

консультаций, интерактивных видеоуроков, когда обучающийся в любое время сможет обратиться к учебному материалу.

В настоящее время наиболее востребованными становятся образовательные платформы такие как Moodle, Google Classroom, Core-App, Microsoft Teams, которые позволяют размещать учебный материал, создавать интерактивные практические задания, производить контроль усвоения учебного материала, обеспечивают коммуникацию между преподавателем и обучающимся.

УДК 378.1

**Инновации в научно-исследовательской деятельности  
студентов экономических специальностей**

**Молохович М. В., к. э. н., доцент**  
*Белорусский государственный университет*  
*Минск, Республика Беларусь*

Аннотация.

Статья посвящена исследованию инновационных технологий организации студенческой научно-исследовательской деятельности. Изучена роль научных исследований в подготовке высококвалифицированных специалистов для различных отраслей национальной экономики. Выявлены наиболее прогрессивные технологии их проведения на современном этапе развития образовательной деятельности, определены преимущества их практического применения. Дана оценка целесообразности использования данных технологий в процессе обучения студентов экономических специальностей и их влияния на уровень развития профессиональных компетенций будущих специалистов экономического профиля.

В современном мире одним из важнейших условий формирования и развития профессиональных компетенций будущих специалистов экономического профиля является развитие у них потребности в ведении научного поиска и осуществлении исследовательской деятельности. Ведь, впоследствии высококвалифицированные менеджер, экономист, маркетолог, бухгалтер, аналитик или аудитор должны уметь ориентироваться в огромных потоках быстро меняющейся информации, решать поставленные задачи в условиях ее нехватки или

избытка, принимать верные решения независимо от изменений, происходящих в экономической среде. Все это не представляется возможным, если в процессе обучения не уделялось должного внимания формированию и развитию у них соответствующих компетенций. А потому в вузах всегда придавалось большое значение организации научно-исследовательской деятельности студентов на всех уровнях осуществления образовательного процесса, начиная с подготовки простейших научных проектов и докладов в рамках учебных занятий и заканчивая участием в международных научно-практических конференциях, семинарах, форумах и иных подобных мероприятиях. С каждым годом эта значимость лишь возрастает, заставляя искать все новые и новые способы заинтересовать студентов в проведении различных научных исследований, способствующих раскрытию их интеллектуального и творческого потенциала, повышению культурного уровня, расширению кругозора и формированию активной жизненной позиции. И, как показывает практика, в новых реалиях наиболее эффективными средствами мотивации выступают инновационные технологии организации научно-исследовательской деятельности, в полной мере учитывающие интересы, потребности и психологические установки современных молодых людей.

На сегодняшний день одними из наиболее инновационных технологий организации студенческой научно-исследовательской деятельности являются хакатоны, воркшопы, челленджи, конкурсы стартапов, кейс-чемпионаты и образовательные квесты. Каждая из данных технологий может использоваться при подготовке будущих специалистов экономического профиля, дать определенный психолого-педагогический и социально-экономический эффекты и заслуживает отдельного рассмотрения.

Изначально хакатоны возникли в IT-сфере как компьютерные марафоны, где программисты, менеджеры проектов и дизайнеры графики и интерфейсов интенсивно сотрудничали над проектами программного обеспечения в течение одного или нескольких дней [1]. Сейчас хакатоны все чаще используются в образовательных учреждениях и обозначают научные мероприятия, во время которых команды сообща работают над решением определенной задачи. Они призваны стимулировать появление новых идей в выбранной предметной области и их доведение до реализации непосредственно на

площадке хакатона. Во время таких мероприятий студенты собираются вместе, формируют рабочие команды для решения проблем и в сотрудничестве находят инновационные решения с нуля. Хакатон длится несколько дней, после чего команды защищают получившиеся продукты перед жюри. На хакатонах со студентами общаются эксперты отрасли, они дают рекомендации, оценивают подготовленные проекты и выбирают среди них лучший. Для победителей, как правило, предусмотрены ценные призы. Если же говорить о пользе хакатонов, то их применение может помочь устранить разрыв между теоретическими знаниями и практикой их применения с помощью инновационных методов получения и обмена знаниями [1]. Студенты учатся самостоятельно получать и создавать знания с помощью независимого исследования, расширяют их и приобретают практические навыки решения реальных задач и работы в команде. Участие в хакатонах способно обеспечить им творческую и научную самореализацию.

Воркшоп представляет собой современную модель обучения, основными принципами которой являются наличие большого количества практики и обучение навыкам работы в команде. Это научно-обучающее практикоориентированное мероприятие, организуемое в формате активного взаимодействия через сотрудничество [2]. На практике воркшопы представляют собой что-то в духе мастерской, где собирается группа заинтересованных в определенной научной области студентов и специалист, помогающий разобраться как ее в азах, так и в более углубленных особенностях. Воркшоп может быть организован онлайн, офлайн или в гибридном формате в зависимости от исследуемой области. Сейчас наиболее популярными типами воркшопов, проводимых в вузах, являются: марафон, стратегическая сессия, мастерская, мозговой штурм и дискуссионный клуб [2]. Основными характеристиками воркшопов являются: высокий уровень подготовки участников, акцент на практике, возможность опробовать будущую профессию на реальных примерах, ускоренный и даже немного агрессивный формат работы, выработка коммуникационных и адаптивных способностей, отработка на практике профессиональных навыков. Участие в воркшопах позволяет студентам быстро погрузиться в рабочую деятельность и четко понять, что их ждет в будущем в работе по выбранной специальности, а так же закрепить необходимые навыки работы в командах.

