


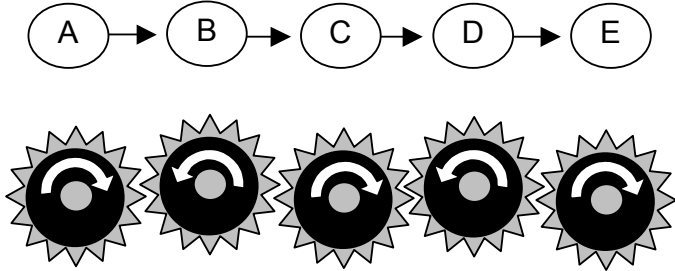
 **Zwei Weltbilder**

- ◆ Mechanistische Weltansicht
- ◆ Systemisch-konstruktivistische Selbstorganisation




1

 **Mechanik**



Lineales System



2

 **Laplace**




Pierre Simon Laplace (1749 bis 1827)


"Der momentane Zustand des ‚Systems‘ Natur ist offensichtlich eine Folge dessen, was er im vorherigen Moment war, und wenn wir uns eine Intelligenz vorstellen, die zu einem gegebenen Zeitpunkt alle Beziehungen zwischen den Teilen des Universums verarbeiten kann, so könnte sie Orte, Bewegungen und allgemeine Beziehungen zwischen all diesen Teilen für alle Zeitpunkte in Vergangenheit und Zukunft vorhersagen".





4


 **Einige Grundannahmen**


- ◆ Wahrheit bleibt Wahrheit, unabhängig von dem der sie findet.
- ◆ Die Realität ist die Wirklichkeit und existiert unabhängig von meiner Wahrnehmung.
- ◆ Alles was geschieht, geschieht auf der Grundlage von Ursache und Wirkung.
- ◆ Zu jedem Problem, existiert nur eine wahre Sicht der Dinge.
- ◆ Um ein Problem lösen zu können, müssen die Ursachen für das Problem bekannt sein.
- ◆ Das Modell vom Menschen ist das einer Maschine.
- ◆ Das Grundmodell von Lernen ist die Dressur.
- ◆ Das Grundmodell für Interventionen ist die Reparatur einer defekten Maschinerie.

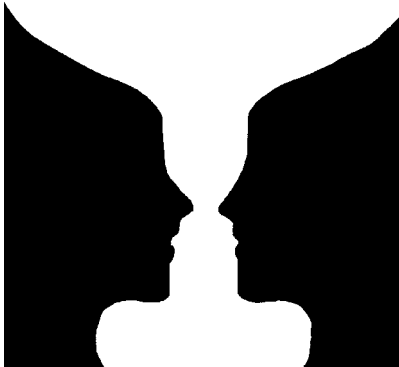
 5


 **Kontextabhängigkeit von Wahrnehmung**



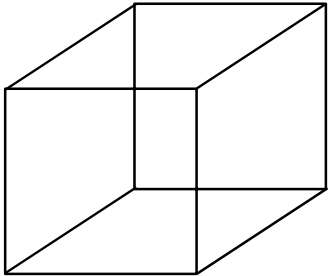


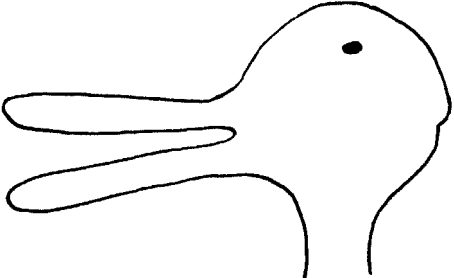














 6

 **Figur-Grund**




 7

 	<h3 data-bbox="699 219 960 268">Necker-Würfel</h3>  <p data-bbox="1193 786 1200 795">8</p>
 	<h3 data-bbox="683 835 976 884">Hase oder Ente?</h3>  <p data-bbox="1193 1404 1200 1413">9</p>
 	<h3 data-bbox="651 1456 1008 1505">Alte oder junge Frau</h3>  <p data-bbox="1193 2022 1200 2031">10</p>

