PROYECTO DE HABILIDADES BLANDAS COMO HERRAMIENTA PARA LA CREATIVIDAD EN ZONAS RURALES
2020-1-FR01-KA204-079841

1) NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA

El método Walt Disney es la herramienta que se va a utilizar en la formación. El nombre proviene del método de gestión de la empresa de Walt Disney y el nombre del creador es Robert Dilts que es un Practicante de PNL. El método se basa en soñar, encontrar ideas creativas e innovadoras y encontrar soluciones a los problemas actuales. Para ello, el método pretende aumentar la capacidad mental de la persona.

2) OBJECTIVOS DE LA HERRAMIENTA

1- Ver el objetivo de una manera muy clara.

2- Encontrar los obstáculos y barreras y las soluciones a los mismos.

3- Aumentar la capacidad mental de la persona

3) CONEXIÓN DE LA HERRAMIENTA CON LA HABILIDAD

La automotivación es una de las habilidades que debe desarrollarse mediante el desarrollo de uno mismo. Esta herramienta es una forma fuerte de ver los objetivos con mucha claridad. Porque en el rol de soñador, sólo sueñas y ves todas las cosas positivamente, como si el objetivo se lograra. Vas a la cima de la colina y sostienes el objetivo, lo tienes en la mano.

En el papel de realista, miras el camino que ya has pasado. Sabes cómo proceder. Conoces los pasos de acción correctos y planificas cada punto en función de ellos.

En el Rol Crítico, se critican los pasos de acción y los planes. Porque se piensa en todos los problemas posibles. Por lo tanto, hay que determinar las soluciones. Se piensa en lo que pasaría. Las posibles barreras, los problemas y la forma de actuar están relacionados con este rol.

Este método proporciona valor y una mente clara a la persona. Además, ayuda a mantener la motivación de la persona.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea en el marco del Programa Erasmus+. La Comisión Europea y la Agencia Nacional de Francia no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

4) RECURSOS Y MATERIALES

1. Este método se puede ejecutar con un tamaño grande de 3 papeles para cada grupo y se pueden colocar en el suelo con el nombre del papel.
2. 3 hojas de Papel A4 y un bolígrafo para anotar en cada rol.
3. Papel de rotafolio para escribir todo y presentarlo en el suelo

5) IMPLEMENTACIÓN DE LA HERRAMIENTA

1- Paso 1 (3 minutos); Explicación y preparación - El formador explica cómo proceder. Cada grupo elige un objetivo en común. Se les pide que representen los papeles. Deben anotar los resultados de cada papel. La duración será de 20 minutos y la presentación será de un máximo de 5 minutos. Los grupos determinarán el tiempo que deben dedicar a cada papel.

2- Paso 2 (10 minutos como máximo); Determinación de los grupos - Cada grupo debe tener entre 5 y 8 personas. El formador hace que el grupo juegue con un equipo. El formador pide que se forme un círculo y luego pide silencio. Los participantes deben alinearse uno al lado del otro según su fecha de nacimiento (Sólo por día y mes), del 1 de enero a la derecha al 31 de diciembre a la izquierda, sin hablar.

3- Paso 3 (20 minutos); Trabajo en equipo- Cada grupo tiene 3 papeles en el suelo. Escriben El soñador en 1 papel, El realista en 1 papel y El crítico en 1 papel. Se colocan al lado del primer papel y comienzan a hablar en relación con ese papel. Escriben sus notas. Después de completarlo, pasan al siguiente papel.

4- Paso 4 (5 minutos como máximo); Presentación - Una vez terminadas todas las notas, es el turno de presentarlas en el suelo con los papeles del rotafolio

6) QUÉ APRENDER

- Los participantes aprenden a despejar su mente de sus objetivos.
- Los participantes aprenden cómo su objetivo, que consideran difícil, puede ser más fácil de alcanzar.
- Los participantes desarrollan su pensamiento innovador o creativo.
- Los participantes sienten el valor de encontrar soluciones y acabar con sus problemas.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea en el marco del Programa Erasmus+. La Comisión Europea y la Agencia Nacional de Francia no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.