



НАИМЕНОВАНИЕ НА ДЕЙНОСТТА: „КОЙ, КАКВО, КОГА“ МАТРИЦА

Дейност №: 3 / Проектно-базирано обучение

Съдържание	Умения	Компетенции
Проектно-базирано обучение	формулиране на проблема, създаване на матрица "кой, какво, кога".	работа в екип, учене в сътрудничество, управление на времето, вземане на решения, решаване на проблеми

Общ преглед

„КОЙ, КАКВО, КОГА“ МАТРИЦА	
Описание	С помощта на матрицата „КОЙ - КАКВО – КОГА“ можете да свържете хората с ясни действия, които те са определили и са се ангажирали да изпълнят в рамките на проектно-базираното обучение.
Материали	Флипчарт, Маркери
Продължителност	15-30 минути
Приложимост	Дейността е приложима за групово изпълнение, както и за онлайн обучение.



Дейност

1. На флипчарт или бяла дъска начертайте КОЙ / КАКВО / КОГА матрица.
2. Въпреки че инстинктите ви подсказват да започнете с "КАКВО" (задачите и елементите, които трябва да се направят), този подход започва с "КОЙ" (хората, които ще предприемат действията). Поставете името на всеки участник в матрицата в тази колона.
3. Попитайте всеки участник какви конкретни следващи стъпки може да предприеме. Поставете това в колоната КАКВО. Всеки участник може да има няколко следващи стъпки, които смята за необходими или за които се чувства силно убеден. За всеки елемент попитайте този човек "КОГА" ще го направи.
4. Действията не се предприемат сами по себе си и хората не се ангажират с тях толкова силно, колкото един с друг. Като поставяте хората на първо място, няколко неща се променят. Първо, става ясно, че хората в стаята са тези, които са отговорни за следващите стъпки. Второ, като поемат ангажименти пред колегите си, участниците залагат на доверието си в действията и е по-вероятно да ги изпълнят. И трето, става ясно КОЙ ще направи КАКВО до КОГА - и кой е демонстрирал малък или никакъв ангажимент.

Съвети/предложения за дейността

Ако искате да извършите тази дейност онлайн, ще ви е необходим допълнителен инструмент, който да илюстрира и/или генерира матрицата.

Ако целта ви е илюстративна, можете да използвате PowerPoint или друг софтуер, който ще ви позволи да създадете табло и да преминете през дейността, като попълните секциите. Какъвто и онлайн инструмент да изберете, уверете се, че участниците имат възможност да взаимодействат с виртуалните материали.

За пример за визуализации вижте следните две връзки:

[Пример 1](#)

[Пример 2](#)