

Literatur

- Abt, Clark C. (1971): *Ernste Spiele. Lernen durch gespielte Wirklichkeit.* Köln.
- Adriani, G./Konnertz, W./Thomas, K. (1981): *Joseph Beuys. Leben und Werk.* Köln.
- Amelang, M./Bartussek, D./Stemmler, G./Hagemann, D. (2006): *Differentielle Psychologie und Persönlichkeitsforschung.* 6. Auflage. Stuttgart.
- American Psychiatric Association (2013): *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. Fifth Version (DSM-5™).* Arlington.
- Aristoteles (1955): *Politik und Staat der Athener. Bd. IV der Werke des Aristoteles.* Herausgegeben von Karl Hoenn. Eingeleitet und neu übertragen von Olof Gigon. Zürich.
- Aristoteles (1984): *Poetik.* Herausgegeben von M. Fuhrmann. Stuttgart.
- Arndt, H. (2002): *Förderung der Handlungskompetenz durch Modellbildung und Simulation in der kaufmännischen Ausbildung – konkretisiert an der Neuordnung des Ausbildungsberufs Industriekaufmann/Industriekauffrau.* In: *Erziehungswissenschaften und Beruf, Ausgabe 4*, S. 407–424.
- Artelt, C./Baumert, J./Julius-McElvany, N./Peschar, J. (2004): *Das Lernen lernen: Voraussetzungen für lebensbegleitendes Lernen. Ergebnisse von PISA 2000.* Paris.
- Aufenanger, S. (1997): *Computerspiele als Herausforderung für die politische Bildung.* In: Fromme, J./Meder, N. (Hrsg.): *Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen.* Opladen, S. 309–313.
- Aufenanger, S. (1999): *Medienkompetenz oder Medienbildung?* In: *Bertelsmann Briefe 1999, Nr. 142*, S. 21–24.
- Baacke, D. (1999): *Medienkompetenz als zentrales Operationsfeld von Projekten.* In: ders./Kornblum, S./Lauffer, J./Mikos, L./Thiele, G. A. (Hrsg.): *Medienkompetenz. Modelle und Projekte.* Bonn, S. 31–35.
- Bauer, K. (2010): *Jugendkulturelle Szenen als Trendphänomene. Geocaching, Crossgolf, Parkour und Flashmobs in der entgrenzten Gesellschaft.* Bonn.
- BDA (Bundesvereinigung der Deutschen Arbeitgeberverbände)/DGB (Deutscher Gewerkschaftsbund) (Hrsg.) (2000): *Memorandum. Wirtschaft – notwendig für schulische Allgemeinbildung. Gemeinsame Initiative von Eltern, Lehrern, Wissenschaft, Arbeitgebern und Gewerkschaften.* Berlin.
- Becker, U. (2015): *Medien und Geschlecht.* In: Gross, F. v./Meister, D./Sander, U. (Hrsg.): *Medienpädagogik. Ein Überblick.* Weinheim/Basel, S. 306–321.
- Bernhard, A. (2001): *Bildung.* In: ders./Rothermel, L. (Hrsg.): *Handbuch Kritische Pädagogik.* 2. Auflage. Weinheim, S. 62–74.
- Beuys, J. (1973): „Nicht einige wenige sind berufen, sondern alle“. In: Harrison, C. et al. (2003): *Kunsttheorie im 20. Jahrhundert. Bd. 2, Ostfildern-Ruit.*
- Beuys, J. (1984): „Die Mysterien finden im Hauptbahnhof statt“, *Der Spiegel*, Nr. 23, S. 178–179, 182, 184 und 186.
- Beuys, J. (1997): *Jeder Mensch ein Künstler. Gespräche auf der documenta 5/1972.* Berlin.
- Beuys, J./Fischer, K./Smerling, W. (1989): *Joseph Beuys im Gespräch mit Knut Fischer und Walter Smerling.* Köln.
- BIB (Bundesinstitut für Bevölkerungsforschung) (2016): *Durchschnittsalter der Bevölkerung.* Bonn. Online verfügbar unter: <<http://www.bib->

- demografie.de/SharedDocs/Glossareintraege/DE/D/durchschnittsalter_bevoelkerung.html> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- BIBB (Bundesinstitut für Berufsbildung) (2015): Förderrichtlinie zur Durchführung des Modellersuchförderschwerpunkts „Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung 2015–2019“. Bonn. Online verfügbar unter <https://www2.bibb.de/bibbtools/dokumente/pdf/ab33_berufsbildung_fuer_nachhaltige_entwicklung_2015-2019.pdf> (letzter Zugriff: 02.10.2016).
