Konsequenzen für unsere Sicht auf Wissen, Lernen und Technologien

Was sind die Konsequenzen einer verkörperten und situierten Kognitionswissenschaft für unseren Wissensbegriff? Vom leicht fassbaren, weil formalisierbaren Wissensbegriff der klassischen Kognitionswissenschaft ist nicht viel übrig geblieben. Stattdessen ist die Rede von verteilter Repräsentation, Interaktion und Koppelung mit der Umwelt, Verwendung von Artefakten, um kognitiven Ballast zu reduzieren, usw. Was davon ist „Wissen“ – was sind für das kognitive System interne und was sind externe Strukturen?

Externalisiertes Wissen als Entität, das einen Teil der Welt beschreibt, gibt es in der Form nicht; es handelt sich hier nicht um „Wissen“ im alltagssprachlichen Sinn, sondern um ein an sich bedeutungsloses Artefakt, dessen Bedeutung in einem fortlaufenden interaktiven Ausverhandlungsprozess zwischen den teilnehmenden kognitiven Systemen bzw. deren internen repräsentationalen Strukturen/-prozessen erst entsteht. Das bedeutet auch, dass an die Stelle des Begriffs von Wissen als statischen Gegenstand, der wahr oder falsch sein kann, das Konzept eines dynamischen zyklischen Prozesses getreten ist, dessen Entwicklungsstufen sich in immer neuen Artefakten niederschlagen, die ihrerseits neue Interaktionsmöglichkeiten anbieten, welche wiederum eine Veränderung der internen Strukturen und Handlungsmuster hervorrufen.

Das geht insofern mit einem konstruktivistischen Denken Hand in Hand, als das Artefakt an sich bedeutungslos ist. Der Fokus liegt hier jedoch weniger auf der individuellen Kognition und Konstruktion der „Welt im Kopf“ als auf den Prozessen und Strukturen, die dazu führen, dass wir durch Kommunikation zu einer Einigung auf „gültiges Wissen“ — im Sinne von sozial verhandelt — kommen. Letztlich befähigt uns das zum Eintreten in eine „geteilte Welt“, die wir in Wissensprozessen fortwährend erzeugen.

Nimmt man diesen Ansatz ernst, hat das auch Implikationen für das Verständnis von Lernen und Lehren: Etwas gelernt zu haben, beschränkt sich nicht auf die korrekte Reproduktion einer Beschreibung eines Teils der Welt (Faktenwissen). Relationen zwischen diesen Beschreibungen, Verhaltensstrategien zur erfolgreichen Umweltbewältigung und letztendlich die Fähigkeit zur Teilnahme an Wissensprozessen sowie deren Reflexion sind ebenso unabdingbar, um „etwas zu wissen“.

> ?
>
> Wie nehmen Sie die Lernräume wahr, mit denen Sie als Lernende/r, Lehrende/r oder Applikationsdesigner/in konfrontiert sind? Welcher Wissensbegriff wird durch welche Elemente gefördert? Wie könnte man den Raum so verändern, dass er Wissensprozesse (besser) unterstützt?

Dies hat auch Konsequenzen für die Rolle der Lehrenden: Sie sind nicht länger Verkündende finaler Wahrheiten, sondern Coaches oder Moderatorinnen und Moderatoren, die „nur“ mehr die Wissensdynamik im Lehr-/Lern-Raum moderieren. Man könnte meinen, dass dies ihre Wichtigkeit und Autorität als „Wissende“ vermindert; sieht man jedoch genauer hin, wird sie bedeutsamer denn je, da sie die Umwelt gestalten, das heißt die Artefakte und damit die möglichen Interaktionsmuster auswählen, die Wissensprozesse erst ermöglichen und durch ihr Verhalten die Regeln der sozialen Interaktion festsetzen. Sie sind Gestaltende von Lernräumen, die entweder *Bulimie-Lernen* fördern, oder aber *Enabling Spaces* sein können (Peschl et al., 2008), Räume, die in einer Vielzahl an Dimensionen (architektonisch, sozial, technologisch, kognitiv, emotional, etc.) ermöglichende Rahmenbedingungen bieten, um die Arbeit der Wissensgenerierung und Bedeutungsverhandlung zu unterstützen.

Auf der Ebene von Technologien hat sich interessanterweise ein Wandel vollzogen, den man als Konsequenz eines veränderten Bildes von Kognition und Wissen deuten kann: Die monolithische Autorität eines Brockhaus ist abgelöst worden von Wikipedia, einem Artefakt, das gleichzeitig Raum für und Produkt eines permanenten Ausverhandlungsprozesses über Wissensartefakte ist.

Nur Artefakt und Prozess gemeinsam konstituieren Wissen, die Aufgabe von Kognition ist es nicht, Wissensartefakte abzubilden, sondern mit ihnen zu interagieren und im besten Falle in gemeinsame Wissens- und Bedeutungsgebungsprozesse eintreten zu können. Nimmt man diese Überlegungen ernst, so ergibt sich für das Design von Wissens- und Lehr-/Lerntechnologien, dass nur solche Ansätze erfolgreich sein werden, die einen Raum für Interaktionen bieten und Ausverhandlungsprozesse von Bedeutung unterstützen, wie sie in Web-2.0-Technologien wie Wikis verwirklicht sind, nicht aber solche, die auf starren und vorgegebenen semantischen Strukturen basieren.

Revision #2
Created 2025-02-28 21:15:18 UTC by Bernd Grabner
Updated 2026-02-13 14:20:21 UTC by Github Admin