 	<p style="text-align: center;">1</p>  <p style="text-align: right;">11</p>
 	<p style="text-align: center;">2</p>  <p style="text-align: right;">12</p>
 	<p style="text-align: center;">3</p>  <p style="text-align: right;">13</p>

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

4




ivm

14

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

5




ivm

15

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

6




ivm

16

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT WIEN

7




ivm

17

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT WIEN

8

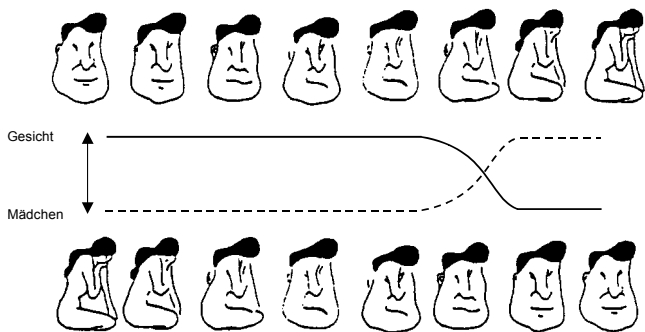


ivm

18

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT WIEN

Attraktoren in der Wahrnehmung



Gesicht

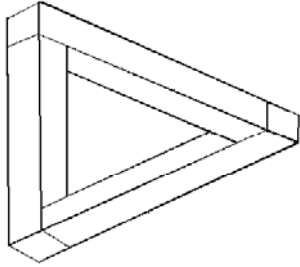
Mädchen

ivm

19

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

Unmögliche Geometrie

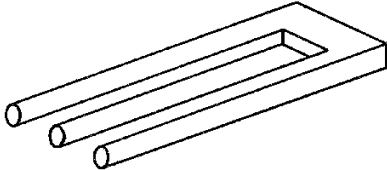


ivm

20

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

Unmögliche Geometrie



ivm

21

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

Unmögliche Geometrie

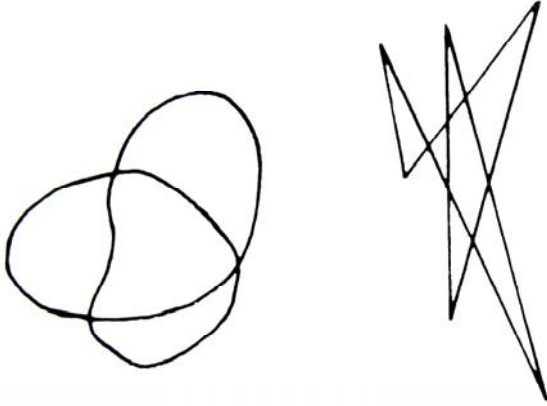


ivm

22

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

Takete und Maluna

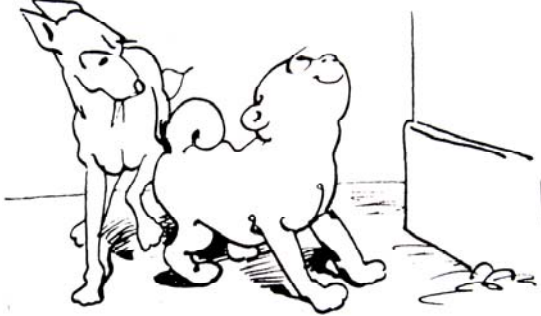


ivm

23

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

Plum und Plisch

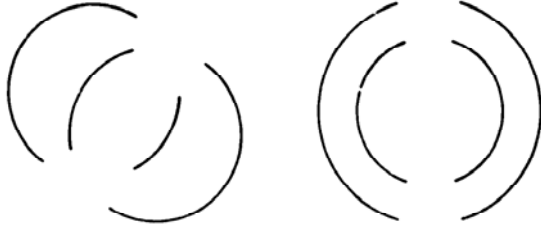


ivm

24


WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

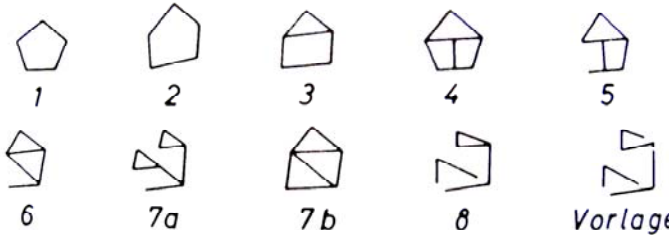
Stille Post



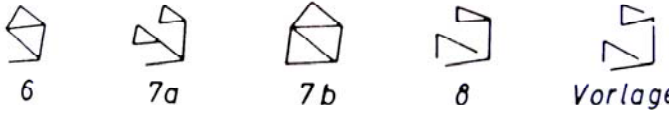
ivm

25