- BIBB (2016): Modellversuche Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung 2015–2019. Bonn. Online verfügbar unter <<https://www2.bibb.de/bibbtools/de/ssl/42885.php>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- BIBB (2016): Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung 2015–2019. Begleitung, Koordination und Transfer. Modellversuche. Wissenschaftliche Begleitung. Bonn. Online verfügbar unter <https://www2.bibb.de/bibbtools/dokumente/pdf/a33_mv-bbne_bibb_2016.pdf> (letzter Zugriff: 02.10.2016).
- Biermann, R./Fromme, J./Unger, A. (2010): „Serious Games“ oder „taking games seriously“? In: Hugger, K.-U./Walber, M. (Hrsg.): Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. Wiesbaden, S. 39–57.
- Bilstein, J. (2008): Lernen – Lektionen aus der Kunst. In: Mitgutsch, K. (Hrsg.): Dem Lernen auf der Spur – die pädagogische Perspektive. Stuttgart, S. 133–144.
- BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) (2016): Deutscher Markt für digitale Spiele 2015. Berlin. Online verfügbar unter <<http://www.biu-online.de/marktdaten/deutscher-markt-fuer-digitale-spiele-2015>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- BLK (Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung) (1998): Bildung für nachhaltige Entwicklung. Orientierungsrahmen. Bonn.
- BMBF (Bundesministerium für Bildung und Forschung) (2010): Kompetenzen in einer digital geprägten Kultur. Medienbildung für die Persönlichkeitsentwicklung, für die gesellschaftliche Teilhabe und für die Entwicklung von Ausbildungs- und Erwerbsfähigkeit. Bericht der Expertenkommission des BMBF zur Medienbildung. Bonn, S. 5–14.
- BMFSFJ (Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend) (2015): Übereinkommen über die Rechte des Kindes. VN-Kinderrechtskonventionen im Wortlaut mit Materialien. Berlin. Online verfügbar unter <<https://www.bmfsfj.de/blob/93140/8c9831a3ff3ebf49a0d0fb42a8efd001/uebereinkommen-ueber-die-rechte-des-kindes-data.pdf>> (letzter Zugriff: 25.09.2016).
- BMU (Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit) (1997): Konferenz der Vereinten Nationen für Umwelt und Entwicklung im Juni 1992 in Rio de Janeiro. Dokumente. Teil IV. Möglichkeiten der Umsetzung. Bonn, S. 264–306.
- BMU (1997): Umweltpolitik. Agenda 21 – Konferenz der Vereinten Nationen für Umwelt und Entwicklung im Juni 1992 in Rio de Janeiro. Dokumente. Bonn. Online verfügbar unter <<http://www.bmub.bund.de/fileadmin/bmu-import/files/pdfs/allgemein/application/pdf/agenda21.pdf>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- BMZ (Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung) (2012): Berufliche Bildung in der Entwicklungszusammenarbeit. Positionspapier. BMZ-Strategiepapier 8. Bonn.
- BMZ (2015): Der neue Zukunftsvertrag für die Welt. Die 2030 Agenda für nachhaltige Entwicklung. Bonn. Online verfügbar unter

- <http://www.bmz.de/de/mediathek/publikationen/reihen/infobroschueren_flyer/infobroschueren/Materialie270_zukunftsvertrag.pdf> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- BMZ/KMK (Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland) (Hrsg.) (2015): Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung im Rahmen einer Bildung für nachhaltige Entwicklung. 2., aktualisierte und erweiterte Auflage, Juni 2015. Ein Beitrag zum Weltaktionsprogramm „Bildung für nachhaltige Entwicklung“. Bonn.
- Bockhorst, H./Reinwand, V.-I./Zacharias, W. (2012): Einführung der HerausgeberInnen. In: dies. (Hrsg.): Handbuch Kulturelle Bildung. Bobingen, S. 21–24.
- Böhme, G. (2013): Atmosphäre: Essay zur neuen Ästhetik. Berlin.
- Bohn-Elias, A. (2010): Entwicklung eines durchschnittlichen Spiels kostet zwischen 18 & 28 Mio. Pressemitteilung auf www.eurogamer.de vom 13.01.2010. Online verfügbar unter <<http://www.eurogamer.de/articles/studie-ein-videospiel-kostet-im-schnitt-18-28-mio-in-der-entwicklung>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Bokelmann, H. (1964): Die ökonomisch-sozialethische Bildung. Problem und Entwurf einer didaktischen Theorie für die Gymnasiale Oberstufe. Heidelberg.
- Borg, K. (2012): Ästhetische Bildung. In: Niedersächsisches Institut für frühkindliche Bildung und Entwicklung. nifbe-Themenheft, Nr. 7..
- Bosbach, L. (2012): Wolf Vostells Guided-Tour-Happenings. Interventionsstrategien im öffentlichen Raum. In: [Kunsttexte.de](http://www.kunsttexte.de), Nr. 4. Online verfügbar unter <<http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2012-4/bosbach-lisa-7/PDF/bosbach.pdf>> (letzter Zugriff: 02.08.2016).
