

Міністерство охорони здоров'я України

Лисичанське державне медичне училище

Технологія Веб-квест.



М. Лисичанськ

2016р.

Укладач *Сергєєва С.М.* – методист Лисичанського державного медичного училища.

Зміст:

1. Технологія веб-квест, як засіб самоосвіти сучасного педагога <i>Сергєєва С.М.</i>	3
2. Веб-квест як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів <i>Квасова Ю.Ю.</i>	7
3. Алгоритм побудови Веб-квеста.....	14
4. Критерії оцінювання веб-квеста.....	15
5. Приклад проведення веб-квеста.....	16

Технологія веб-квест, як засіб самоосвіти сучасного педагога.



Анотація: У сучасному суспільстві від людини вимагається не стільки вміння користуватись набутими знаннями у вирішенні проблем, скільки можливість самостійно набувати нові знання та уміння, а також використовувати отримані знання у практичній діяльності. Педагог повинен вміти самостійно працювати з інформацією: збирати, аналізувати, робити необхідні висновки, застосовувати отриманий досвід для вирішення проблем педагогічного колективу. **Інтернет є найбільшим інформаційним ресурсом у світі, який постійно оновлюється та поповнюється.** Технологія Веб-квест використовується як засіб самоосвіти педагога.

Ключові слова: ресурси Інтернет, самоосвіта, інформаційно-комунікативні технології, веб-квест, електронна адреса, сайт, форум.

Постановка проблеми

В сучасному освітянському просторі, який перебуває в постійній реформації, педагогу, націленому на результативність та якість освіти і зацікавленому в організації навчально-виховного процесу на науковому підґрунті, орієнтуватись складно. Темп і глибина змін, що відбуваються в педагогіці потребують від вихователя розширення актуальних знань шляхом самоосвіти. Перед методичною службою постала проблема: скоординувати педагогів на отримання інформації через самоосвіту і забезпечити результативність даного процесу. Саме для реалізації такого завдання

потрібні нові методичні технології. Найбільш мобільними та зручними на сьогодні є інформаційно-комунікативні технології. Однією з таких методик, яка вчить знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу, є методика веб-квестів.

Аналіз останніх досліджень та публікацій

Quests у перекладі з англійської мови – тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою.

В педагогіці Web-Quests – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Вперше термін «Web - квест» був запропонований вченим *Берні Доджем* у **1995** році, професором освітніх технологій Університету Сан-Дієго (США). Сьогодні ця технологія використовується як найбільш вдалий спосіб Інтернету на заняттях.

Формулювання мети

Мета статті: розкрити методику організації та проведення технології Веб-квест, рекомендувати проведення веб-квестів у самоосвітній діяльності педагогів. Надати практичний зразок веб-квесту .

Виклад основного матеріалу

Серед різноманіття Інтернет-уроків, які вчать знаходити необхідну інформацію, піддавати її аналізу і вирішувати поставлені завдання, цікавою є технологія Web – квестів. Технологія себе виправдовує, оскільки в сучасному світі, насиченому великим об'ємом інформації, педагогам дуже складно виділити дійсно важливий матеріал. Веб–квест дає можливість ефективно використовувати інформацію, яку вони знаходять у мережі. Завдяки конструктивному підходу, який домінує в технології, педагоги не лише добирають і впорядковують отриману з Інтернету інформацію, а скеровують свою діяльність на виконання поставленого перед ними завдання. Веб-квест у нашому випадку, як засіб самоосвіти педагога, розрахований на індивідуальну роботу, що обов'язково систематизується в підгрупах та групах. Такий підхід має розвивати конкурентність та лідерські якості. Адже завдання, виконане не в повній мірі або взагалі невиконане, порушує цілісність практичної системи, направленої на реалізацію проблеми, яка стала перед педагогічним колективом.

Веб-квест складається із основних елементів:

- **Вступ**, де вказуються терміни виконання завдання, окреслюється вихідна мета;
- **Посилання на Інтернет** - ресурси, у яких розміщено необхідний для веб-квесту матеріал. Це можуть бути електронні адреси, сайти, тематичні форуми а також бібліотечний фонд;
- **Поетапний опис виконання завдання**: принцип підбору інформації, її обробки і групування (наприклад, в схему, в графік, в записник тощо);
- **Висновки**, які мають містити узагальнений лаконічний презентаційний матеріал, шляхи подальшого практичного застосування отриманих результатів або навичок.

