

# Recherche zu Literatur über die Zukunft technologischer Studiengänge

- **Goldberg, David E., Somerville, Mark, [A Field Manual for a Whole New Education](#), ThreeJoy Associates, Inc., 2023**

Das Buch *A Field Manual for a Whole New Education* (2023, ThreeJoy Associates, Inc.) von David E. Goldberg und Mark Somerville ist eine praxisorientierte Fortsetzung von [A Whole New Engineer](#). Es richtet sich an Lehrende, Hochschulleitungen und Bildungsinnovator\*innen, die Hochschulen nicht nur digitalisieren, sondern kulturell transformieren wollen. Es bietet konkrete Werkzeuge und Methoden, um Hochschulbildung neu zu gestalten – mit Fokus auf menschliche Verbindung, emotionale Intelligenz und sinnstiftendes Lernen in einer zunehmend digitalen Welt.

Im Zentrum stehen fünf grundlegende Veränderungen – die sogenannten Five Shifts – in Haltung und Kompetenz (Kapitel 4), drei Praktiken des neugierigen Zuhörens (Kapitel 5), ergänzt durch vier agile Veränderungssprints – die sogenannten Four Sprints & Spirits – (Kapitel 6), zwei überraschende Umsetzungsschlüssel (Kapitel 7) und ein entscheidender menschlicher Vorteil gegenüber KI und Automatisierung (Kapitel 8).

- 
- **The New Education: How to Revolutionize the University to Prepare Students for a World In Flux, Cathy N. Davidson, Basic Books, 2017**

In *The New Education* fordert Cathy N. Davidson eine tiefgreifende Reform der Hochschulbildung, um Studierende auf eine unvorhersehbare, komplexe und zunehmend digitalisierte Welt vorzubereiten. Sie kritisiert das bestehende universitäre System als überholt, fragmentiert und zu sehr auf Disziplinengrenzen, Prüfungslogik und Outputkontrolle fixiert. An die Stelle traditioneller Lehr- und Bewertungsformen sollen kollaborative, kreative und problemorientierte Lernformate treten, die sowohl fachliche Tiefe als auch transversale Zukunftskompetenzen fördern.

Davidson betont die Notwendigkeit, Bildung stärker auf soziale Gerechtigkeit, Partizipation und Diversität auszurichten. Hochschulen sollen nicht nur Wissen vermitteln, sondern Räume sein, in denen Studierende lernen, Verantwortung zu übernehmen, kritisch zu denken und neue Perspektiven zu entwickeln. Dabei steht das Empowerment der Lernenden im Mittelpunkt – unterstützt durch digitale Technologien, Peer-Learning, projektbasierte Methoden und offene Lernkulturen.

Anhand von Praxisbeispielen aus den USA (z. B. Duke University, LaGuardia Community College) zeigt Davidson, wie alternative Curricula, interdisziplinäre Programme und experimentelle Lernräume zur Zukunft der Universität beitragen können. *The New Education* ist ein leidenschaftliches, aber praxisnahes Plädoyer für eine Universität, die sich nicht am Bestehenden festhält, sondern mutig den Wandel gestaltet – mit der Überzeugung, dass Bildung der zentrale Hebel für gesellschaftliche Transformation ist.

- 
- **Lifelong Kindergarten: Warum eine kreative Lernkultur im digitalen Zeitalter so**

## **wichtig ist, Mitchel Resnick, Bananenblau, 2020**

Mitchel Resnick, Forscher am MIT Media Lab und Erfinder von Scratch, plädiert in Lifelong Kindergarten für eine radikale Neuausrichtung von Bildung: Lernen soll sich nicht an Prüfungslogiken oder starren Curricula orientieren, sondern an den kreativen Prinzipien des Kindergartens – Spielen, Gestalten, Experimentieren, Teilen und Reflektieren. Seine zentrale These: Die Herausforderungen des digitalen Zeitalters verlangen eine Bildungskultur, die Neugier, Kreativität und kollaboratives Problemlösen fördert – nicht standardisierte Leistung.

Resnick beschreibt, wie digitale Technologien wie Scratch, LEGO Mindstorms oder FabLabs als Werkzeuge für kreatives Denken eingesetzt werden können. Entscheidend ist dabei nicht das Tool, sondern das Lernumfeld: Kinder (und Erwachsene) sollen Dinge machen, die ihnen etwas bedeuten – Projekte entwickeln, an denen sie mit Leidenschaft arbeiten, gemeinsam mit anderen, mit ausreichend Zeit zum Nachdenken und Weiterentwickeln. Diese vier Prinzipien – Projects, Passion, Peers, Play – bilden das Herzstück seines Ansatzes.

Lifelong Kindergarten richtet sich an Lehrpersonen, Eltern und Bildungsgestalter\*innen, die Schulen, Hochschulen und andere Lernorte neu denken wollen. Resnick argumentiert, dass Bildung nicht auf das Erfüllen vorgegebener Anforderungen reduziert werden darf, sondern als offener Prozess gestaltet werden muss, in dem Menschen lernen, mit anderen gemeinsam neue Ideen zu entwickeln – eine Fähigkeit, die in der dynamischen, vernetzten Welt des 21. Jahrhunderts entscheidend ist.

---

## **• Deep Learning: Engage the World Change the World, Michael Fullan, Joanne Quinn, Joanne J. McEachen, Corwin, 2017**

Deep Learning beschreibt ein global angewandtes Bildungskonzept, das weit über das bloße Vermitteln von Wissen hinausgeht. Fullan, Quinn und McEachen fordern ein Lernen, das junge Menschen dazu befähigt, aktiv und verantwortlich an der Gestaltung einer komplexen, vernetzten Welt mitzuwirken. Zentrales Ziel ist die Entwicklung sogenannter „Global Competencies“, die in sechs Schlüsselbereichen zusammengefasst werden: Charakterbildung, Bürgersinn, Zusammenarbeit, Kommunikation, Kreativität und kritisches Denken.

Das Buch argumentiert, dass diese Kompetenzen nicht durch klassischen Frontalunterricht vermittelt werden können. Stattdessen braucht es projektbasiertes, kontextbezogenes, forschendes Lernen, bei dem Schülerinnen und Schüler – oder Studierende – reale Probleme analysieren, eigene Lösungswege entwickeln und aktiv Einfluss auf ihre Umwelt nehmen. Technologie spielt dabei eine unterstützende Rolle, steht aber nicht im Zentrum. Entscheidend ist eine neue Rolle der Lehrenden als Coaches und Ko-Konstrukteur\*innen von Lernprozessen.

Deep Learning ist zugleich Konzept, Praxisrahmen und Veränderungsstrategie für Bildungseinrichtungen. Es enthält zahlreiche Fallbeispiele aus Schulen und Hochschulen weltweit sowie ein systematisches Modell zur Umsetzung. Besonders relevant für Studiengänge wie Creative Technologies ist die enge Verbindung von persönlicher Entwicklung, gesellschaftlichem Engagement und kreativer Problemlösung – mit dem Ziel, Lernende zu befähigen, die Welt nicht nur zu verstehen, sondern aktiv zu verändern.

From:

<https://wiki.ct-lab.info/> - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:

<https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:books:buchrecherche>

Last update: **2025/07/06 07:34**