- Bourdieu, P. (1998): Praktische Vernunft: Zur Theorie des Handelns. Berlin.
- BPB (Bundeszentrale für politische Bildung) (2009): Allgemeine Erklärung der Menschenrechte. Resolution 217 A (III) der Generalversammlung der Vereinten Nationen am 10. Dezember 1948. Bonn. Online verfügbar unter <<http://www.bpb.de/internationales/weltweit/menschenrechte/38624/erklaerung-der-menschenrechte?p=2>> (letzter Zugriff: 25.09.2016).
- BPB (2016): Spiel-Bar. Informieren, beurteilen, diskutieren. Plattform der BPB zum Thema Computerspiele. Bonn. Online verfügbar unter <www.spielbar.de> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Breuer, J. (2010): Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. LfM-Dokumentationen. Düsseldorf. Online verfügbar unter <http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=190> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Bröckling, U. (2004): Über Kreativität. Ein Brainstorming. In: ders./Paul, A./Kaufmann, St. (Hrsg.): Vernunft – Entwicklung – Leben. München, S. 235–243.
- Brüggemann, M. (2013): Digitale Medien im Schulalltag. Eine qualitativ rekonstruktive Studie zum Medienhandeln und berufsbezogenen Orientierung von Lehrkräften. München.
- Buschkühle, C.-P. (1994): Vorbild Beuys? In: Selle, G./Zacharias, W./Burmeister, H.-P. (Hrsg.): Anstöße zum ästhetischen Projekt. Eine neue Aktionsform kunst- und kulturpädagogischer Praxis? Unna, S. 116–117.
- Caillois, R. (1958): Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Stuttgart.
- Cannellotto, L. (2014): Digitale Spiele und Hybridkultur. Glückstadt.

- Carpenter, N. (2016): Education-Focused Civilization Game heading to Schools in 2017. Pressemitteilung auf www.IGN.com vom 24.06.2016. Online verfügbar unter <<http://www.ign.com/articles/2016/06/24/education-focused-civilization-game-heading-to-schools-in-2017>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Corleis, F. (2015): Partizipation und digitale Medien in der Schule. GPS-Bildungsrouting in aktivierender Gruppenarbeit für eine Bildung für nachhaltige Entwicklung. Baltmannsweiler.
- Creative Gaming e. V. (2016): Internetpräsenz der Initiative. Berlin. Online verfügbar unter <www.creative-gaming.eu> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Csikszentmihalyi, M. (2000): Das *flow*-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile. Im Tun aufgehen. 8. Auflage. Stuttgart.
- Csikszentmihalyi, M. (2005): Das *flow*-Erlebnis. Jenseits von Angst und Langeweile. Im Tun aufgehen. 9. Auflage. Stuttgart.
- Csikszentmihalyi, M. (2010): Kreativität. Wie sie das Unmögliche schaffen und Ihre Grenzen überwinden. 8. Auflage. Stuttgart.
- Daryan, N. (2016a): Vorlesung im Modul „Pädagogisch-didaktische Handlungskompetenzen“. WS 2015/2016. Kulturelle Happenings – Skizze zur Klausurvorbereitung. Unveröffentlicht. Lüneburg.
- Daryan, N. (2016b): Habitus oder die Gewaltförmigkeit der menschlichen Existenz. Anthropologische Überlegungen zu einem Konstitutionsprinzip. In: Bilstein, J./Ecarius, J./Ricken, N./Stenger, U. (Hrsg.): Bildung und Gewalt. Wiesbaden, S. 85–98.
- de Freitas, S./Oliver, M. (2006): How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated? Virtual Learning? In: Computers & Education, Bd. 46, Nr. 3, S. 249–264.
- de Haan, G. (2001): Was meint „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ und was können eine globale Perspektive und neue Kommunikationsmöglichkeiten zur Weiterentwicklung beitragen? In: Herz, O./Seybold, H./Strobl, G. (Hrsg.): Bildung für nachhaltige Entwicklung. Globale Perspektiven und neue Kommunikationsmedien. Opladen, S. 29–45.
- de Haan, G. (2002): Die Kernthemen der Bildung für nachhaltige Entwicklung. In: ZEP, H. 1, S. 13–20.
- de Haan, G. (2003): Bildungsstandards und Kompetenzen für eine nachhaltige Bildung. In: DGU-Nachrichten, H. 27, S. 5–14.
- de Haan, G. (2008): Gestaltungskompetenz als Kompetenzkonzept für Bildung für nachhaltige Entwicklung. In: Bormann, I./ders. (Hrsg.): Kompetenzen der Bildung für nachhaltige Entwicklung. Operationalisierung, Messung, Rahmenbedingungen, Befunde. Wiesbaden, S. 23–43.