Ми розглядаємо технологію веб-квест, як методику для самоосвіти педагога, але велика роль належить саме організатору тематичного веб-квесту. На першому етапі керівник окреслює тему відповідно до річного плану роботи навчального закладу або відповідно до нагальних проблем педагогічного колективу й формулює основну проблему. Важливим є розподіл теми на підтеми – завдання, які є окремими блоками питань і переліками адрес в Інтернеті, за якими можна отримати необхідну інформацію. Звичайно, такий перелік готує керівник, але формулює проблему так, щоб педагогу було зручно виділити головну інформацію. Для цього чітко озвучуються прийоми обробки інформації, з якою буде знайомитись педагог. Важливо вказати на право добирати Інтернет – ресурси у випадку відсутності повноти пропонованої інформації або незгоди педагога із змістом вивченого матеріалу.

Наступним є оформлення результатів виконаного завдання. Слід зазначити, що від самостійної роботи педагога, яка забезпечила можливість осмислення інформації, залежить цінність кінцевого результату. Обробити інформацію, пропоновану викладачу з метою її детального аналізу, виділення суттєвого, головного, практично-цінного, надзвичайно складно. Цей процес потребує критичного мислення, вміння класифікувати та систематизувати абстрактні поняття. Але **головна мета веб-квесту для педагогів – це практична цінність отриманого результату**. Тому оформлення результатів передбачає **виготовлення практичного слайд-шоу, буклету, poradnika, моделі, проекту, педагогічного журналу** тощо. Враховуючи складність такої технології а також навантаження на сучасного педагога, яке потребує високого рівня працевіддачі, й потрібен розподіл завдань на підтеми. Тобто, конкретний педагог отримує невелике за обсягом ігрове завдання веб-квесту, ознайомлюється з прийомами його виконання. Про

вигляд кінцевого результату педагоги повинні домовитись самостійно на етапі оформлення результатів.

Завершальним етапом веб-квесту є його кінцевий продуктивний результат. Як правило, на розширеному методичному заході педагоги **презентують виконане завдання**. Враховуючи те, що веб-квест – це гра, презентація повинна носити активний ігровий характер. Важливим в самоосвітній діяльності є факт **розширення теоретичних знань педагогів, що в результаті сприяють удосконаленню практичної майстерності**.

Отже, функції між учасниками веб-квесту розподіляються таким чином:

- **Керівник** – окреслює проблему, формулює тему, розбиває її на підтеми, підбирає Інтернет – ресурси, продумує індивідуальні завдання (які носять ігровий характер), підбирає зручні прийоми обробки інформації, наводить зразки і надає допомогу (якщо необхідно).
- **Педагоги** – вивчають інформацію за посиланнями, проводять її педагогічний аналіз з метою виконання поставленого перед ними завдання, узагальнюють відшукану інформацію, оформлюють результат у зручну для кожного учасника веб-квесту форму, проводять презентацію своєї підтеми.

Веб-квести можуть бути короткотривалими та довготривалими. В ВНЗ раціонально використовувати короткотривалі веб-квести в один – два сеанси. Завдання веб-квесту зручно розміщувати на сторінці сайту закладу в розділі «Методична робота» або надавати в електронному виді (диск, флеш-накопичувач). До найбільш розповсюджених Інтернет – технологій відносяться електронні дискусії або форуми з використанням програмового забезпечення їх підтримки (веб-форуми, чати, розсилки та інше); Інтернет – конференції, електронні журнали, електронні бібліотеки тощо. Вказані технології також можна широко використовувати в процесі організації самоосвіти педагогів.

Література

1. Стреліна В., Яценко О. Технологія «Web-Quests» в навчально-виховому процесі. Методичний зошит із соціального проектування. 2011.
2. Ільченко О.В. Використання веб-квестів у навчально-виховному процесі. Форум педагогічних ідей «Урок».

Веб-квест як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів.



Анотація. Автор статті пропонує нестандартні форми роботи для розвитку креативності студентів в умовах інформатизації сучасного освітньо-виховного процесу, популяризують впровадження веб-квесту як інноваційної технології, спрямованої на підвищення рівня якості освіти.

У статті закомпоновано матеріал, яким зацікавляться викладачі-новатори. Представлений матеріал розкриває важливе значення формування й розвитку інноваційної особистості студента в умовах особистісно – зорієнтованого навчання.

