

СЛОЖНОСТЬ
РЕШАЕМОЙ ЗАДАЧИ

КЛАСС



Исследую мир



Работаю в команде



Создаю новое



Понимаю себя
и других



Решаю проблемы
(задачи)



Управляю собой

РЕЙТИНГОВОЕ ГОЛОСОВАНИЕ



Вклад
в будущее

СБЕР

ШКОЛА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Развиваемые навыки

- Принятие решения
- Аргументация и представление решения
- Обмен информацией
- Сотрудничество

Определение

Техника проведения голосования, при котором каждый участник имеет несколько голосов и может распределить их по нескольким вариантам сразу. Рекомендуется использовать в ситуациях, когда достаточно большой группе надо определить приоритетные идеи из большого объема предложений.

Цель использования

Выявление и визуализация приоритетов группы на основании предложенных вариантов.

Пошаговая методика

1. Выберите вопрос для голосования. (Вопрос для принятия группового решения, варианты для выбора лучшей идеи/работы, вопрос для контроля знаний с вариантами ответа.)
2. Визуализируйте варианты ответа на вопрос. Например, на карточках на стене, на школьной доске или на флипчарте. Убедитесь, что все ученики понимают, что за варианты предложены.
3. Раздайте участникам по одинаковому количеству наклеек/маленьких стикеров. Каждый стикер – это голос.
4. Предложите участникам отдать свои голоса за понравившиеся варианты ответа. Отдать голоса можно за несколько вариантов или за один.
5. Подсчитайте голоса, огласите решение или сделайте выводы.

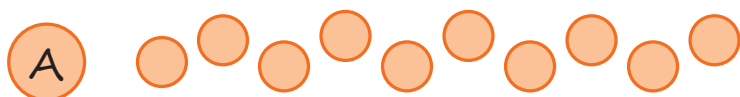
Примеры

Решение «А» получило 10 голосов — самый высокий приоритет.

Решение «В» получило 8 голосов — следующий по значимости приоритет.

Решение «Б» получило 4 голоса.

Решение «Г» получило 2 голоса — самый низкий приоритет.



Попросите учеников проголосовать за приоритетные для них идеи, используя фишки.

Пример:

Каждый из 8 человек в группе получил 3 фишки для голосования. Варианты, набравшие наибольшее количество голосов, считаются наиболее приоритетными.

Литература. 5 класс. Тема «Басни И. А. Крылова»

Прикрепите на доску карточки с именами или изображениями героев басен Крылова, которые учащиеся прочли: Мартышку, Волка, Ягненка и т. п. Раздайте всем ученикам по два стикера и попросите отметить ими тех персонажей, типажи которых кажутся им наиболее часто встречающимися в жизни. Вместе выделите тех персонажей, которые набрали наибольшее количество голосов. Попросите привести ситуации из жизни, в которых ученики сталкивались с такими типажами.

Математика. 7 класс. Тема «Система линейных уравнений»

Напишите на доске два варианта решений систем линейных уравнений — верное и с ошибкой.

Раздайте учащимся по одной наклейке и предложите отметить решение, которое кажется им верным.

В результате вы можете понять общий уровень освоения темы или запустить таким образом изучение новой темы.

$$\begin{cases} 4x - 2y = 6 \\ 2x + 3y = -1 \end{cases}$$

$$\textcircled{1} \begin{cases} 4x - 2y = 6 \\ 2x + 3y = -1 \end{cases} \cdot 2$$

$$\begin{cases} 4x - 2y = 6 \\ 4x + 6y = -2 \end{cases} -$$

$$4x - 2y - 4x + 6y = 6 - 2$$

$$4y = 4$$

$$y = 1$$

$$\textcircled{2} \begin{cases} 4x - 2y = 6 \\ x = \frac{-1 - 3y}{2} \end{cases}$$

$$4 \frac{(-1 - 3y)}{2} - 2y = 6$$

$$2(-1 - 3y) - 2y = 6$$

$$-2 - 6y - 2y = 6$$

$$-2 - 8y = 6$$

$$-8y = 8$$

$$y = -1$$

Важно учитывать

- После мозгового штурма техника рейтингового голосования помогает группе выяснить, с каких идей следует начать.
- Используется, когда группе надо определить наиболее важные идеи после работы с [диаграммой сближения](#). Располагается рядом с диаграммой сближения, чтобы приоритетность была очевидной.
- При использовании в начале какого-то блока рейтинговое голосование помогает быстро включить учеников в работу.
- Если подсчет голосов обещает занять слишком много времени, попросите учеников помочь посчитать голоса и записать получившиеся цифры рядом с соответствующими пунктами.

Варианты проведения

- Можно сначала зафиксировать варианты ответов и потом уже провести голосование.
- В зависимости от темы может понадобиться пояснение или даже обсуждение предложенных вариантов до того, как все отдадут свои голоса.
- Существует «мягкое рейтинговое голосование». В этом случае нет ограничения по количеству выдаваемых одному человеку стикеров (голосов). Правило только одно — за один пункт он может отдать только один голос.
- Можно использовать наклейки разных цветов. Например: точно «за», «да» — зеленого цвета, точно «против», «нет» — красного цвета. Интересно строить обсуждение вокруг пунктов, которые набрали и «красные», и «зеленые» голоса.

- Вместо разных цветов можно использовать разные смайлики.
- Возможно использование онлайн-технологий. Ресурсы для создания опросов в режиме реального времени Kahoot!, Plickers, Mentimeter могут пригодиться и для проведения рейтингового голосования.

Продвинутое использование

- В дискуссии на тему «Как мы принимаем решения в группе?» поводом для обсуждения может быть сама система голосования вообще, и рейтингового голосования в частности, при этом обсуждаются преимущества и недостатки, которые нужно понимать и учитывать.
- Симуляционные или реальные рейтинговые голосования, например, про благоустройство района/школы — это работа по формированию гражданских компетенций.
- Эту технику можно использовать как инструмент самоорганизации и принятия решений в классе/школе, например, для выбора тематики праздника, экскурсии, выбора даты проведения и т. п. Если эта техника используется для принятия важного решения в группе, например, для выбора темы продолжительного совместного проекта, то важно осознавать ограничения такого подхода, например, есть риск того, что для части группы тема будет неактуальна. Поэтому в процессе принятия значимых решений важно не ограничиваться только рейтинговым голосованием.

Связанные техники

- Общее видение, Диаграмма сближения, Плюс — минус — интересно, Парковка идей, Четыре угла

Материалы по теме

Проводим опрос всего класса за 30 секунд с помощью Plickers



Kahoot! — сервис для организации онлайн-викторин, тестов и опросов

