаты и инфляции.

Фирмы обсуждают влияние роста ВВП на инвестиции и издержки.

Государство объясняет, какие меры принимает для регулирования экономики.

В конце преподаватель предлагает участникам прийти к компромиссу: какие меры помогут сбалансировать реальные и номинальные темпы роста?

Этап 4. Итоги и анализ

Преподаватель подводит итоги:

- ♦ Почему реальный и номинальный рост ВВП различаются?
- ♦ Что такое дефлятор ВВП?
- ♦ Какую роль играет инфляция?
- ♦ Какие меры может предпринять государство?
- ♦ Как различия в темпах ВВП влияют на бизнес и население?

Этап 5. Оценка студентами ролевой игры по пятибалльной шкале Лайкерта.

Ожидаемые результаты:

Ролевая игра должна помочь студентам:

- ♦ уяснить различие между реальным и номинальным ВВП;
- ♦ понять смысл и роль дефлятора ВВП;
- ♦ осознать влияние инфляции, инвестиций и экономической политики на экономический рост;
- ♦ развить навыки анализа макроэкономических показателей и дискуссии;
- ♦ понять экономику Казахстана и научиться применять теоретические знания на практике.

В процессе ролевой игры студенты совместно обсуждают сложные темы, участвуют в дебатах, активно применяют теоретические знания для объяснения практических вопросов, сокращая разрыв между теорией и практикой и помогая друг другу применять абстрактные экономические концепции в реальных ситуациях.

Необходимость анализа оценки вовлеченности студентов и получение регулярной обратной связи способствуют улучшению и корректировке интерактивных методик преподавания с целью достижения наилучших результатов в обучении экономической теории [12].

Как правило, неудовлетворенные ролевой игрой студенты выпадают из общего обсуждения по причине незнания или недопонимания экономических терминов и понятий, экономических учений и концепций, но стесняются признаться в этом преподавателю. Дело в том, что для студентов поколения Z многие имена выдающихся экономистов прошлого и настоящего, многие исторические события в развитии экономики стран мира, многие экономические термины и понятия были совершенно неизвестны до поступления в университет. Кроме того, студенты поступают в университет с разным уровнем подготовки и жизненного опыта. Услышав много новых исторических экономических фактов, имен, профессиональной терминологии, неподготовленный студент может подумать, что экономическая теория – это нечто сложное и недоступное. Естественно, недопонимание снижает мотивацию и интерес студента к экономической теории. Поэтому преподавателю требуется определенный такт и терпение, чтобы познакомить студентов с новой информацией, разъяснить суть экономических учений и концепций, новых терминов и понятий.

Как известно, некоторым студентам для понимания и запоминания новых экономических фактов, теорий, концепций, их авторов, профессиональной терминологии требуется больше времени, чем другим. Поэтому преподавателю следует ненавязчиво подталкивать студентов к

повторению фактов, терминов и понятий, усвоению их смысла и значения в экономике. Задача преподавателя – обеспечить постепенный переход ранее неизвестной экономической терминологии в активный лексикон студента, чтобы он мог легко и просто оперировать ей в своей дальнейшей профессиональной деятельности.

Заключение

Результаты исследования показали, что использование инновационных методик преподавания экономической теории способствует повышению качества образования, развитию аналитических и критических навыков студентов поколения Z, а также их подготовке к успешной профессиональной деятельности. Интеграция цифровых технологий, интерактивных методов обучения и проблемно-ориентированного подхода позволяет значительно улучшить процесс усвоения материала и повысить его практическую значимость.

Практическое применение результатов исследования может быть реализовано в учебных программах университетов, что позволит студентам более эффективно осваивать экономическую теорию и применять знания на практике. Рекомендуется расширить использование цифровых образовательных платформ, ролевых и деловых игр, симуляционных игр и кейс-методов, а также активнее внедрять междисциплинарный подход в обучение экономическим дисциплинам.