У статті представлено застосування інформаційних технологій під час викладання навчальних дисциплін у навчальному закладі, пошук шляхів формування й розвитку сучасної особистості студента, здатного до швидкої інтеграції в сучасний світ, конкурентоспроможного.

Освіта в ХХІ ст. набуває особливого стратегічного значення. **Ми вступили в епоху науково-інформаційних технологій.** Саме вони стають основною продуктивною силою й гарантують конкурентоспроможність країни у глобальному світі, а інтелектуальна й духовна могутність нації визначає її місце і роль у міжнародній спільноті.

Згідно з Державною національною програмою «Освіта» («Україна ХХІ століття») розбудова системи освіти, її докорінне реформування мають стати основою відтворення інтелектуального, духовного потенціалу народу, виходу вітчизняної науки, техніки і культури на світовий рівень.

Тому одним із пріоритетних завдань, поставлених Законами України «Про освіту» та «Про вищу освіту», є істотне поліпшення професійної майстерності вчителя. Успіхи навчання й виховання студентів значною мірою залежать від уміння педагога зацікавити студента, від можливості запропонувати йому щось нове, цікаве, сучасне. Розвиток системи освіти передбачає, щоб освітня діяльність і якість інноваційних процесів знаходилися на високому рівні. Упровадження інноваційних освітніх процесів зумовлено суспільною потребою в створенні та поширенні новацій і зміни освітнього середовища, у якому здійснюється їх життєвий цикл.

У сучасній освіті змінюються технології: запроваджуються активні методи навчання, проектно-дослідні методи роботи, відбувається введення здоров'язберігаючих програм, активізується робота з обдарованими дітьми, запроваджується профільне навчання тощо. Основу і зміст таких процесів становить інноваційна діяльність, сутність якої полягає **в оновленні педагогічного процесу, внесенні новоутворень у традиційну систему, що передбачає найвищий ступінь педагогічної творчості. Відбувається комплексний перехід на нові освітні моделі.**

Розвиток комп'ютерної техніки і технології останнім часом привів до значних змін у розумінні ролі інформаційних технологій у житті суспільства і можливостей застосування засобів обчислювальної техніки в навчанні.

Сфера застосування комп'ютерної техніки в освіті постійно розширюється: від використання комп'ютера та супутніх йому інформаційних технологій як об'єкту вивчення предмета інформатики акценти нині переносяться на широке використання його як засобу інтенсифікації навчального процесу.

Ці зміни не могли не вплинути на освітню сферу як з точки зору змісту завдань освіти, так і відносно використання технологічних можливостей, що відкрилися для досягнення цілей освіти. Представлення навчального матеріалу за допомогою технічних засобів навчання використовується давно. Установлено, що впровадження інформаційних технологій в освіту суттєвим чином прискорює передачу знань і накопиченого технологічного і соціального досвіду людства не лише від покоління до покоління, а й від однієї людини до іншої. **Сучасні ІКТ, підвищуючи якість навчання й освіти, дозволяють людині успішніше і швидше адаптуватися до довкілля і соціальних змін, що відбуваються. Це дає кожній людині можливість одержувати необхідні знання як нині, так і в майбутньому.**

Активне й ефективно впровадження цих технологій в освіту є важливим чинником створення системи освіти, що відповідає вимогам і процесу реформування традиційної системи освіти у світлі вимог сучасного інформаційного суспільства. Передусім, викладач, залишаючись за своїм офіційним статусом основним суб'єктом навчальної діяльності, значною мірою набув рис фасилітатора, а студент з об'єкту навчальної діяльності перетворився на її активного суб'єкта. Це сталося через низку об'єктивних і суб'єктивних причин.

Передусім, йдеться про зміну характеру і змісту навчальної діяльності, **перенесення акценту на самостійні види діяльності**, значну і дуже неоднозначну зміну їхньої мотивації як до процесу навчання, так і до набуття

певної суми знань і навичок. Ці процеси об'єктивно привели до необхідності активного освоєння і впровадження інформаційних технологій у навчальний процес. Дидактично педагогічні та методичні проблеми інформатизації навчального процесу вивчали

В. Болтянський, В.Беспалько, М. Жалдак, В. Монахов, Ю. Рамський, В. Розумовський, О.Співаковський та ін. У працях Ю. Машбиця, В. Зінченка, Н. Тализіної досліджувалися психолого-педагогічні аспекти використання інформаційних технологій у навчальному процесі. *Однією з сучасних ІКТ є технологія web-quest (веб-квест)*. Дана технологія створена в США в 1995 році дослідниками Б. Доджем і Т.Марчем, які вперше визначили методичні вимоги для гіпертекстового веб-квесту. Існує ряд досліджень вчених щодо застосування веб-квестів в дистанційному навчанні (Г. Шаматонова), в контексті підвищення якості підготовки фахівців різного профілю (Я. Биховський, С. Мешкова, В. Силантьєв).

