

VÆRKTØJ | FIE-MODELLEN

Hvordan er værktøjet koblet til Entreprenørskabs-PBL?

FIE kan fungere både som et kreativtunderstøttende procesværktøj, lærings- / dannelsesproces for studerende samt kompetenceudviklende redskab ift. entreprenørskab blandt studerende.

Dvs. at det kan understøtte udviklingen af et nyt PBL projekt, hvor FIE bliver et forstudie til selve projektet. FIE kan også bruges i selve projektet, hvor det kan øge sandsynligheden for, at projektet skaber værdi for studerende såvel som for de samarbejdspartnere, der er involveret i projektet i kraft af dets innovative fokus.

FIE er således et innovationsredskab, hvor en gruppe, i tæt samarbejde med andre, eksperimenterer og udforsker en given problemstilling eller undren for at finde frem til nye ideer, ny viden eller ny læring, som kan være både af økonomisk, kulturel og social karakter.

Gruppeelementet er helt centralt for FIE, som baserer sig på den grundforståelse, at projektets succes, og dermed processen som helhed, afhænger af gruppens evne til at samarbejde, navigere i kompleksitet og uforudsigelighed, og at gruppen har en vilje og evne til at tænke nyt i forlængelse af hinanden.

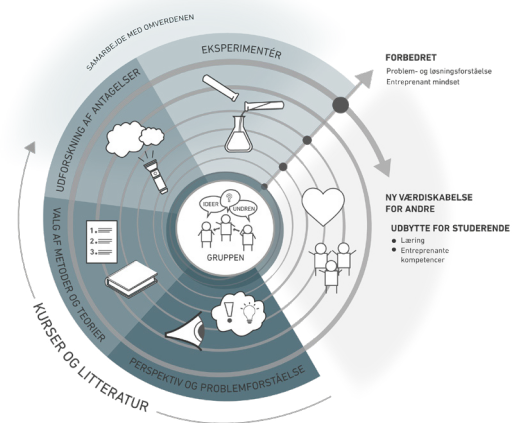
Hvad er værktøjet?

Navnet FIE kommer af de tre forbogstaver i de tre faser Forbindelse, Indtryk og Emergenz, som er de tre trin, der særligt adskiller FIE fra andre innovationsprocesser. FIE er en procesramme - en social teknologi - der hjælper designere, undervisere og facilitatorer af uforudsigelige, ikke lineære og innovative processer med at navigere rundt i et kreativt, lærende og/eller forandringskabende forløb. Det kan være i en organisation eller i en undervisningssammenhæng, hvor en gruppe af mennesker skal arbejde sammen for at nå i mål med en given opgave.

I FIE leges, eksperimenteres, udforskes og reflekteres der under en på forhånd aftalt ramme eller eksisterende problemforståelse. Gennem processen udfordres de vante forestillinger, eksisterende forståelser og antagelser. Processen sluttet altid med en "høst", hvor de værdier, processen har skabt, ekspliciteres.

Hvad kan man opnå ved at anvende "FIE-modellen"?

I første ombæring er FIE tænkt som en prejekt, dvs. en ramme til udforskning af et område eller en problemstilling, før det bliver til et projekt. Man kan derfor også tale om FIE som et innovations-understøttende redskab, der kan hjælpe en gruppe med



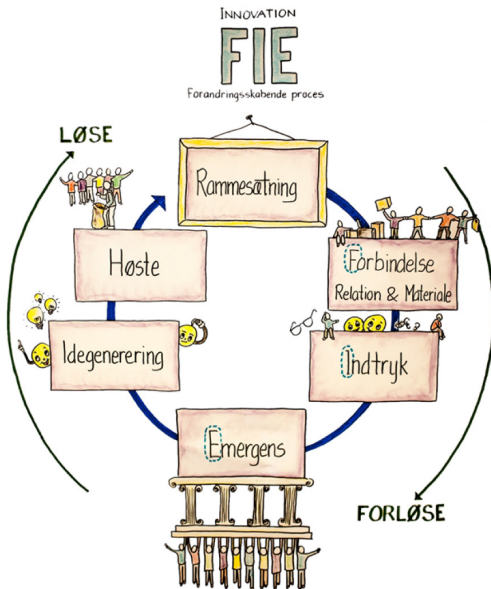
at skabe nye ideer, tanker og forståelser. Det udgør således det nødvendige stillads, der skal sikre, at man kommer fra en udfordring, et læringsmål hen til nye ideer eller forståelser.

