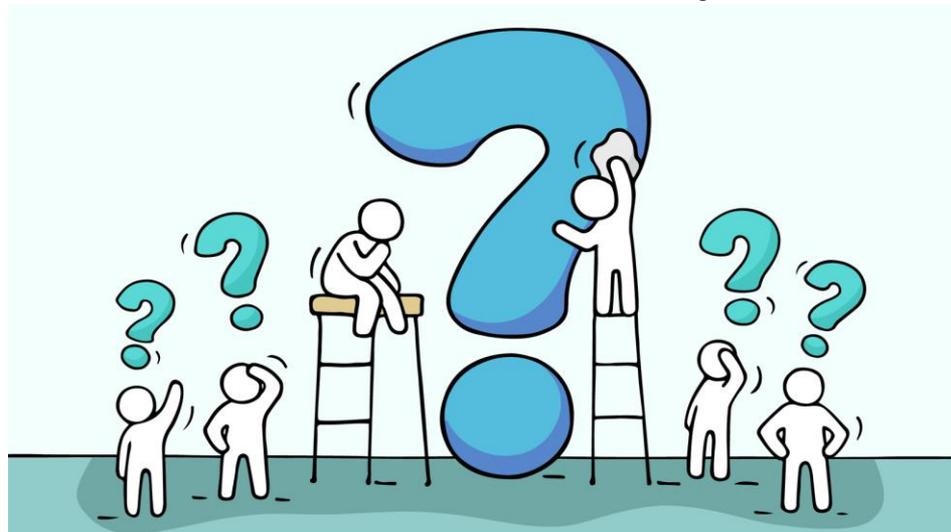


Пути и решения проблемы выбора темы итогового проекта школьника

Чечкенева Л.В.

учитель биологии и химии

МБОУ «СОШ 6» г. Югорска



Выбор темы проекта

*Хорошая тема дарит вдохновение и мотивацию,
плохая убивает стремление к учёбе и отравляет
жизнь.*



Варианты выбора темы

<https://obuchonok.ru/node/7110>

Выбор темы из
предложенного списка

Выбор темы
предлагает учитель

Тему выбирает ученик
самостоятельно



Инструмент «Матрица тем»

Способ 1

В матрице берем школьный предмет, который нравится или понятен и учитывается интерес или хобби ученика

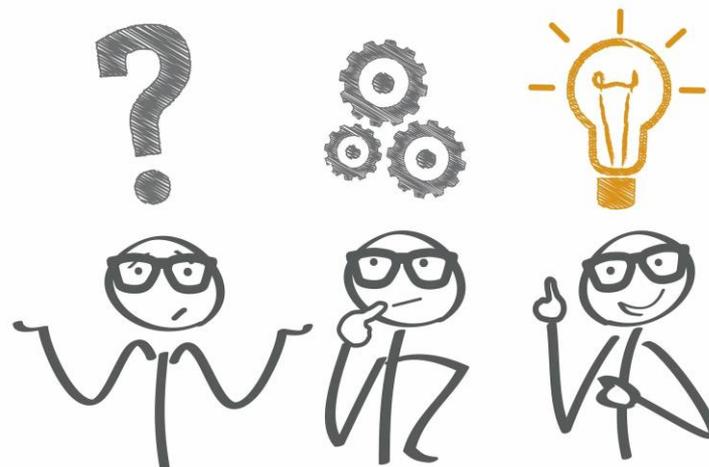
Биология

Хобби	Направление		
	Генетика	Цветоводство	Медицина
Музыка	+		
Кошки		+	
Рукоделие			+

Методический конструктор для исследований и проектов: материалы республиканской методической конференции «Проектная и исследовательская деятельность в меняющемся образовательном пространстве», 27 февраля 2018 г. / МБОУ ДО «ЦДТ Устиновского района» [и др. ; научный руководитель - Н.Ю. Ерофеева ; редактор - Т.М. Трящина]. - Ижевск: Издательство «Шелест», 2018. - 327 с. - (Исследователь нового века).

Примерные темы

1. Зависимость музыкальных способностей от генов.
2. Генетическое моделирование музыки.
3. Правоядные хищники: почему кошки едят траву?
4. Влияние рукоделия на здоровье человека.
5. Рукоделие – гимнастика для мозга.



Инструмент «Матрица тем»

Способ 2 В матрице берем профессии и школьные предметы (важно при профильном обучении)

Предмет	Профессия			
	Врач	дизайнер	программист	фармацевт
Химия				+
Биология	+	+	+	
Информатика			+	
ИЗО	+			

Примерные темы

1. Арт-терапия в борьбе со стрессом
2. Создание топшара дерево счастья.
3. Влияние компьютерных игр на здоровье человека
4. Какой химический элемент чаще всего используется в лекарствах



Инструмент «Матрица тем»

Способ 3 Сочетаем школьный предмет и интерес, хобби.

1. *Историческая биология в компьютерных играх (биология/компьютерные игры)*
2. *Анималистический рисунок и его использование в дизайне помещений (ИЗО/домашние животные)*
3. *Биологические ошибки в художественных произведениях (биология/чтение)*
4. *Моделирование животных будущего (биология, информатика/программирование)*
5. *Создание компьютерных библиотек биологических дракон-схем (биология/программирование)*

Правила выбора темы

1. Тема должна быть интересна ученику. Работа над проектом эффективна только на добровольной основе.
2. Тема должна быть выполнима, решение ее должно быть полезно участникам проекта.
3. Лучше быть ближе к той сфере, в которой лучше всего разбираетесь.
4. Тема должна быть оригинальной, с элементами неожиданности, необычности.
5. Тема должна быть такой, чтобы работа могла быть выполнена в установленные сроки.
6. Сочетание желаний и возможностей. Выбирая тему, нужно учесть наличие требуемых средств и материалов – исследовательской базы.