- de Haan, G. (2009): Bildung für nachhaltige Entwicklung. Hintergründe, Legitimation und (neue) Kompetenzen. Berlin.
- de Haan, G. (2015): Auf dem Weg zu nachhaltigen Bildungslandschaften. In: Fischbach, R./Kolleck, N./ders. (Hrsg.): Auf dem Weg zu nachhaltigen Bildungslandschaften. Lokale Netzwerke erforschen und gestalten. Wiesbaden, S. 7–10.
- Teil 1. In: 21. Das Leben gestalten, H. 1, S. 58–62.
- Debray, R. (1994): Für eine Mediologie. In: Pias, C. (Hrsg.): Kursbuch Medienkultur: die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart, S. 67–75.
- Deeg, C. (2014): Gaming und Bibliotheken. Berlin/Boston.

- DEGÖB (Deutsche Gesellschaft für Ökonomische Bildung) (2004): Kompetenzen der ökonomischen Bildung für allgemeinbildende Schulen und Bildungsstandards für den mittleren Schulabschluss.
- Denk, N. (2011): Paidia und ludus im Computerspiel. Eine qualitativ-empirische Untersuchung zum Spielerleben der Computerspieler. Wien.
- Dethlefs-Forsbach, B. C. (2005): Fächerübergreifender Unterricht aus der Sicht des Faches Musik: eine historisch-systematische Untersuchung von Theorien und Praxen sowie der Entwurf eigener Modelle und einer Konzeption des fächerübergreifenden Unterrichts mit Musik. Baltmannsweiler.
- Dewey, J. (2000): Demokratie und Erziehung. Eine Einleitung in die philosophische Pädagogik. Herausgegeben von J. Oelkers. Weinheim/Basel.
- Dewey, J. (2014): Art as Experience. Frankfurt am Main.
- Dietrich, C. et al. (2012): Einführung in die ästhetische Bildung – Grundlagentext Pädagogik. Weinheim/Basel.
- Dietrich, C./Krininger, D./Schubert, V. (2013): Einführung in die Ästhetische Bildung. Weinheim/Basel.
- DPA (Deutsche Presse-Agentur) (2013): Action-Spiel knackt die Milliarden-Dollar-Marke. In: Handelsblatt vom 21.09.2013. Online verfügbar unter <<http://www.handelsblatt.com/unternehmen/it-medien/-grand-theft-auto-v-action-spiel-knackt-die-milliarden-dollar-marke/8825018.html>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Dreher, T. (2001): Performance Art nach 1945. Aktionstheater und Intermedia. München.
- DUK (Deutsche UNESCO-Kommission e. V.) (2007): Leitfaden für kulturelle Bildung. Schaffung kreativer Kapazitäten für das 21. Jahrhundert. Bonn.
- DUK (2014): Roadmap zur Umsetzung des Weltaktionsprogramms „Bildung für nachhaltige Entwicklung“. Bonn.
- DUK (2014a): Vom Projekt zur Struktur. Projekte, Maßnahmen und Kommunen der UN-Dekade „Bildung für eine nachhaltige Entwicklung“. Bonn.
- DUK (2014b): Roadmap zur Umsetzung des Weltaktionsprogramms „Bildung für nachhaltige Entwicklung“. Bonn.
- DUK (2015): UN-Dekade mit Wirkung – 10 Jahre „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ in Deutschland. Bonn.
- DUK (2016): BNE-Portal <www.bne-portal.de> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Edegger, F. (2008): Pervasive Gaming als neuer Weg zur Beeinflussung von Denken und Handeln. Eine Anwendung im Lernkontext. Wiesbaden.
- Eidam, H./Hoyer, T. (2006): Erziehung und Mündigkeit: Bildungsphilosophische Studien. Münster.
- Eisner, E. (2007): Ästhetisches Lernen – Kunst und das Hervorbringen von Geist und Verstand. In: Göhlich, M./Wulf, Ch./Zirfas, J. (Hrsg.): Pädagogische Theorien des Lernens. Weinheim/Basel, S. 113–119.
- Ellinger, S./Fengler, L. (2013): Kreativität und Kreativitätsförderung. In: Braune-Krickau, T./Ellinger, S./Sperzel, C. (Hrsg.): Handbuch Kulturpädagogik für benachteiligte Jugendliche. Weinheim/Basel, S. 114–139.
- Engartner, T./Krisanthan, B. (2014): Ökonomische Bildung in Zeiten der Ökonomisierung – oder: Welchen Anforderungen muss sozioökonomische Bildung genügen? In: Fischer, A./Zurstrassen, B. (Hrsg.): Sozioökonomische Bildung. Bonn, S. 155–176.

- EPREU (Europäisches Parlament und Rat der Europäischen Union) (2008): Entscheidung Nr. 1350/2008/EG vom 16.12.2008 zum Europäischen Jahr der Kreativität und Innovation 2009. Amtsblatt der Europäischen Union Nr. L348/115.