К инновационным технологиям организации учебной, научной и исследовательской деятельности следует отнести и челленджи, постепенно начинающие набирать популярность. Челлендж происходит от английского challenge, что в переводе означает «проблема, сложная задача, вызов». Это популярный среди молодежи жанр интернет-роликов, в которых блогер выполняет задание на видеокamera и размещает его в сети, предлагая повторить это задание своему знакомому или неограниченному кругу пользователей [3]. Челлендж в образовании – это, по сути, марафон, предполагающий интенсивную работу с ежедневными заданиями и длящийся от одной недели до месяца. Как правило, он посвящается отработке одного конкретного навыка и отличается максимально практическим подходом: 80 % челленджа – это практическая работа.

Особое распространение в последние годы во многих вузах получили конкурсы стартапов, целью организации которых является выявление, стимулирование и содействие развитию наиболее перспективных студенческих стартап-проектов, представляющих собой коммерческие проекты, основанные на какой-либо идее и требующие финансирования для развития. Данные конкурсы с одной стороны содействуют развитию молодежного инновационного предпринимательства и развитию проектно-ориентированного обучения, а с другой – повышают эффективность научно-исследовательской и практической деятельности студентов, содействуют развитию их интеллектуального потенциала, повышают их мотивацию к учебной, научной и творческой деятельности.

Кейс-чемпионат – это соревнование по решению актуальных бизнес-задач, которое дает студентам возможность разобраться в реальных бизнес-процессах, применить на практике все теоретические и практические знания, полученные в вузе и не только, узнать новое, поработать в команде, научиться структурировать свои идеи и правильно доносить их до топ-менеджеров [4]. Соревнование состоит из нескольких этапов. На каждом из них команды получают кейс (реальную задачу из практики крупной компании в любой сфере), который нужно решить в ограниченные сроки. Первый этап проходит дистанционно, а полуфинал и финал – очно. Чемпионат длится месяц, на решение кейса на каждом этапе команде дается неделя – разобраться в задании, придумать решение и оформить его в презентацию. Эксперты оценивают предложения участников и сильнейшие

команды на финальных этапах презентуют решения топ-менеджерам компаний-партнеров. Участвуя в таких чемпионатах, студенты узнают, с какими проблемами сталкиваются современные компании, приобретают практический опыт их решения, знакомятся с разными индустриями и учатся работать в команде.

Среди инновационных технологий развития творческой активности студентов и их исследовательских способностей следует особо выделить образовательные квесты. Они приобретают все большую популярность благодаря тому, что цель этой игровой технологии хорошо согласуется с потребностями обучаемых получить знания через увлекательную деятельность, вызывающую положительные эмоции, и максимально проявить свои личные качества [5]. Данная технология требует от участников решения различных логических, творческих и интеллектуальных задач с продвижением по сюжету или сценарию с целью достижения результата. Она имеет четко поставленную дидактическую задачу и замысел, обязательно имеет руководителя, четкие правила и реализуется с целью повышения у студентов уровня знаний и умений [5].

Использование образовательных квестов возможно при подготовке различных специалистов экономического профиля, однако особенно уместным оно будет в процессе обучения маркетологов и менеджеров.

Активное внедрение всех рассмотренных инновационных технологий в практику организации научно-исследовательской деятельности существенно повысит ее привлекательность для студентов, что в свою очередь положительно скажется на уровне развития их профессиональных компетенций и качестве подготовки специалистов экономического профиля.

### **Список использованных источников**

1. Пшеничная, В. В. Хакатон как способ реализации проектного обучения в высшей школе / В. В. Пшеничная, Э. Р. Короткевич // Образовательные ресурсы и технологии. – 2019. – № 1. – С. 41–47.

2. Тихоновецкая, И. П. Воркшоп – обучение через сотрудничество в цифровой образовательной среде [Электронный ресурс] / И. П. Тихоновецкая, М. Е. Вайндорф-Сысоева. – Режим доступа: <https://elib.bspu.by/handle/doc/55067>. – Дата доступа: 24.03.2023.

3. Красушкина, А. В. Челлендж как инструмент повышения читательской компетенции будущих педагогов [Электронный ресурс] / А. В. Красушкина. – Режим доступа: <https://cantri.livejournal.com/42724.html>. – Дата доступа: 24.03.2023.

4. Кейс-чемпионат [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ecogames.bsu.by/bcsc/>. – Дата доступа: 26.03.2023.

5. Климина, Н. В. Применение квест-технологии в образовательном процессе в условиях реализации ФГОС [Электронный ресурс] / Н. В. Климина. – Режим доступа: <https://samlit.net/samlit/ks/docs/public/8.pdf>. – Дата доступа: 26.03.2023.

УДК 372.8

**Использование дистанционных образовательных технологий при подготовке школьников по рабочей профессии в IT-сфере в рамках реализации экспериментального проекта**

<sup>1</sup>Охрименко А. А., к. т. н., доцент,

<sup>1</sup>Босько О. В., к. филол. н.

*<sup>1</sup>Институт информационных технологий УО «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»*

Аннотация.

Освещается ход реализации экспериментального проекта, направленного на разработку качественно новых подходов к подготовке молодежи по рабочим профессиям в IT-сфере. Описываются отличительные особенности проекта, одной из которых является модульный принцип обучения и применение дистанционных образовательных технологий, в том числе использование специально разработанного электронного обучающего контента.

Начиная с 2019 года Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники совместно с Республиканским институтом профессионального образования реализует экспериментальный проект «Разработка и апробация модели реализации образовательной программы профессиональной подготовки рабочих (служащих) по IT-профессиям в рамках трудового обучения учащихся X–