ЛИТЕРАТУРА

- 1 Riley Geoff. Economics Teaching & Learning with AI: Tools for Students & Teachers. 2025. URL: <https://www.tutor2u.net/economics/blog/economics-teaching-learning-with-ai-tools-for-students-teachers>
- 2 Xia Q., Weng X., Ouyang F. et al. A scoping review on how generative artificial intelligence transforms assessment in higher education // Educ Technol High Educ. 2024, no. 21, p. 40. URL: <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00468-z>
- 3 Сансызбаев С.Н. Экономикалық теория: оқу құралы. – Алматы: «Adal kitap», 2024. – 240 б.
- 4 Сансызбаев С.Н. Экономическая теория: учебное пособие. – Алматы: «Adal kitap», 2024. – 243 с.
- 5 Siegfried J., Colander D. What does critical thinking mean in teaching economics?: The big and the little of it // The Journal of Economic Education. 2021, no. 53(1), pp. 71–84. URL: <https://doi.org/10.1080/00220485.2021.2004278>
- 6 Dingari Sahithi. Cracking the Code: How to Engage Generation Z in Meaningful Learning Experiences. 2025. URL: <https://blog.commlabindia.com/elearning-design/corporate-training-learning-strategies-genz>
- 7 Pursell Hattie. What is Peer Learning? Definition, Purpose and Benefits. 2024. URL: <https://guider-ai.com/blog/what-is-peer-learning/>
- 8 Djumaevna N.N. Basic Interactive Methods of Teaching Economics // Miasto Przyszłości. 2025, no. 56, pp. 244–250. URL: <https://miastoprzyszlosci.com.pl/index.php/mp/article/view/6001>
- 9 Rogmans Tim. The Impact of an Online Macroeconomics Simulation Game on Student Engagement and Performance. MPRA Paper 115283, University Library of Munich, Germany. 2022. URL: <https://ideas.repec.org/p/prampra/115283.html>
- 10 Национальный план развития Республики Казахстан до 2029 года. Указ Президента Республики Казахстан от 30 июля 2024 года № 611 // Информационно-правовая система нормативных правовых актов Республики Казахстан «Әділет». URL: <https://adilet.zan.kz/rus/docs/U2400000611> (дата обращения: 10.03.2025)
- 11 Iannace A.M., Bisanti M., Piazzoli A. Evaluation of game-based teaching systems in economics courses // Front. Educ. 9:1330057. 2024. URL: https://www.researchgate.net/publication/380464762_Evaluating_game-based_teaching_systems_in_economics_courses/link/663dae9c7091b94e930f3c58/download

REFERENCES

- 1 Riley Geoff. (2025) Economics Teaching & Learning with AI: Tools for Students & Teachers. URL: <https://www.tutor2u.net/economics/blog/economics-teaching-learning-with-ai-tools-for-students-teachers>. (In English).
- 2 Xia Q., Weng X., Ouyang F. et al. (2024) A scoping review on how generative artificial intelligence transforms assessment in higher education // *Educ Technol High Educ*, no. 21, p. 40. URL: <https://doi.org/10.1186/s41239-024-00468-z>. (In English).
- 3 Sansyzbaev S.N. (2024) *Ekonomikalyq teoria: oqu qūraly*. Almaty: «Adal kitap», 240 p. (In Kazakh).
- 4 Sansyzbaev S.N. (2024) *Jekonomicheskaja teorija: uchebnoe posobie*. Almaty: «Adal kitap», 243 p. (In Russian).
- 5 Siegfried J., Colander D. (2021) What does critical thinking mean in teaching economics?: The big and the little of it // *The Journal of Economic Education*, no. 53(1), pp. 71–84. URL: <https://doi.org/10.1080/00220485.2021.2004278>. (In English).
- 6 Dingari Sahithi. *Cracking the Code: How to Engage Generation Z in Meaningful Learning Experiences*. 2025. URL: <https://blog.commlabindia.com/elearning-design/corporate-training-learning-strategies-genz>. (In English).
- 7 Pursell Hattie. (2024) What is Peer Learning? Definition, Purpose and Benefits. URL: <https://guider-ai.com/blog/what-is-peer-learning/>. (In English).
- 8 Djumaevna N.N. (2025) Basic Interactive Methods of Teaching Economics // *Miasto Przyszłości*, no. 56, pp. 244–250. URL: <https://miastoprzyszlosci.com.pl/index.php/mp/article/view/6001>. (In English).
- 9 Rogmans Tim. (2022) The Impact of an Online Macroeconomics Simulation Game on Student Engagement and Performance. MPRA Paper 115283, University Library of Munich, Germany. URL: <https://ideas.repec.org/p/pramprapa/115283.html>. (In English).
- 10 Nacional'nyj plan razvitija Respubliki Kazahstan do 2029 goda. Ukaz Prezidenta Respubliki Kazahstan ot 30 ijulja 2024 goda No. 611 // *Informacionno-pravovaja sistema normativnyh pravovyh aktov Respubliki Kazahstan «Әdilet»*. URL: <https://adilet.zan.kz/rus/docs/U2400000611> (data obrashhenija: 10.03.2025). (In Russian).
- 11 Iannace A.M., Bisanti M., Piazzoli A. (2024) Evaluation of game-based teaching systems in economics courses // *Front. Educ.* 9:1330057. URL: https://www.researchgate.net/publication/380464762_Evaluating_game-based_teaching_systems_in_economics_courses/link/663dae9c7091b94e930f3c58/download. (In English).

САНСЫЗБАЕВ С.Н.,*¹

э.ғ.д., профессор.

