



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”



PROJEKT „UMIĘTNOŚCI MIĘKKE JAKO SPOSÓB NA ROZWÓJ KREATYWNOCI NA OBSZARACH WIEJSKICH” 2020-1-FR01-KA204-079841

1) NAZWA I OPIS NARZĘDZIA

Metoda Walta Disneya to narzędzie, które będzie wykorzystywane w szkoleniu. Nazwa pochodzi od metody zarządzania firmą Walta Disneya, a twórcą jest Robert Dilts, który jest praktykiem NLP. Metoda ta opiera się na marzeniach, wynajdywaniu kreatywnych i innowacyjnych pomysłów oraz znajdowaniu rozwiązań dla bieżących problemów. Aby to osiągnąć, metoda ma na celu zwiększenie zdolności umysłowych danej osoby.

2) CELE NARZĘDZIA

- 1- Widzenie celu w bardzo wyraźny sposób.
- 2- Znalazienie przeszkód i barier oraz sposobu na ich rozwiązanie.
- 3- Zwiększenie zdolności umysłowej osoby.

3) POŁĄCZENIE NARZĘDZIA Z PROBLEMEM

Samomotywacja to jedna z umiejętności, którą należy rozwijać poprzez rozwój siebie. To narzędzie jest silnym sposobem na bardzo wyraźne widzenie celów. Bo w Roli Marzyciela tylko marzysz i widzisz wszystko pozytywnie, jak cel jest osiągnięty. Idziesz na szczyt wzgórza i trzymasz cel, masz go w ręku.

W Roli Realisty patrzysz wstecz na drogę, którą już przeszedłeś. Wiesz, jak postępować. Znasz właściwe kroki działania i w zależności od nich planujesz każdy element.

W Roli Krytyka krytykuje się kroki działania i plany. Ponieważ myśli się o wszystkich możliwych problemach. Dlatego trzeba określić rozwiązania. Myślisz, co by się stało. Z tą rolą związane są możliwe bariery, problemy i sposoby działania.

Metoda ta dostarcza odwagi i jasnego umysłu osobie. Ponadto wspiera motywację osoby do bycia utrzymanym.

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+. Komisja Europejska i Francuska Agencja Narodowa nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nim zawartych.



**PROJEKT „UMIĘTNOŚCI MIĘKKE JAKO SPOSÓB NA ROZWÓJ KREATYWNOŚCI
NA OBSZARACH WIEJSKICH" 2020-1-FR01-KA204-079841**

4) ZASOBY I MATERIAŁY

1. Tę metodę można wykonać rozdając po 3 papiery dla każdej grupy, które można położyć na podłodze z nazwą roli.
2. Papier A4 i długopisy do zapisywania przy każdej roli.
3. Papier do flipchartu, aby napisać wszystko i przedstawić na podłodze

5) WDROŻENIE NARZĘDZIA

1. Krok 1 (3 minuty); Wyjaśnienie i przygotowanie - Trener wyjaśnia, jak należy postępować. Każda grupa wybiera wspólny cel. Są proszeni o odegranie ról. Powinni zapisać wyniki dla każdej roli. Czas trwania ćwiczenia to 20 minut, a prezentacja będzie trwała maksymalnie 5 minut. Grupy ustalają, ile czasu należy poświęcić każdej roli.
2. Krok 2 (max 10 minut); Ustalenie grup - Każda grupa powinna liczyć od 5-8 osób. Trener każe grupie bawić się zespołem. Prowadzący prosi o utworzenie koła, a następnie prosi o ciszę. Uczestnicy powinni ustawić się obok siebie według daty urodzenia (Tylko według dnia i miesiąca), 1st stycznia po prawej stronie do 31st grudnia po lewej stronie, nie odzywając się.
3. Krok 3 (20 minut); Praca zespołowa - Każda grupa ma na podłodze 3 kartki. Na jednej kartce piszą Marzyciel, na drugiej Realista, a na trzeciej Krytyk. Stają obok pierwszej kartki i zaczynają mówić w związku z tą rolą. Zapisują swoje notatki. Po ich zakończeniu przechodzą do następnej roli.
4. Krok 4 (max. 5 minut); Prezentacja - Po wykonaniu wszystkich notatek przychodzi kolej na prezentację na podłodze za pomocą kartek Flip Chart.

6) CZEGO SIĘ NAUCZYSZ

- Uczestnicy uczą się skupiać umysł na swoich celach.
- Uczestnicy dowiadują się, jak ich cel, który uważają za trudny, może stać się łatwiejszy do osiągnięcia.
- Uczestnicy rozwijają swoje innowacyjne lub kreatywne myślenie.
- Uczestnicy czują odwagę, że mogą znaleźć rozwiązania i zakończyć swoje problemy