



# Технология проектирования социально-значимых дел на опыте проведения акций милосердия

05 марта 2009 года.



**Project – в переводе  
«брошенный вперёд»**



# Концепция прагматической педагогики

«Обучение по  
средством  
делания».

Дж. Дьюи.



# Изучать:

1. Уметь извлекать пользу из опыта;
2. Организовать взаимосвязь своих знаний и упорядочить их;
3. Организовать свои собственные примеры обучения;
4. Уметь решать проблемы;
5. Самостоятельно заниматься своим обучением.



## Искать:

1. Запрашивать различные базы данных;
2. Опрашивать окружение;
3. Консультироваться у эксперта;
4. Получать информацию;
5. Уметь работать с документами и классифицировать их.

# Думать:

1. Организовать взаимосвязь прошлых и настоящих событий;
2. Критически относиться к тому или иному аспекту развития наших обществ;
3. Уметь противостоять неуверенности и сложности;
4. Занимать позицию в дискуссиях и выковывать своё собственное мнение;
5. Видеть важность политического и экономического окружения, в котором происходит обучение и работа;
6. Оценивать социальные привычки, связанные со здоровьем, потреблением, а также с окружающей средой;
7. Умение оценивать произведения искусства и литературы;



# Сотрудничать:

1. Уметь сотрудничать и работать в группе;
2. Принимать решения;
3. Улаживать разногласия и конфликты;
4. Уметь договариваться;
5. Уметь разрабатывать и выполнять контракты.

# Приниматься за дело:

1. Включаться в проект;
2. Нести ответственность;
3. Войти в группу или коллектив и внести свой вклад;
4. Доказать солидарность;
5. Уметь организовать свою работу;
6. Уметь пользоваться вычислительными и моделирующими приборами.

# Адаптироваться:

1. Уметь использовать новые технологии информации и коммуникации;
2. Доказать гибкость перед трудностями;
3. Уметь находить новые решения.

# Виды проектов:

- **Исследовательский** (приближен к подлинному научному исследованию)
- **Творческий** (в результате может быть изделие, видеофильм, праздник, экспедиция, репортаж и пр.)
- **Информационный** (призван научить учащихся добывать и анализировать информацию).
- **Практико-ориентированный** (чётко ориентирован на результат)
- **Приключенческий** (участники принимают на себя роли, обусловленные содержанием проекта. Ведущий вид деятельности – ролевая игра).