*e-mail: s.sansyzbayev@turan-edu.kz

ORCID ID: 0009-0007-3051-1441

¹«Туран» университеті,

Алматы қ., Қазақстан

Z ҰРПАҒЫНЫҢ СТУДЕНТТЕРІНЕ ЭКОНОМИКАЛЫҚ ТЕОРИЯНЫ ОҚИТУДА ИННОВАЦИЯЛЫҚ ӘДІСТЕРІН ҚОЛДАНУ ТӘЖІРИБЕСІ

Андатпа

Бұл мақала экономикалық теорияны оқытудағы инновациялық әдістерді талдау мен енгізуге арналған, оның мақсаты – Z ұрпағының студенттері үшін білім беру процесінің тиімділігін арттыру. Зерттеудің мақсаты – зумерлерге арналған экономикалық теорияны оқыту әдістерін жаңғыртудың перспективалық бағыттарын анықтау, олардың тиімділігін бағалау және оқытушылар үшін оңтайлы шешімдер ұсыну. Жұмыстың негізгі идеялары білім беру процесіне интерактивті технологияларды, іскерлік және рөлдік ойындарды, кейс-әдісті, геймификацияны және цифрлық құралдарды енгізуді қамтиды. Зерттеудің ғылыми және практикалық маңыздылығы Z ұрпағының ерекшеліктері мен талаптарына сәйкес білім беру бағдарламаларын бейімдеу қажеттілігімен анықталады. Инновациялық тәсілдің өзектілігі қарастырылады, жаңа әдістердің артықшылықтары мен олардың зумерлердің білім сапасына әсері талданады. Зерттеу әдістемесі инновациялық оқытуға арналған теориялық тәсілдерді талдауды, дәстүрлі және заманауи әдістерді салыстырмалы талдауды, сондай-ақ «Туран» университетінде экономикалық теорияны оқытудың инновациялық әдістерін енгізу тәжірибесіне негізделген эмпирикалық зерттеуді қамтиды. Зерттеу нәтижелері инновациялық әдістерді қолдану студенттердің белсенділігін арттыруға, материалды меңгеруді жақсартуға және кәсіби қызметте

сұранысқа ие практикалық дағдыларды дамытуға мүмкіндік беретінін көрсетеді. Зерттеудің құндылығы – Қазақстанның транзиттік экономикасының сын-қатерлеріне дайын, білікті мамандарды даярлау үшін білім беру процесінде инновациялық әдістерді қолданудың ғылыми негізделуінде. Зерттеудің практикалық маңыздылығы Z ұрпағы студенттерінің оқыту ерекшеліктеріне бейімделген әдістерді қолдану мүмкіндігінде, сондай-ақ оқытушыларға арналған практикалық ұсыныстарды әзірлеуде жатыр.

Тірек сөздер: инновациялық оқыту әдістері, Z ұрпағы, зумерлер, іскерлік ойын, рөлдік ойын, интерактивті технологиялар, кейс-әдіс.

SANSYZBAYEV S.N.,*¹

d.e.s., professor.

*e-mail: s.sansyrbayev@turana.edu.kz

ORCID ID: 0009-0007-3051-1441

¹Turan University,

Almaty, Kazakhstan

EXPERIENCE IN APPLYING INNOVATIVE METHODS OF TEACHING ECONOMIC THEORY FOR GENERATION Z STUDENTS

Abstract

This article is dedicated to the analysis and implementation of innovative teaching methods in economic theory aimed at enhancing the educational process's effectiveness for Generation Z students. The study's objective is to identify promising directions for modernizing the teaching methods of economic theory for Zoomers, assess their effectiveness, and propose optimal solutions for educators. The main ideas of the study include the integration of interactive technologies, business and role-playing games, the case method, gamification, and digital tools into the educational process. The scientific and practical significance of the study is determined by the need to adapt educational programs to the characteristics and requirements of Generation Z. The relevance of the innovative approach is examined, along with the advantages of new methods and their impact on the quality of education for Zoomers. The research methodology includes an analysis of theoretical approaches to innovative learning, a comparative analysis of traditional and modern methods, and an empirical study based on the experience of implementing innovative teaching methods in economic theory at Turan University. The research findings demonstrate that the use of innovative methods enhances student engagement, improves material retention, and develops practical skills essential for professional activities. The value of the study lies in the scientific justification for incorporating innovative teaching methods into the educational process to prepare more competent specialists ready to meet the challenges of Kazakhstan's transitional economy. The practical significance of the study lies in the ability to adapt the proposed methods to Generation Z students, considering their unique learning characteristics, and in developing practical recommendations for educators.

Key words: innovative teaching methods, Generation Z, Zoomers, business game, role-playing game, interactive technologies, case method.