 **Stille Post**



1 2 3 4 5




6 7a 7b 8 Vorlage


 26


 **Stille Post**



 27

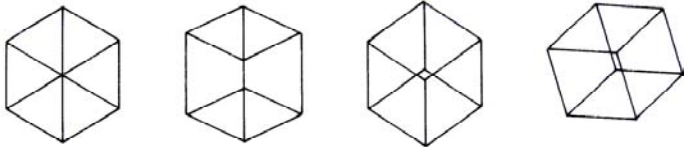
 **Symmetrie**



 28

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT WIEN

2-dimensional oder 3-dimensional



ivm

29

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT WIEN

Rechte Winkel

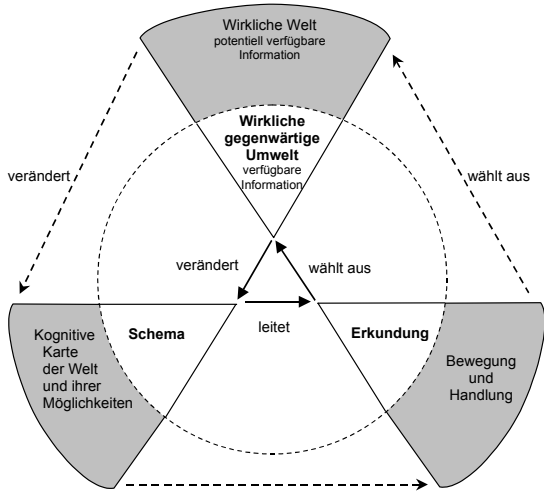


ivm

30

WIRTSCHAFTS UNIVERSITÄT WIEN

Neisser Wahrnehmungszyklus



Wirkliche Welt
potentiell verfügbare
Information

Wirkliche gegenwärtige
Umwelt
verfügbare
Information

verändert

verändert

leitet

leitet

leitet

wählt aus

wählt aus

Schema

Erkundung

Kognitive Karte
der Welt
und ihrer
Möglichkeiten

Bewegung
und
Handlung

ivm

31

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

Lernen bei Piaget

- ◆ Der Mensch strebt nach Erkenntnis (angeboren).
- ◆ Der Mensch mag es nicht, wenn sein Bild von der Welt (Schemata) und seine Erfahrungen nicht zusammenpassen (Streben nach Gleichgewicht, Äquilibration)
- ◆ Einige wenige Bilder von der Welt (Schemata) sind angeboren.
- ◆ Wenn die Realität nicht zum Schema passt, wird die Realität verzerrt wahrgenommen und interpretiert (Assimilation der Welt an das Schema).
- ◆ Ein zu starkes Ausmaß an Verzerrung fängt an „weh zu tun“. Der Mensch nimmt wahr, dass die Assimilation scheitert. Er sucht nach neuen Lösungen. Auch diese Suche wird natürlich wieder von Schemata geleitet, die mehr oder weniger nützlich sein können.
- ◆ Gelingt einen neue Lösung für ein Problem, so kann sich ein neues Schema bilden (Akkomodation).

