

Band 18

Andreas Fischer, Gabriela Hahn, Harald Hantke	1
Editorial	1
Andreas Fischer, Gabriela Hahn, Harald Hantke	4
Gesucht: Resonanzräume für Wahrnehmung und Erkennen in der Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung und sozio-ökonomischen Bildung. Vom „Wahrnehmen-Müssen“ zum „Mehr-wahrnehmen-Können“	4
1 Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung und sozio-ökonomische Bildung	4
1.1 Grundgedanken des nachhaltigen Wirtschaftens	4
1.2 Unterschiedliche Rationalitäten in der Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung	5
1.3 Verflechtung zweier Leitbilder in der Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung	6
1.4 Verflechtung zweier Leitbilder in der sozio-ökonomischen Bildung	8
1.5 Komplexe Ausgangsbedingungen für ein Wahrnehmen und Erkennen von Gestaltungsoptionen in der Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung	9
2 Gesucht: Resonanzräume für das Wahrnehmen und Erkennen von Gestaltungsoptionen in der Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung sowie der sozio-ökonomischen Bildung: Labore der Phantasie für ein „Wahrnehmen-Müssen“ und „Mehr-wahrnehmen-Können“	12
2.1 „4-D-Strategien“, um „mehr-wahrnehmen-zu-können“	13
2.2 Wie objektiv kann das „Mehr-wahrnehmen-Können“ sein?	15
2.3 Denk- und Resonanzräume für Neues und Veränderungen	16
2.4 Unterschwelliges Unbehagen, zwei Welten gerecht zu werden	17
2.5 Kunst als Möglichkeit, „mehr-wahrnehmen-zu-können“	20
2.6 Pendelgrammatik für das „Wahrnehmen-Müssen“ und „Mehr-wahrnehmen-Können“	21
3 Zu den Erkundungen oder: Vom schwierigen Vergnügen, ästhetische Zugänge zur abstrakten Idee der nachhaltigen Entwicklung bzw. der sozio-ökonomischen Bildung zu eröffnen	25
4 „Mal anders denken“ oder: Brauchen wir mehr Philosophie?	27
5 Literatur	29
Anton Repp	33
Kreativität und digitale Spiele für eine Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung	33
1 Einleitung	33
2 Basiswissen Computer- und Videospiele	34
3 Spielerisch Lernen und Erwachsenenbildung	35
4 Faszination Computerspiel	37
5 Mediensozialisation und Computerspiele	38
6 Informelles Lernen und Medienkompetenz	40

7	Didaktische Zugänge zu digitalen Spielen	41
7.1	Edutainment, Serious Games	42
7.2	Digitale Spiele als Medium für kritisch-reflexive Unterrichtskonzepte	43
7.3	Digitale Spiele als Medium für narrative Unterrichtskonzepte	44
7.4	Gamification	45
7.5	Weitere Formen des Digital Game-Based Learning	47
8	Kreativität	48
8.1	Begriffsannäherungen	49
8.2	Wirtschaft und Kreativität	52
8.3	Bildung und Kreativität	53
8.4	Kreativitätsförderung im schulischen Kontext	55
9	Kreativitätsförderung durch digitale Spiele in der BBNE	57
9.1	Kreativität und BBNE	58
9.2	Digitalspiele und BBNE	59
9.3	Kreativitätsförderung durch digitale Spiele	60
10	Perspektiven	62
Marc Bommrowitz		63
Digitales Spielen in der beruflichen Bildung für eine nachhaltige Entwicklung		63
1	Vorstellungen vom Spiel	63
2	Historische Annäherung an das digitale Spiel	65
3	Vom spielenden zum lebenslangen Lernen	66
4	Risiken von digitalen Spielen	69
4.1	Gewalt in digitalen Spielen	69
4.2	Abhängigkeit von digitalen Spielen	71
5	Exkurs: Initiative Creative Gaming e. V.	73
6	Digitale Spiele im Bildungssektor	75
7	Serious Games	76
8	Potenziale von digitalen Spielen zur Kompetenzförderung in der beruflichen Bildung für eine nachhaltige Entwicklung	78
8.1	Anforderungen an Lernaufgaben	79
8.1.1	Vernetztes Denken und Komplexität	79
8.1.2	Problemorientierung und Interdisziplinarität	80
8.1.3	Reflexionsfähigkeit und Eigenverantwortung	81
8.1.4	Handlungs- und Gestaltungsspielräume	82
8.2	Potenziale von digitalen Spielen hinsichtlich der Anforderungen von Lernaufgaben	82
8.2.1	Vernetztes Denken und Komplexität	82
8.2.2	Problemorientierung und Interdisziplinarität	83

