Titolo dello strumento Speed Boat	
Scopo dello strumento	Il metodo Speed Boat è stato inventato nel 2006 da Luke Hohmann per studiare un progetto utilizzando pratiche agili. Questo esercizio aiuta a mettere in evidenza i punti di forza, i vincoli, gli ostacoli e gli obiettivi di un progetto. Ogni persona scrive come ogni elemento si applica al progetto e lo presenta al resto del team per spiegare il proprio punto di vista. Una volta fatto questo, l'obiettivo di questo workshop è trovare modi per migliorare lo stato attuale per il futuro. Lo Speed boat presenta molti vantaggi nella gestione delle diverse fasi di un progetto. Infatti, può mettere in luce sia gli obiettivi di un progetto che quelli di un team. Consente un'analisi rapida ed efficiente di una situazione promuovendo la riflessione individuale. Dopo averli discussi, il team acquisisce una comprensione globale più profonda di ciò su cui sta lavorando, potendo così ottimizzare il progetto in termini di analisi, comprensione, sfruttamento dei punti di forza e quindi efficienza. Lo Speed boat può essere utilizzato anche per analizzare un progetto professionale/personale. L'illustrazione dello speed boat contiene vari elementi che spingono/limitano la barca verso il suo obiettivo finale. Gli elementi sono: ● Una barca che rappresenta il team/individuo indipendentemente dall'argomento della discussione, ad esempio il raggiungimento di un progetto con successo, la scelta di una nuova formazione). ● Un'isola che rappresenta gli obiettivi da raggiungere (apprendimento, miglioramento di un processo e altro). ● Il vento mostra i punti di forza della persona o del team. Proprio come il vento che soffia nelle vele della barca, le risorse identificate consentiranno di andare avanti. ● L'ancora rappresenta i freni, gli elementi che rallentano la persona/il team (nel caso di una persona: situazione familiare, situazione economica, ecc.) ● La scogliera: questo elemento non viene utilizzato in tutti i workshop. Quando viene utilizzato, la scogliera rappresenta gli ostacoli che potrebbero presentarsi lungo il percorso per

Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno finanziario della Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus+. Le informazioni e le opinioni contenute in questa pubblicazione sono quelle degli autori. La Commissione Europea e l'Agenzia Nazionale Belga non possono essere ritenute responsabili per l'uso che può essere fatto delle informazioni qui contenute.

	raggiungere l'obiettivo. Una volta stabiliti, tutti questi elementi consentono di far emergere quattro temi principali, richiamando la matrice SWOT: Punti di forza, Punti di debolezza, Opportunità e Minacce.
Materiali necessari per utilizzare lo strumento (ad es. lavagna bianca, penna e carta, stanza con sedie disposte in cerchio, connessione internet, computer o telefono cellulare, ecc.	Lavagne per disegnare la barca, pennarelli e carta autoadesiva
Coinvolgimento di altre persone (ad esempio insegnanti, tutor aziendali, genitori, ecc.)	Gruppo di studenti con il coach/tutor come supervisore Singola persona e coach/tutor come supervisore
Link allo strumento (ad esempio link online)	N/A
Indicazioni su come utilizzare lo strumento	1. Presentazione Presentare l'attività Speedboat al gruppo/individuo insieme al problema e a ciò che ci si aspetta da loro/dalla singola persona. Assicurarsi che comprendano le categorie: ● Punti di forza: cosa lo spinge verso gli obiettivi ● Obiettivi: ciò che lui/lei identifica come obiettivo/i ● Punti deboli: cosa gli/le impedisce di raggiungere gli obiettivi ● Ostacoli personali: ciò che impedisce o rischia di impedire il raggiungimento dell'obiettivo

Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno finanziario della Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus+. Le informazioni e le opinioni contenute in questa pubblicazione sono quelle degli autori. La Commissione Europea e l'Agenzia Nazionale Belga non possono essere ritenute responsabili per l'uso che può essere fatto delle informazioni qui contenute.

	Ripassa le regole: non giudicare le idee proposte e non parlare durante la fase di esplorazione. 2. Esplorazione I partecipanti hanno 5 minuti per riflettere su se stessi. Successivamente, inseriscono le loro idee nelle diverse categorie. Stimare un tempo per questa fase e terminarla quando il tempo è scaduto o quando i partecipanti smettono di inserire idee. 3. Discussione Questa attività può essere svolta in una discussione di gruppo o individualmente con il coach/tutor 4. Selezione delle idee Una volta che tutte le idee sono state scritte sulla lavagna, dovrai selezionare quelle più rilevanti per concludere la riunione con un piano d'azione. Il piano d'azione può essere elaborato insieme al tutor o al coach.

Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno finanziario della Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus+. Le informazioni e le opinioni contenute in questa pubblicazione sono quelle degli autori. La Commissione Europea e l'Agenzia Nazionale Belga non possono essere ritenute responsabili per l'uso che può essere fatto delle informazioni qui contenute.