ivm

32

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

Einige Grundannahmen

- ◆ „Wahrheit“ ist subjektiv und nicht objektivierbar.
- ◆ Die Realität ist nicht feststellbar. Sie existiert nur in meiner Wahrnehmung.
- ◆ Ursache und Wirkung laufen im Kreis und wie bei Henne und ei ist nicht immer klar, was zuerst da war.
- ◆ Zu jedem Problem, existiert keine wahre Sicht der Dinge, sondern hilfreiche oder weniger hilfreiche Sichtweisen.
- ◆ Wenn Ursachen für Probleme nicht sicher identifiziert werden können, kann es hinderlich sein zu lange nach den Ursachen zu suchen.
- ◆ Das Modell vom Menschen ist das der Selbstorganisation.
- ◆ Das Grundmodell von Lernen die Selbstorganisation der Äquilibration.
- ◆ Das Grundmodell für Interventionen ist die unvoreingenommene Suche nach Lösungen: Sinnvoll ist was hilft und nicht das was „wahr“ ist.

ivm

33

WIRTSCHAFTS
UNIVERSITÄT
WIEN

Kommunikation



ivm


34

 **Kommunikation – Einführung**


Manager tun ja nichts – die reden doch nur!

- ◆ Manager kommunizieren zwischen 50% bis 90% ihrer Arbeitszeit.
- ◆ Rund 50% der Tätigkeiten eines Managers dauern weniger als neun Minuten.
- ◆ Nur 10% der Tätigkeiten eines Managers dauern länger als eine Stunde.

 35

 **Kommunikation – was ist das?**

- ◆ Lateinisch, *communis*: mehrere, alle gemeinsam, Gemeinschaft.
- ◆ Lateinisch, *communicare*: etwas gemeinsam tun, gemeinsam beraten, einander mitteilen.
- ◆ Wird häufig gleichgesetzt mit Interaktion. Das wichtigste Merkmal von Interaktion ist die Reziprozität.
- ◆ Kommunikation kann, ebenso wie Interaktion, als ein Handlungsprozess betrachtet werden:
 - ◆ Mehrere Akteure
 - ◆ Spielregeln
 - ◆ Zielorientiert

 36

 **Ziele von Kommunikationstheorien**

- ◆ Aufzeigen von Bedingungen für das Gelingen von Kommunikation.
- ◆ Beschreibung, Benennung und Erklärung von Einflussfaktoren auf Kommunikationsprozesse.
- ◆ Bereitstellung von Modellen, die es erlauben Kommunikationsprozesse...
 - ◆ zu verstehen,
 - ◆ zu reflektieren (Metakommunikation),
 - ◆ zu verbessern,
 - ◆ zu gestalten.

 37

Shannon & Weaver

- ◆ Einwegkommunikation (Shannon, 1948; Shannon & Weaver, 1949).

Quelle → Sender → Kanal → Empfänger → Ziel

Kodierung
Nachricht (Zeichen)

Signal

Dekodierung
Nachricht (Zeichen)

ivm

38

Shannon & Weaver II

- ◆ Signal vs. Rauschen:
Kommunikation gelingt, wenn das Signal stärker ist als das Rauschen. (Signal-Rausch-Abstand)
- ◆ Nachricht → Signal → Nachricht:
Eine gelungene Kommunikation bedeutet die möglichst genaue Übertragung einer Nachricht. (1-zu-1-Übertragung)
- ◆ Rückkopplung:
Sender und Empfänger können sich abwechseln. (Einbahnkommunikation)
- ◆ Inhalt, Bedeutung, Interpretation etc.:
Spielt alles keine Rolle. Übertragen werden Nachrichten.

ivm

39

Shannon & Weaver III – Begriffe

- ◆ Nachricht
- ◆ Kanal
- ◆ Sender
- ◆ Empfänger

ivm

40




Nachricht

◆ Unter einer Nachricht wird eine Abfolge von Zeichen verstanden. Diese Zeichen werden übertragen, nicht jedoch ein Inhalt.

a	· - -	i	· -	r	· - -
ä	· - - -	j	· - - -	s	· - -
b	- · - -	k	- · - -	t	-
c	- · - -	l	- · -	u	- · -
ch	- - - -	m	- - -	ü	- · - -
d	- · -	n	- -	v	- · - -
e	-	o	- - -	w	- - -
f	- · - -	ö	- · - -	x	- · - -
g	- - -	p	- · -	y	- · - -
h	- · -	q	- - -	z	- · - -


◆ Verbesserung der Kommunikation ist möglich durch Redundanz, also Überschuss an Information z.B. durch Wiederholung oder durch die Vereinbarung genauer Codes.