- Europäische Kommission (2001): Mitteilung der Kommission. Einen europäischen Raum des lebenslangen Lernens schaffen. Brüssel. Online verfügbar unter <https://www.bibb.de/dokumente/pdf/foko6_neues-aus-europa_04_raum-III.pdf> (letzter Zugriff: 10.09.2016).
- Famulla, G. (2014): Sozio-ökonomische versus ökonomische Bildung. In: Fischer, A./Zurstrassen, B. (Hrsg.): Sozioökonomische Bildung. Bonn, S. 390–410.
- Famulla, G.-E./Fischer, A./Hedtke, R./Weber, B./Zurstrassen, B. (2011): Bessere ökonomische Bildung. In: Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ), Nr. 12, S. 48–54.
- Fend, H. (2006): Neue Theorie der Schule. Einführung in das Verstehen von Bildungssystemen. Wiesbaden.
- Fileccia, M./Fromme, J./Wiemken, J. (2010): Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht. In: LfM-Dokumentation, Bd. 39. Online verfügbar unter <http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/modules/pdf_download.php?products_id=183> (letzter Zugriff: 19.10.2016).
- Fischer, A. (1999): Lernfelder und nachhaltige Entwicklung – Potentiale für die ökonomische Bildung. In: Huisinga, R./Lisop, I./Speier, H.-D. (Hrsg.): Lernfeldorientierung – Konstruktion und Unterrichtspraxis. Frankfurt am Main, S. 383–408.
- Fischer, A. (2005): Berufliche Bildung zwischen Arbeit und Ökologie: Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung. In: ders./Hahn, G./Semmler, O. (Hrsg.): Berufliches Lernen und gesellschaftliche Entwicklung. Festschrift zum 60. Geburtstag von Michael Ehre. Bielefeld, S. 72–88.
- Fischer, A. (2007): Nachhaltiges Wirtschaften lernen. In: ders./Seeber, G. (Hrsg.): Nachhaltigkeit und Ökonomische Bildung. Bergisch Gladbach, S. 29–46.
- Fischer, A. (2007): Welche Möglichkeiten haben berufsbildende Schulen, Nachhaltigkeit zu thematisieren? In: Fischer, A./Hahne, K. (Hrsg.): Strategien und Umsetzungspotenziale einer Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung. 14. Hochschultage Berufliche Bildung 2006. Bielefeld, S. 41–53.
- Fischer, A. (2009): Nachhaltigkeit und fachdidaktische Herausforderungen. In: Journal of Social Science Education, H. 3, S. 2–15.
- Fischer, A. (2013): Potenziale eines nachhaltigen Unterrichts und einer nachhaltigen Schulentwicklung durch ein netzwerkgestütztes kooperatives Selbstlernen Berufsbildender Schulen. In: bwp@ Spezial 6. Hochschultage Berufliche Bildung 2013. Workshop 10. Online verfügbar unter <http://www.bwpat.de/ht2013/ws10/fischer_ws10-ht2013.pdf> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Fischer, A. (2014): Kaufmännische Bildung – ökonomische Bildung: Impulse für ein modernes Verständnis kaufmännischer Bildung. In: Kremer, H.-H./Tramm, T./Wilbers, K. (Hrsg.): Kaufmännische Bildung? Sondierung zu einer vernachlässigten Sinnedimension. Berlin, S. 29–65.
- Fischer, A./Gerdsmeier, G. (2007): Lernaufgaben nachhaltig gedacht. Wie sind Lernaufgaben für eine zukunftsorientierte wirtschaftsberufliche Bildung zu konzipieren? In: Fischer A./Hahne, K. (Hrsg.): Strategien und Umsetzungspotenziale einer Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung. Forum 22 Nachhaltigkeit im Rahmen der 14. Hochschultage Berufliche Bildung 2006. Bielefeld, S. 184–191.

- Fischer, A./Hahn, G./Mertineit, K.-D. (2009): Vom Elfenbeinturm zum Ladentisch – nachhaltige Potentiale im Handel. Theoretische Reflexion und empirische Analysen. In: Fischer, A./Ehrke, M./Hahn, G./Mertineit, K.-D. (Hrsg.): Berufliche Bildung und zukünftige Entwicklung. Bd. 1. Baltmansweiler.
- Fischer, A./Zurstrassen, B. (2014): Annäherungen an eine sozioökonomische Bildung. In: dies. (Hrsg.): Sozioökonomische Bildung. Bonn, S. 7–31.
- Fischer-Lichte, E. (2004): Ästhetik des Performativen. Frankfurt am Main.
- Foucault, M. (1978): Dispositive der Macht. Über Sexualität, Wissen und Wahrheit. Berlin.
