Экспертная сессия
со старшеклассниками — разработчиками
индивидуальных проектов

07.11. 2023 г. состоялась экспертная сессия как одна из форм взаимодействия старшеклассников и студентов, обоснованная в ходе реализации проекта Кубанского государственного университета при поддержке Кубанского научного фонда.

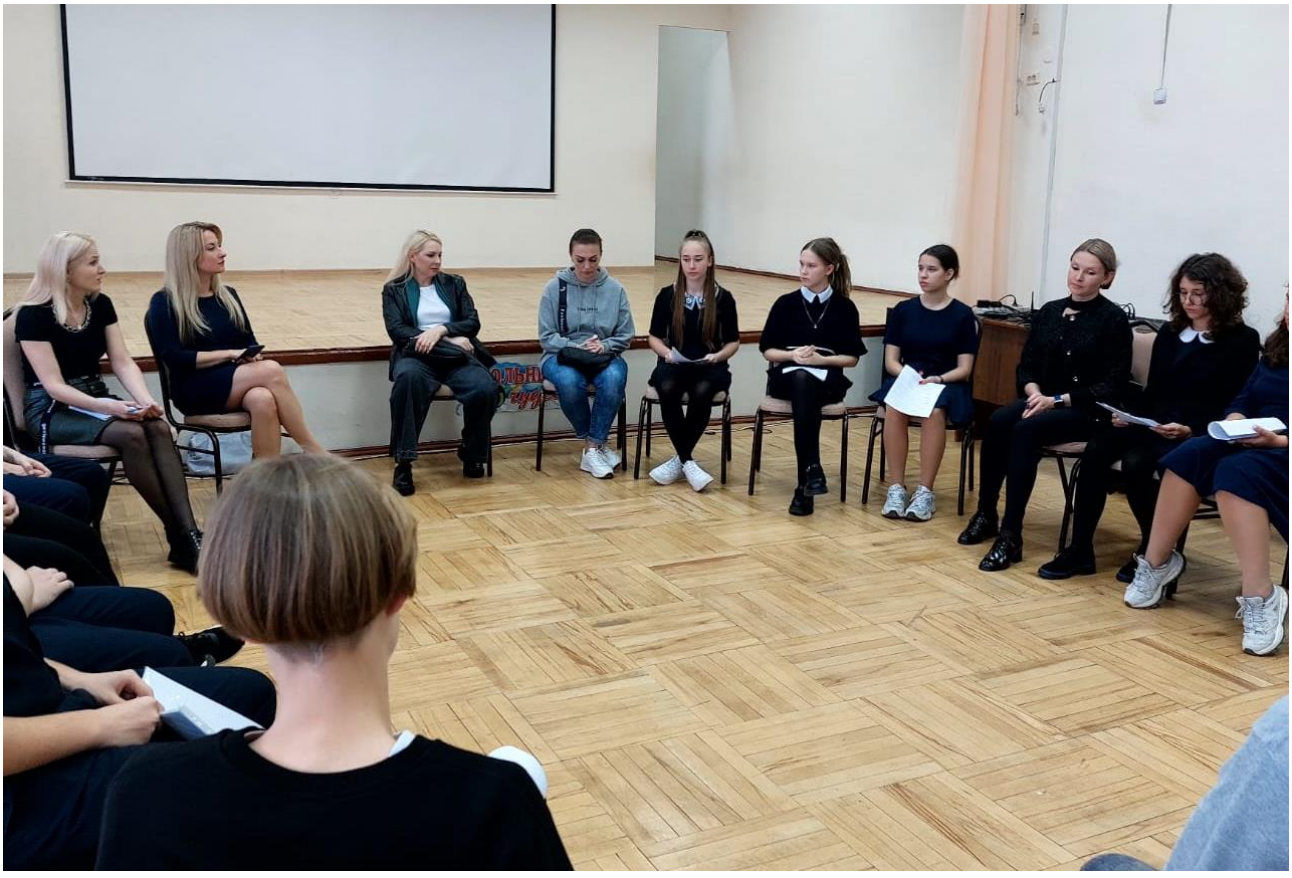
Цель экспертной сессии: дать обратную связь старшеклассникам – авторам становящихся индивидуальных проектов. Для этого старшеклассникам было предложено написать творческое эссе в свободной форме, в котором обозначить свои исследовательские интересы. В ходе обсуждения этих эссе определялись перспективные направления развития исследовательских интересов старшеклассников.

Проведённая работа позволила установить, что проектные замыслы старшеклассников нуждаются в более четкой конкретизации. По всем обсужденным эссе были выделены приоритетные направления развития, определены конкретные цели проектной деятельности. Можно заключить, что неформальное участие студентов в экспертизе индивидуальных проектов старшеклассников открывают новые перспективы и возможности их совершенствования.

Участниками экспертной сессии были преподаватели КубГУ к.п.н. Владлен Константинович и к.п.н. Светлана Сергеевна Игнатович, старшеклассники МАОУ СОШ №58 и их родители, а также учителя, заместители директора по воспитательной и методической работе, которые помогли подготовить и организовать встречу с детьми – Анна Сергеевна Щербак, Наталья Васильевна Просвернина, директор школы — магистр КубГУ Марина Викторовна Бугакова, магистранты КубГУ Екатерина Паскальная, Оксана Дубовая и Светлана Зорина, студенты-аналитики: Федор Бабичев и Диана Гризун .

Были заданы вопросы:

- Продумывали ли вы риски, с которыми можете столкнуться во время эксплуатации?
- Чем именно вы хотите привлечь людей?
- Как вы смотрите на командную работу над Вашим проектом?
- С какими трудностями можно столкнуться при практической реализации данного проекта?
- Какой способ решения задачи будет выбран практически, что это будет?
- Как это будет проверяться на практике?
- Каким образом о разработке узнает конечный потребитель?
- Что нужно, чтобы он приобрел разработку? И т.д.



Видео 1 ***Видео 2***