Oprindelig er leg og fænomenologi angivet som to væsentlige faktorer for FIE, men FIE kan også bruges med afsæt i andre videnskabstraditioner. Når der specielt peges på leg, er det, fordi legen er eminent til at bryde vores vante måder at se og gå til verden på, som er afgørende for at tænke nyt, være innovativ og få en gruppe til at samarbejde om en fælles løsning.

Der kan læses meget mere om leg og FIE i bogen Den Legende Organisation, som er skrevet af Ann Charlotte Thorsted, der har udviklet FIE. Ann Charlotte Thorsted er lektor på Aalborg Universitet og bl.a. leder af Play Lab. Modellen baserer sig på 3 års forskning i LEGO, hvor Thorsted bl.a. undersøgte legens betydning. Her blev det klart, at for at folk selv kan navigere rundt i legende og kreative processer, må der en klar ramme til, som disse kan læne sig op ad både under 1) design af en proces og 2) ift. at finde vej i disse ofte komplekse og meget uforudsigelige, kreative og innovative processer.

Hvordan anvendes det?

Modellen FIE er vist nedenfor. Filosofien bag FIE er, at for, at vi overhovedet kan løse noget, må der først en forløsning til, som er det, vi ser markeret på henholdsvis højre og venstre side af modellen. Dvs. inden vi begynder at rette blikket konkret mod



'det nye', må vi først have skabt et rum, hvor deltagerne føler sig trygge ved hinanden og dermed bliver i stand til at bevæge sig ud i en uforudsigelig, kreativ og ikke klar målstyret proces.

Dernæst er det også væsentligt at give sig tid til at forstå problemstillingen fra forskellige perspektiver og have blik for egne og andres forforståelser, som kan spænde ben for det nyes opståen. Derfor udgør den højre side af FIE en anden form for langsomhed, end det der typisk kendetegner flertallet af innovationsprocesser, hvor opmærksomheden primært er rettet mod at udvikle en løsning lige fra start. Denne del - idegenereringen - kommer først senere i en FIE-proces og ligger i venstre side af modellen.

De seks forskellige trin i FIE må betragtes som guidende trin til at planlægge og navigere efter på et overordnet plan i en FIE-proces. Ofte vil der være overlap og spring, som langt fra matcher en lineær proces, som heller ikke er intentionen med FIE.

Under **Rammen** sættes retningen for forløbet, og praktiske ting aftales. Det er vigtigt at give sig tid til at nå til en fælles forståelse af problemstillingen, før man tager hul på processen. I praksis har det ofte vist sig, at netop dette kan blive det springende punkt, som udfoldes meget mere udførligt i bogen Den Legende Organisation.

I **Forbindelsesfasen** er der fokus på etablering af det nødvendige samarbejde gruppens medlemmer imellem, og det, at få skabt kontakt til den problemstilling, der skal arbejdes med.

Under **Indtryksfasen** udfoldes og udforskes problemstillingen langt mere indgående og forskellige kreative værktøjer inddrages til at åbne op for en mere sansesættet og nuanceret forståelse. Nye indtryk kommer til, og kompleksiteten stiger, efterhånden som forskellige perspektiver udfoldes.

Emergensfasen er "the turning point", hvor noget nyt begynder at tage form. Man står her midt imellem det forløsende og løsende, hvilket også benævnes som et sidste besindelses øjeblik. Her bruges ofte mere filosofierende metoder til at få spurgt ind til de tagen-for-givetheder eller antagelser, der ligger bag de indtryk og første spirende tanker, der er opstået undervejs. Er der noget, der er overset, eller noget man som gruppe er styret af, som kan være problematisk?

Idegenerering er som i andre innovative processer, der hvor ideerne får flyvehøjde.

Under **Høst** sikres det, at der kommer noget konkret ud af processen, som kan bringes med videre. Det kan være en konkret idé, der nu indskrives i en projektplan, en ny problemformulering eller en læringsproces til udvikling af entreprenørskabskompetencer. Men det kan også være, at dette blot var første skridt i et projektmodningsforløb eller en måde at få etableret en nye vinkel på en given problemstilling.

Kilder

Thorsted, A. C. (2013). Den legende organisation: Når livet leger med os. Kbh.: L&R Business.

Thorsted, A. C. (2014). How play enhances creativity in Problem based learning. Academic Quarter, volume 09.

Thorsted, A. C & Schumann, K. (2018). Faciliteringskompasset. I: H. Alrø & F. T. Hansen (red.), Dialogisk procesfacilitering. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

Kontaktperson

Ann Charlotte Thorsted, Institut for Kommunikation og Psykologi.