41



Nachricht und Verstehen Sender und Empfänger

Der Schriftsteller verwandelt Vorstellungen in Worte.
Der Leser verwandelt Worte in Vorstellungen.
Inwieweit diese und jene Vorstellungen einander ähneln, ist unkontrollierbar.
Das mag bedauerlich, kann aber auch ein Glück sein.
(Erich Kästner: „Die Abenteuer des Schriftstellers“, ca. 1950)



44

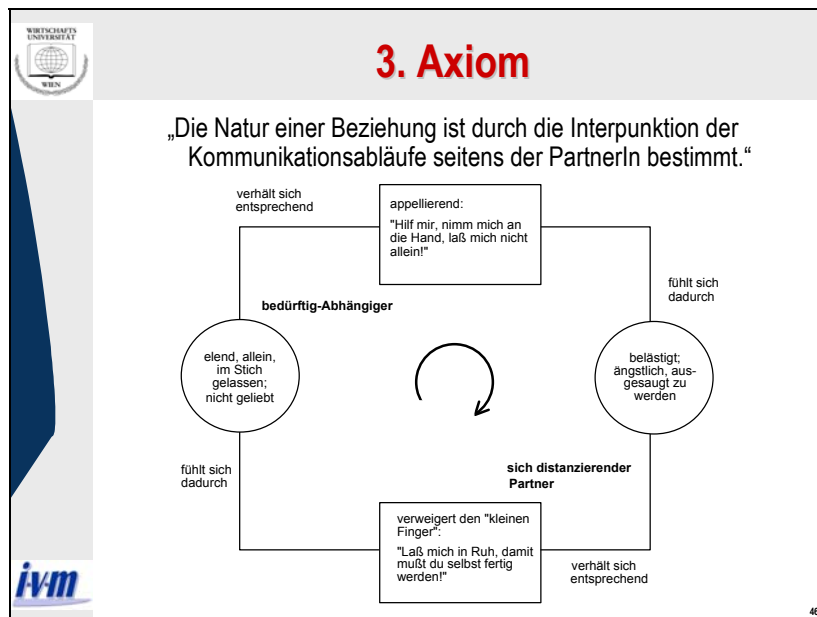


Die pragmatischen Axiome der Kommunikation

(nach Paul Watzlawick)

- ◆ **1. Axiom:** „Man kann nicht nicht kommunizieren.“
- ◆ **2. Axiom:** „Jede Kommunikation hat einen Inhalts- und einen Beziehungsaspekt, derart, dass letzterer den ersteren bestimmt und daher eine Metakommunikation ist.“
- ◆ **3. Axiom:** „Die Natur einer Beziehung ist durch die Interpunktion der Kommunikationsabläufe seitens der PartnerIn bestimmt.“
- ◆ **4. Axiom:** „Menschliche Kommunikation bedient sich digitaler und analoger Modalitäten.“
- ◆ **5. Axiom:** „Zwischenmenschliche Kommunikationsabläufe sind symmetrisch oder komplementär, je nachdem, ob die Beziehung zwischen PartnerInnen auf Gleichheit oder Unterschiedlichkeit beruht.“


45



- Vier Kommunikationsübungen**
- ◆ Der kontrollierte Dialog
 - ◆ Aktives Zuhören
 - ◆ Problem Talk
 - ◆ Solution Talk
- ivm* logo is visible in the bottom left corner of the slide.
- 47