

# Bildung für die nächste Generation: Warum Creative Technologies Antworten auf zentrale Herausforderungen liefert

Die [Generation Alpha](#) – geboren etwa zwischen 2010 und 2025 – wird in wenigen Jahren die Hochschulen erreichen. Sie ist die erste Generation, die vollständig in einer Welt aufwächst, in der künstliche Intelligenz, immersive Technologien, algorithmische Systeme und digitale Plattformen nicht ergänzend, sondern grundlegend prägend sind. Während viele Hochschulstrukturen noch auf die Bedürfnisse vergangener Kohorten ausgerichtet sind, macht sich an der FH Münster mit dem neuen Studiengang Creative Technologies ein Paradigmenwechsel bemerkbar.

## Neue Lernkulturen für neue Lernende

Aktuelle Forschung zeigt, dass klassische Lehrmethoden – etwa frontale Wissensvermittlung in festen Modulen – bei Generation Alpha zunehmend an Wirksamkeit verlieren. Eine umfassende systematische Literaturlauswertung identifiziert visuelle, modulare, interaktive und technologiegestützte Lehr- und Lernformen als zentrale Erfolgsfaktoren für die Bildung dieser Generation <sup>1)</sup>. Die Aufmerksamkeitsspanne ist kürzer, die Lernlogik fragmentierter, der Anspruch an visuelle und immersive Erlebnisse höher als je zuvor.

Creative Technologies greift diese Erkenntnisse auf: Der Studiengang setzt auf projektorientiertes Lernen, kombiniert mit Micro-Learning-Formaten, responsiven Interfaces, AR/VR-Komponenten und gamifizierten Feedbackstrukturen. Damit entsteht eine Umgebung, die der Lernrealität der kommenden Studierendengeneration entspricht.

## Zwischen Technikbegeisterung und Sinnsuche

Trotz – oder gerade wegen – ihrer technologischen Affinität sucht Generation Alpha nach sinnstiftenden, gesellschaftlich wirksamen Inhalten. Studien betonen, dass junge Menschen nicht nur Kompetenzen entwickeln wollen, sondern auch einen Beitrag leisten möchten – zur Lösung realer Probleme, zur Gestaltung gesellschaftlicher Transformation <sup>2)</sup>.

Creative Technologies stellt diesen Anspruch ins Zentrum: Studierende entwickeln technologische Artefakte und Systeme nicht abstrakt, sondern immer im Kontext realer Herausforderungen – sei es im Bereich Nachhaltigkeit, Kultur, Inklusion oder digitale Teilhabe. Durch Partnerschaften mit NGOs, Museen, Kommunen oder Startups entstehen Semesterprojekte mit echtem Impact.

## Reflexion statt Funktionalismus

Ein weiteres zentrales Problem herkömmlicher Ingenieur- und Informatikstudiengänge ist die Dominanz funktionalistischer, rein anwendungsorientierter Perspektiven. In einer Welt, in der Technologien zunehmend in gesellschaftliche Machtverhältnisse eingreifen, sind kritische Reflexionsfähigkeiten ebenso wichtig wie technische Skills. Ziatdinov und Cilliers fordern daher explizit, dass Hochschulen Generation Alpha nicht nur zum Code schreiben, sondern auch zur Mitgestaltung technischer Zukünfte befähigen müssen <sup>3)</sup>.

Im Studiengang Creative Technologies wird Technik immer auch als soziales, narratives und ethisches Phänomen verstanden. Themen wie digitale Ethik, spekulatives Entwerfen und die gesellschaftliche Wirkung technologischer Systeme sind integraler Bestandteil des Curriculums.

## Lernen in fragmentierten Welten

Eine weitere Herausforderung: Die junge Generation wächst in fragmentierten, global vernetzten Realitäten auf. Informationen, Kontexte, kulturelle Bezüge und Identitäten sind vielfältig, überlappend, oft widersprüchlich. Hochschulen müssen darauf reagieren, indem sie nicht länger homogene, normierte Bildungsangebote machen, sondern flexible, individualisierbare Lernpfade eröffnen.

Der Studiengang Creative Technologies tut genau das. Durch Wahlpflichtmodule, offene Projektvorgaben, iterative Entwicklungsschleifen und den Einsatz intelligenter Feedbacksysteme entsteht ein Raum, der individuelle Stärken, Interessen und Lernrhythmen zulässt – ohne die Kohärenz gemeinsamer Standards zu verlieren <sup>4)</sup>.

<sup>1)</sup>  
Wijesooriya, S. & Perera, H. (2024). A Systematic Literature Review of Education for Generation Alpha.  
[SpringerLink](#).

<sup>2)</sup>  
EdSurge (2024). What Educators Need to Know about Generation Alpha.  
<https://www.edsurge.com/news/2024-02-02-what-educators-need-to-know-about-generation-alpha>

<sup>3)</sup>  
Ziatdinov, R., & Cilliers, E. (2021). Generation Alpha: Understanding the Next Cohort of University Students.  
arXiv. <https://arxiv.org/pdf/2202.01422.pdf>

<sup>4)</sup>  
Britopian (2025). Gen Alpha in 2025: Education, Workforce & Economic Influence.  
<https://www.britopian.com/wp-content/uploads/2025/03/Gen-Alpha-2025-Education-Workforce-Influence-1.pdf>

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

Permanent link:  
[https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:lehre:bildung\\_fuer\\_die\\_naechste\\_generation](https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:lehre:bildung_fuer_die_naechste_generation)

Last update: **2025/07/12 16:05**