- Franke, E. (2001): Raum-Zeit-Erfahrung als Problem der Basisphänomene bei der Konstitution von Subjektivität. In: Bockrath, F./ders. (Hrsg.): Vom sinnlichen Eindruck zum symbolischen Ausdruck. Hamburg, S. 61–74.
- Freyermuth, G./Gotto, L./Wallenfels, F. (Hrsg.) (2013): Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers. Bielefeld.
- Freyermuth, G. S. (2014): Vom Drama zum Game. Elemente einer historischen Theorie audiovisuellen Erzählens. In: Kaminski, W./Lorber, M. (Hrsg.): Spielwelt. Weltspiel. Narration, Interaktion und Kooperation im Computerspiel. München.
- Frieling, R. (1997): Ohne Probe – Aspekte prozessualer Medienkunst. In: ders./Daniels, D. (Hrsg.): Medien – Kunst – Aktion. Die 60er und 70er Jahre in Deutschland. Wien, S. 156–169.
- Fritz, J. (1989): Spielzeugwelten. Eine Einführung in die Pädagogik der Spielmittel. Weinheim/München.
- Fritz, J. (1995): Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen. In: ders. (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherung an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim/München, S. 11–38.
- Fritz, J. (1997): Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt. In: ders./Fehr, W. (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn, S. 229–246.
- Fritz, J. (2004): Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim/München.
- Fritz, J. (2008): Zwischen Lust und Frust. Warum Computerspiele faszinieren können. In: ders. (Hrsg.): Computerspiele(r) verstehen. Zugänge für virtuelle Spielwelten für Eltern und Pädagogen. Bonn, S. 96–111.
- Fromme, J. (1997): Pädagogische Reflexionen über die Computerspielekultur der Heranwachsenden. In: Fritz, J./Fehr, W. (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Bonn, S. 299–308.
- Fromme, J./Biermann, R./Kiefer, F. (2015): Computerspiele. In: Gross, F. v./Meister, D./Sander, U. (Hrsg.): Medienpädagogik. Ein Überblick. Weinheim/Basel, S. 399–445.
- Gadamer, H. G. (1960): Wahrheit und Methode. Tübingen.
- Ganguin, S. (2010): Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen. Wiesbaden.
- Ganguin, S./Hoblitz, A. (2013): Serious Games. Ernstes Spielen? Über das Problem von Spielen, Lernen und Wissenstransfer. In: Freyermuth, G./Gotto, L./Wallenfels, F. (Hrsg.): Serious Games. Exergames. Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers. Bielefeld, S. 165–184.

- Ganguin, S./Hoblitz, A. (2014): Digitale Spiele im Schulunterricht. Game-based Learning in formalen Bildungskontexten. In: Demmler, K./Lutz, K./Ring, S. (Hrsg.): Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München, S. 79–90.
- Gardner, H. (2008): Intelligenzen. Die Vielfalt des menschlichen Geistes. 3. Auflage. Stuttgart.
- Gebauer, G./Wulf, C. (1998): Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt. Reinbek bei Hamburg.
- Gebauer, G./Wulf, C. (2003): Mimetische Weltzugänge. Soziales Handeln – Rituale und Spiele – ästhetische Produktionen. Stuttgart.
- Gecius, M. S. (2014): Game-based Learning in der Schule. Hamlet als Computerspiel. Der Einsatz der computerbasierten Spielform des Adventures im literaturbezogenen Englischunterricht. Glückstadt.
- Geister, O. (2006): Die Ordnung der Schule – Zur grundlegenden Kritik am verwalteten Unterricht. Münster.
- Gerdsmeier, G. (1999): Problembereiche kaufmännischer Unterrichte und das Lösungspotential lernfeldstrukturierter Lehrpläne. In: Huisinga, R./Lisop, I./Speier, H.-D. (Hrsg.): Lernfeldorientierung – Konstruktion und Unterrichtspraxis. Frankfurt am Main, S. 243–302.
- Gerdsmeier, G. (2007): Nachhaltigkeit und Aufgabendidaktik im Wirtschaftsunterricht. In: Fischer, A./Hahne, K. (Hrsg.): Strategien und Umsetzungspotenziale einer Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung. 14. Hochschultage berufliche Bildung 2006. Bielefeld, S. 192–207.
- Gille, S. A. (2013): Die Ökonomisierung von Bildung und Bildungsprozessen aus dispositivanalytischer Sicht. In: Wengler, J. C./Hoffarth, B./Kumięga, B. (Hrsg.): Verortungen des Dispositiv-Begriffs. Analytische Einsätze zu Raum, Bildung, Politik. Wiesbaden, S. 73–90.
- Göhlich, M./Wulf, C./Zirfas, J. (2007): Pädagogische Zugänge zum Lernen. In: dies. (Hrsg.): Pädagogische Theorien des Lernens. Weinheim/Basel, S. 7–22.