Тому новий етап розвитку освіти пов'язаний з упровадженням у навчально-виховний процес інноваційних технологій, спрямованих на підвищення рівня якості освіти. Адже **рівень якості освіти** та компетентності, набуті студентами в навчально-виховному процесі - **це не лише готовність до практичних дій, які базуються на системі відповідних знань, умінь та навичок, розвиткові інтелекту та позитивних рис особистості, а й духовно зумовлена здатність приймати правильні рішення та готовність брати на себе відповідальність за певну і конкретну діяльність**. Першочергові завдання сучасної освіти чітко визначені *Національною доктриною розвитку освіти*: створення умов для розвитку особистості і творчої самореалізації кожного громадянина України, виховання покоління людей, здатних ефективно працювати і навчатися протягом життя.

Затверджена постановою Кабінету Міністрів України «Концепція розвитку освіти в Україні» визначає загальну філософію сучасної освіти, її пріоритети і принципи, основні напрями та механізми розвитку освітньої галузі на перспективу.

Провідна роль у реалізації визначених завдань належить викладачеві, який має працювати нині на рівні сучасних вимог, постійно вдосконалюючись, розвиваючи і збагачуючи свою професійну компетентність, інноваційну культуру, технологічний потенціал.

«Найважливіша умова успішної роботи школи,— підкреслював В. О. Сухомлинський,— це багате, різностороннє інтелектуальне життя педагогічного колективу, допитливість, інтерес до нового в науці, постійний інтелектуальний ріст, удосконалення».

Педагогічний колектив Лисичанського державного медичного училища постійно підвищує свій професійний рівень, педагогічну майстерність, реалізуючи **завдання модернізації навчально-виховного процесу**, суть якого охоплює такі важливі аспекти:

- *орієнтація на актуальні проблеми сучасної теорії та практики;*
- *освоєння та впровадження інноваційних технологій та інтерактивних методів навчання;*
- *розширення сфер професійного спілкування педагогів,*
- *запровадження дистанційної освіти;*
- *інформатизація навчально-виховного процесу;*
- *розробка авторських програм, посібників.*

Кожен член педагогічного колективу ефективно працює над реалізацією освітніх завдань, поєднуючи традиційні засоби навчання з інформаційними технологіями. З цією метою запропоновано організувати динамічну групу викладачів, яка у рамках методу проектів буде працювати над створенням веб-квестів з різних навчальних дисциплін: історії, української літератури, географії, різних клінічних дисциплін. Нині більшість студентів вільно користуються інформаційно-комунікаційними технологіями, які прискорюють пошук необхідної інформації, оброблення та презентацію її в різних формах.

Одним зі способів розвитку навичок пошукової діяльності студентів є веб-квест. **Веб-квест (від англ. webquest — інтернет-пошук) — це тривалий цілеспрямований пошук, що може бути пов'язаний із пригодами або грою.**

Навчальний веб-квест є різновидом проектного навчання, інтерактивною технологією, завдяки якій студенти самостійно здобувають знання, використовуючи інтернет. Таким чином, викладачі організовують самостійну роботу студентів більш ефективно. Під час веб-квесту в центрі навчально-виховного процесу опиняються студенти, які засвоюють знання у змагальній, ігровій формі. Особливо цікавить студентів веб-квест у ролях. В основі веб-квесту — пошук інформації і дослідження її, аналізування, структурування, оформлення для презентації.

Представити результати розв'язаних завдань веб-квесту можна в таких формах:

- презентація PowerPoint;
- схема;
- таблиця;
- відеоматеріал;
- аудіоматеріал;
- газета;
- сайт;
- блог тощо.

Веб-квести ми рекомендуємо проводити з різних предметів, створюючи сприятливе середовище для активізації теоретичних знань і практичного досвіду студентів, виконання ними вправ із певних предметів, формування здатності висловлювати власні погляди, ідеї, пропозиції.

Основні види веб-квестів:

- ті, що розраховані на тривалу роботу — семестр, навчальний рік;
 - ті, що розраховані на короткочасну роботу — один-два заняття.