8.2.3	Reflexionsfähigkeit und Eigenverantwortung	85
8.2.4	Handlungs- und Gestaltungsspielräume	86
8.3	Medienpädagogik – ein Ansatz zur Verflechtung digital und nachhaltig ausgerichteter Lernaufgaben	88
8.3.1	Medienkompetenz der Lehrenden	88
8.3.2	Didaktische Konzepte und institutionelle Ausstattungen	89
8.3.3	Erfahrungs- und erlebnisorientierte Medienpädagogik	90
8.3.4	Relevanz der Medienwelten von Schülern	91
9	Ausblick	92
Julian-Philip Noack		93
Kulturelle Bildung und Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung		93
1	Einleitung	93
2	Annäherung an Ästhetik	95
2.1	Ästhetische Bildung	97
2.2	Mimesis	98
2.2.1	Der Dispositivbegriff	99
2.2.2	Kultur und Kunst	100
3	Aktionskunst	101
3.1	Happenings	102
3.2	Fluxus	103
3.3	Performance Art	104
3.4	Wesensmerkmale von Happening, Fluxus und Performance Art	105
3.5	Happenings der Gegenwart	106
4	Joseph Beuys als Vorreiter	107
4.1	Ein erweiterter Kunstbegriff	108
4.2	Die Soziale Plastik als spezifische Definition des Erweiterten Kulturbegriffs	110
5	Kulturelle Happenings	112
6	Kulturelle Happenings in der beruflichen Bildung für eine nachhaltige Entwicklung	115
6.1	Ausgangssituation in der Berufsbildung für eine nachhaltige Entwicklung	115
6.2	Kulturelle Happenings in der BBNE	116
6.2.1	Umsetzungsmöglichkeiten in der Schule	118
6.2.2	Nachhaltigkeit in Kulturellen Happenings	119
6.2.3	Kompetenzerwerb in Kulturellen Happenings	120
6.2.4	Welche Rolle spielt Beuys bei der Umsetzung des Kulturellen Happenings?	124
7	Resümee	125

Stephan Löbbert, Lisa Stoschek	127
Zum Potenzial von Ästhetik für eine sozioökonomische Bildung – exemplarisch diskutiert anhand der künstlerischen Erzeugungsform „Kulturelles Happening“	127
1 Einleitung	127
2 Sozioökonomische Bildung	128
2.1 Begründung für die Notwendigkeit einer sozioökonomischen Bildung	131
2.2 Kategoriale Abgrenzung zwischen einer wirtschaftswissenschaftlichen und einer sozioökonomischen Bildung	133
2.2.1 Wirtschaftswissenschaftliche Bildung	133
2.2.2 Sozioökonomische Bildung	136
2.2.3 Zusammenfassende Auswertung	138
3 Ästhetische Bildung	140
3.1 Ästhetik und Aisthesis	141
3.2 Anthropologie und Bildung	141
3.2.1 Allgemeine Überlegungen	141
3.2.2 Inkorporiertes Weltverhältnis	143
3.2.3 Mimesis	144
3.2.4 (Unterrichts-)Dispositive	145
3.3 Lerntheoretische Zugänge	147
3.3.1 Erfahrungsbasiertes Lernen	147
3.3.2 Konstruktivismus	149
4 Das Kulturelle Happening	151
4.1 Grundlegendes	151
4.2 Jeder Mensch ist ein Künstler	153
4.3 Das Kulturelle Happening in der Schule	153
4.4 Kategoriale Eigenschaften	156
5 Potenziale des Kulturellen Happenings für einen sozioökonomischen Unterricht	158
5.1 Heuristische Analyse der Potenziale für einen sozioökonomischen Unterricht	158
5.1.1 Übersicht	158
5.1.2 Detaillierte Analyse	159
5.2 Exemplarische Heuristik der Potenziale für einen wirtschaftswissenschaftlichen Unterricht	164
5.2.1 Übersicht	165
5.2.2 Exemplarische Analyse	165
5.3 Kontextuale Visualisierung der Potenziale des Kulturellen Happenings für einen sozioökonomischen Unterricht	167
5.4 Zusammenfassende Auswertung	168
5.5 Herausforderungen	169
6 Fazit	170

Literatur

172