- Grafe, S./Herzig, B. (2010a): Digitale Lernwelten und Schule. In: Hugger, K.-U./Walber, M. (Hrsg.): Digitale Lernwelten. Konzepte, Beispiele und Perspektiven. Wiesbaden, S. 115–127.
- Grafe, S./Herzig, B. (2010b): Digitale Medien in Schule und Alltag. Zur Verbindung von formellen und informellen Lernprozessen. In: Bachmair, B. (Hrsg.): Medienbildung in neuen Kulturräumen. Die deutschsprachige und britische Diskussion. Wiesbaden, S. 183–195.
- Gysbers, A. (2008): Lehrer – Medien – Kompetenz: Eine empirische Untersuchung zur medienpädagogischen Kompetenz und Performanz niedersächsischer Lehrkräfte. Berlin.
- Haarmann, M. (2014): Sozioökonomische Bildung – ökonomische Bildung unter der Zielperspektive der gesellschaftlichen Mündigkeit. In: Fischer, A./Zurstrassen, B. (Hrsg.): Sozioökonomische Bildung. Bonn, S. 206–222.
- Hahne, K./Kutt, K. (2003): Entwurf für einen Orientierungsrahmen „Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung“. In: Bundesministerium für Bildung und Forschung (Hrsg.): Berufsbildung für nachhaltige Entwicklung. Erste bundesweite Fachtagung. S. 174–179.
- Happ, C./Melzer, A./Steffgen, G. (2014): Gewalthaltige Videospiele. In: Porsch, T./Pielsch, S. (Hrsg.): Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medien-

- 20summaries/t_s_rv2.pdf?ver=2006-03-02-125128-393> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Hoblitz, A. (2015): Spielend lernen im Flow. Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht. Wiesbaden.
- Holm-Hadulla, R. M. (2003): Kreativität. Ein Lebensthema. Online verfügbar unter <<http://psychotherapiewochen.de/archiv/vortrag/2003/hadulla.pdf>> (letzter Zugriff: 06.10.2016]
- Holm-Hadulla, R. M. (2011): Kreativität zwischen Schöpfung und Zerstörung. Konzepte aus Kulturwissenschaft, Psychologie, Neurobiologie und ihre praktische Anwendung. Göttingen.
- Huizinga, J. (2013): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Hamburg.
- IBÖB (Initiative für eine bessere ökonomische Bildung) (2010): Für eine bessere ökonomische Bildung! Kurzexpertise zum Gutachten „Ökonomische Bildung an allgemeinbildenden Schulen Bildungsstandards und Standards für die Lehrerbildung im Auftrag des Gemeinschaftsausschusses der Deutschen Gewerblichen Wirtschaft“. Bielefeld. Online verfügbar unter <http://www.leuphana.de/fileadmin/user_upload/lehrgebiet/bwp/files/expertise.pdf> (letzter Zugriff: 14.10.2016).
- IMM (Institut für Medienforschung und Medienpädagogik) (2016): Digitale Spielwelten. Netzwerkpartner. Ort. Online verfügbar unter <<https://digitale-spielewelten.de/netzwerk>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Initiative Creative Gaming e. V. (2016): Internetportal der Initiative Creative Gaming e. V. Online verfügbar unter <www.creative-gaming.eu> (letzter Zugriff: 14.10.2016).
- Jappe, E. (1993): Performance – Ritual – Prozeß. Handbuch der Aktionskunst in Europa. München.
- Jehle, M. (2010): Helden, Götter und Giganten. Die Sagen des Altertums. Erbe der Menschheit. Köln.
- Jochem, J. (2011): Performance 2.0. Zum Phänomen Flashmob als performativer Prozess. Boizenburg.
- Jonassen, D. (1996): Computers in the Classroom: Mindtools for Critical Thinking. Englewood Cliffs, NJ.
- Kahsnitz, D. (1999): Sozioökonomische Bildung – ein Kernelement der Allgemeinbildung. In: Aus Politik und Zeitgeschichte (APuZ), Bd. 35–36, S. 35–39.
- Kahsnitz, D. (2005): Ökonomische und politische Bildung sowie die Frage ihrer Integration aus der Perspektive der sozialwissenschaftlichen Allgemeinbildungstheorie. In: ders. (Hrsg.): Integration von politischer und ökonomischer Bildung? Wiesbaden, S. 111–158.
- Kaiser, S. (2015): Mediensozialisation. In: Gross, F. v./Meister, D./Sander, U. (Hrsg.): Medienpädagogik. Ein Überblick. Weinheim/Basel, S. 49–78.
- Kaminski, W./Witting, T. (2007): Digitale Welten. Basiswissen Computer- und Videospiele. München.
- Kämmerer, A. (2000): Kreativität und Geschlecht. In: Holm-Hadulla, R. M. (Hrsg.): Kreativität. Heidelberg, S. 301–328.