Тривала робота над веб-квестами передбачає поглиблення і перетворення знань студентів, а короткочасна — поглиблення та інтеграцію їхніх знань.

Під час проведення веб-квестів можна запропонувати студентам різні шляхи та форми розв'язання запропонованих завдань: гра, у процесі якої вони шукають скарби; послідовне виконання тестових завдань; створення медіа-об'єктів (відео-, аудіоматеріалів, аватарів, презентацій); наповнення сайту матеріалами дослідження; створення блогу, доповідь на занятті тощо.

Мета проведення веб-квесту, є формування в студентів навичок опрацьовувати, аналізувати й систематизувати інформацію, порівнювати її із загальновідомими фактами, давати конкретні відповіді на поставлені запитання та робити висновки. Також студенти вчаться співпрацювати, дослухаючись до думок інших, проявляючи толерантність і водночас набуваючи вмінь відстоювати свої погляди.

Існує чимало сайтів, що дають змогу безпосередньо створювати веб-квести та водночас додатково використовувати різні інструменти і сервіси. При цьому необхідно враховувати, що більшість із цих сайтів є платними. Тому адміністрація нашого навчального закладу пропонує використовувати наш офіційний сайт ЛДМУ, а також персональні блоги викладачів. Сайт навчального закладу значно розширює можливості і педагогів, і студентів. Ми пропонуємо створювати веб-квест на цій платформі в такій послідовності: розробити власний веб-квест, опублікувати розроблений веб-квест; поділитися посиланням на веб-квест зі студентами. Саме на цьому сайті студенти мають змогу розміщувати матеріали, зібрані й опрацьовані під час веб-квесту, свої творчі роботи. Викладач має вирішити, чи надати веб-квесту змагального тону, чи представити його як творчий процес, результатом якого має стати відкриття студентами нового знання чи формування в них певних навичок. У тому чи тому разі **в процесі роботи над веб-квестом студенти отримують знання шляхом відкриття, пошуку відповідей на запитання.** У цьому полягає цінність запропонованої технології. До того ж студенти отримують **досвід цікавої навчально-виховної роботи в інтернеті, удосконалюють уміння використовувати сучасні платформи і програми.** Ідеї, що з'являються в процесі роботи над проблемними завданнями, розширюють кругозір студентів, розвивають їхній інтелект і стимулюють до подальших відкриттів. Самостійна робота студентів за технологією веб-квесту носить **творчий характер,** так як **виконується в атмосфері співробітництва і почуття своєї відповідальності за успіх загальної справи,** в дусі змагання, бажання бути краще за суперника і високої мотивації до успіху з реальними, наочними відчутними плодами власної праці

Таким чином, **використання веб-квестів як форм групової роботи – це та технологія, той потужний стимул, який дозволяє розвивати пізнавальну активність студентів, покращує якість знань, сприяє розвитку навичок самостійного отримання знань.**

Отже, ІКТ в сучасному освітньому просторі дуже важливі. Їх роль у навчально-виховному процесі носить консолідуючий характер. Інформаційно-комунікаційні технології адаптують і рівняють усіх учасників навчально-виховного процесу. Одним із прикладів такого роду технологій і їх впровадження є використання технології веб-квесту. Він активізує студентів, удосконалює їх навички у вирішенні проблемно-пошукових завдань, сприяє становленню студента як активного учасника навчально-виховного процесу.

Застосування технології web - квест сприяє:

- **підвищенню мотивації до самопізнання;**
- **формуванню нових компетенцій;**
-
- **реалізації креативного потенціалу студентів;**
- **підвищенню особистісної самооцінки;**
-
- **розвитку незатребуваних в навчальному процесі особистісних якостей (наприклад, поетичні, музичні, художні здібності).**



Алгоритм побудови Веб-квеста



Пропонуємо варіант як оцінювати виконану роботу з використанням технології веб-квесту

Критерії оцінювання:

