



Проект Меки вештини како алатка за креативност во руралните области  
2020-1-FR01-KA204-079841

### 1) ИМЕ И ОПИС НА АЛАТКАТА

Методот на Волт Дизни е алатката што е претставена овде. Името доаѓа од методот на управување со компанијата на Волт Дизни, а името на креаторот е Роберт Дилтс. Методот се заснова на сонување, изнаоѓање креативни и иновативни идеи и изнаоѓање решенија за актуелните проблеми. За да се постигне ова, методот има за цел да го зголеми менталниот капацитет на личноста.

### 2) ЦЕЛ НА АЛАТКАТА

- 1- Гледање на целта на многу јасен начин.
- 2- Наоѓање на пречките и бариерите и решенија за нив.
- 3- Зголемување на менталниот капацитет на личноста.

### 3) ПОВРЗАНОСТ НА АЛАТКАТА СО ВЕШТИНАТА

Самомотивацијата е една од вештините кои треба да се развиваат со развивањето на личноста. Оваа алатка е силен начин да се видат целите многу јасно. Затоа што во улогата на сонувачот, вие само сонувате и ги гледате сите работи позитивно, како да е постигната целта. Одите до врвот на ридот и ја држите целта, ја имате во рака.

Во „Реалистичката улога“ се навраќате на патот што веќе го поминавте. Знаете како да продолжите. Ги знаете правилните чекори за акција и ја планирате секоја ставка во зависност од нив.

Во улогата на критичарите, се критикуваат акционите чекори и плановите. Затоа што размислувате за сите можни проблеми. Затоа треба да се утврдат решенијата. Мислиш што ќе се случи. Можните бариери, проблеми и начинот на дејствување се поврзани со оваа улога.

Овој метод дава храброст и бистар ум на личноста. Освен тоа, ја поддржува самомотивацијата на личноста да се задржи.



Проект Меки вештини како алатка за креативност во руралните области  
2020-1-FR01-KA204-079841

#### 4) РЕСУРСИ И МАТЕРИЈАЛИ

1. Овој метод може да се изведе со 3 големи листови хартија, хамери за секоја група и може да се постават на подот и да се напише на нив името на улогата.
2. 3 листови од А4 Хартија и пенкало за запишување на секоја улога.
3. Хартија на флипчарт за пишување

#### 5) ИМПЛЕМЕНТАЦИЈА НА АЛАТКАТА

- 1- 1- Чекор 1 (3 минути); Објаснување и подготовка – Обучувачот објаснува како да продолжите. Секоја група избира заедничка цел. Од нив се бара да ги играат улогите. Тие треба да ги запишат резултатите за секоја улога. Времетраењето ќе биде 20 минути, а презентацијата ќе биде најмногу 5 минути. Групите ќе одредат колку време да се потроши во секоја улога.
- 2- 2- Чекор 2 (максимум 10 минути); Одредување на групите - Секоја група треба да биде помеѓу 5-8 лица. Тренерот ја води групата да игра со тим. Тренерот бара да се направи круг, а потоа бара молчење. Учесниците треба да се редат рамо до рамо според нивните родендени (само по ден и месец), 1 јануари од десната страна до 31 декември од левата страна, без да зборуваат.
- 3- 3- Чекор 3 (20 минути); Тимска работа- Секоја група има 3 хамери на подот. Тие пишуваат по ред: Сонувачот на 1 лист хартија, Реалистот на 1 лист хартија и Критичарот на 1 лист хартија. Застануваат покрај првиот лист и почнуваат да зборуваат поврзано со таа улога. Тие ги запишуваат своите белешки. Откако ќе ја завршат, чекорат кон следната улога.
- 4- 4- Чекор 4 (макс 5 минути); Презентирање - Откако ќе се завршат сите белешки, нивен ред е да го претстават листот од подот на флип-чарт.

#### 6) РЕЗУЛТАТИ

- Учесниците учат да ги расчистат своите умови за нивните цели.
- Учесниците учат како нивната цел за која сметаат дека е тешко може полесно да се постигне.
- Учесниците го развиваат своето иновативно или креативно размислување.
- Учесниците чувствуваат храброст дека можат да најдат решенија и да стават крај на нивните проблеми