Критерії	Відмінно	Добре	Задовільно
Розуміння завдання	Робота демонструє точне розуміння завдання	Включаються як матеріали, що мають безпосереднє відношення до теми, так і матеріали що не мають відношення до неї; використовується обмежена кількість джерел	Включені матеріали, що не мають безпосереднього відношення до теми; використовується одне джерело, зібрана інформація не аналізується і не оцінюється
Виконання завдання	Оцінюються роботи різних періодів; висновки аргументовані; матеріали мають безпосереднє відношення до теми,; джерела цитуються правильно	Не уся інформація взята з достовірних джерел, частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми	Випадково підібрані матеріали; Інформація неточна або не має відношення до теми; неповні відповіді на питання; не робляться спроби оцінити або проаналізувати інформацію
Результат роботи	Чітке і логічне представлення інформації; уся інформація має безпосереднє відношення до теми, точна, відредагована і добре структурована; демонструється критичний аналіз і оцінка матеріалу, визначеність позиції	Точність і структурованість інформації, привабливе оформлення роботи; недостатньо виражена позиція і оцінка інформації; робота схожа на інші студентські роботи	Матеріали логічно не побудовані і поданий зовні непривабливо; не дається чіткої відповіді на поставлені запитання
Творчий підхід	Представлені різні підходи до вирішення проблеми; робота відрізняється яскравою індивідуальністю і виражає точку зору мікрогрупи	Демонструється одна точка зору на проблему; проводяться порівняння, але не робляться висновки	Студент просто копіює інформацію з запропонованих джерел; не має критичного погляду на проблему і робота мало пов'язана з темою

Приклад технології веб-квесту

Розробила викладач медсестринства Квасова Ю.Ю.

Тема: "Біоетичні проблеми в сучасній медицині"

Вступ: Сучасна біомедицина породжує цілий ряд етичних і правових проблем в діапазоні від проблеми визначення людини до питання про те, наскільки коректні заборони відносно цієї області дослідження.

Веб – квест призначений для роботи студентів VI курсу, відділення "Сестринська справа". Дисципліна "Медична етика і деонтологія"

Для виконання завдання студенти розподіляють між собою ролі.

Отримавши завдання студенти повинні діяти у рамках своєї ролі.

Виконане завдання представити викладачу не пізніше зазначеного терміну.

Після завершення роботи над проектом студентами створюється презентація Power Point або веб - сторінка і захищається на практичному занятті.

Завдання: Вивчити етичні проблеми сучасної медицини. Визначити чинники як позитивного так і негативного впливу на людину (пацієнта) застосування інноваційних технологій. Спробувати знайти рішення, що дозволяє попередити виникнення негативних наслідків.

Склад групи:

- *комітет медиків*
- *комітет громадян*
- *комітет філософів*
- *комітет юристів*

Завдання для кожного члена групи:

- 1) Вибрати одну із запропонованих ролей;
- 2) Уважно вивчити завдання своєї ролі;
- 3) Вивчити список інформаційної літератури;
- 4) Оформити свій звіт у вигляді презентації Power Point або веб – сторінки;

5) Після завершення роботи, студенти повинні зібратися разом, обговорити результати і підвести підсумки виконаної роботи;

6) Оформити висновки і представити загальний звіт викладачу.

Ресурси Інтернету:

http://librar.org.ua/sections_load.php?s=philosophy_psychology&id=37

www.info-library.com.ua/books-text-11629.html

<https://uk.wikipedia.org/wiki/>

<http://www.pravmir.ru/bioetika-v-sovremennom-mire-protivostoyanie-s-polunaukoj/>

azbyka.ru/zdorovie/sovremennaya-medicina-i-pravoslavie

roerich.podil.com/works2000/shkiriak.htm

biomed.nas.gov.ua/files/bioethics.pdf

intranet.tdmu.edu.ua/

<https://www.proza.ru/2013/12/03/1189>

Опис ролей:

Роль 1. Комітет медиків.

Дослідити та аналізувати проблему : співвідношення сучасних біомедичних технологій та традиційної моральної свідомості.

Зібрати факти новітніх медичних розробок, визначити їх вплив на людину.

Дослідити статистичні дані з цієї проблеми.

Роль 2. Комітет громадян.

Дослідити проблему легалізації, соціалізації біомедичних технологій.

Визначити відношення суспільства до цієї проблеми.

Створити відеоролік.

Роль 3. Комітет філософів.

Дослідити і інтерпретувати думку релігійних діячів та філософів із заданої проблеми.

Дослідити “Історичні моделі моральної медицини”:

- *Модель Гіппократа: “не зашкодь”;*
- *Модель Парацельса: “роби добро”;*
- *Деонтологічна модель: “дотримання боргу”;*
- *Біоетика, принципи: “повага до прав і гідності людини”,
“інформована згода”.*

Роль 4. Комітет юристів.

Дослідити і аналізувати проблему конфлікту між моральною і правовою свідомістю.

Опрацювати положення Європейської Конвенції з біоетики 1997 року .