- Kamper, D. (1993): Zwischen der Logik des Selben und der Wahrnehmung des Anderen. In: Kunst + Unterricht, H. 176, S. 42–45.
- Kant, I. (1781): Kritik der reinen Vernunft. Riga.

- Kastrup, J./Kuhlmeier, W. (2013): Leitlinien für die didaktische Gestaltung der Berufsbildung für eine nachhaltige Entwicklung an Beispielen aus Ernährung und Hauswirtschaft. In: Haushalt in Bildung & Forschung, 2. Jg., H. 1, S. 55–65.
- Kastrup, J./Kuhlmeier, W./Reichwein, W./Vollmer, T. (2012): Mitwirkung an der Energiewende lernen. Leitlinien für die didaktische Gestaltung der Berufsbildung für eine nachhaltige Entwicklung. In: lernen & lehren, H. 3, S. 117–124.
- Kirk, S. (2001): Aus der virtuellen Welt in die surplus reality. In: Fromme, J./Meder, N. (Hrsg.): Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen. Opladen, S. 99–116.
- Klafki, W. (1961): Die didaktische Analyse. Weinheim/Basel.
- Klafki, W. (2007): Neue Studien zur Bildungstheorie und Didaktik. Zeitgemäße Allgemeinbildung und kritisch-konstruktive Didaktik. 6. Auflage. Weinheim/Basel.
- Kleffmann, M. (2014): Wie teuer ist die Spiele-Entwicklung? Pressemitteilung auf [www.4Players.de](http://www.4players.de) vom 16.01.2014. Online verfügbar unter <http://www.4players.de/4players.php/spielinfornews/Allgemein/3933/2137979/Allgemein-Was_kostet_die_Spiele-Entwicklung_Beispiele_Watch_Dogs_Call_of_Duty_Gran_Turismo_und_mehr.html> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Klepacki, L./Zirfas, J. (2013): Die Geschichte der Ästhetischen Bildung. Online verfügbar unter <<http://www.kubi-online.de/artikel/geschichte-aesthetischen-bildung>> (letzter Zugriff: 05.08.2015).
- Klippert, H. (1981): Didaktik des Lernbereichs Wirtschaft. Fachwissenschaftliche und didaktische Grundlegung eines problemorientierten Wirtschaftsunterrichts. Weinheim/Basel.
- KMK (Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland) (2011): Handreichung für die Erarbeitung von Rahmenlehrplänen der Kultusministerkonferenz für den berufsbezogenen Unterricht in der Berufsschule und ihre Abstimmung mit Ausbildungsordnungen des Bundes für anerkannte Ausbildungsberufe. Online verfügbar unter <http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2011/2011_09_23_GEP-Handreichung.pdf> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- KMK (2012a): Zur Situation und zu Perspektiven der Bildung für nachhaltige Entwicklung. Bericht der Kultusministerkonferenz. Online verfügbar unter <http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_12_13-Bericht-BNE-2012.pdf> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- KMK (2012b): Medienbildung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.03.2012. Berlin. Online verfügbar unter <http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- KMK (2012c): Zur Situation und zu Perspektiven der Bildung für nachhaltige Entwicklung. Bericht der Kultusministerkonferenz vom 13.12.2012. Online verfügbar unter <http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_12_13-Bericht-BNE-2012.pdf> (letzter Zugriff: 14.09.2016).
- KMK (2015): Rahmenvereinbarung über die Berufsschule (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 12.03.2015). Beschlussammlung der KMK, Beschluss Nr. 323. Online verfügbar unter <http://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015_03_12-RV-Berufsschule.pdf> (letzter Zugriff: 30.09.2016).

- Knobelsdorf, M./Schulte, C. (2011): Medien nutzen, Medien gestalten – eine qualitative Analyse der Computernutzung. In: Albers, C./Magenheim, J./Meister, D. M. (Hrsg.): Schule in der digitalen Welt. Medienpädagogische Ansätze und Schulforschungsperspektiven. Wiesbaden, S. 97–115.
- Koch, B. (2010): Wie gelangen Innovationen in die Schule? Eine Studie zum Transfer von Ergebnissen der Praxisforschung. Wiesbaden.
- Koch, M./Ott, F. (2012): Gamification. Steigerung der Nutzungsmotivation durch Spielkonzepte. München.
- KomEG (Kommission der Europäischen Gemeinschaft) (Hrsg.) (2001): Mitteilung der Kommission. Einen europäischen Raum des lebenslangen Lernens schaffen. Brüssel. Online verfügbar unter <<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2001:0678:FIN:DE:PDF>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- KomEG (Hrsg.) (2008): Europäisches Jahr der Kreativität und Innovation 2009. Brüssel. Online verfügbar unter <http://www.create2009.europa.eu/fileadmin/Content/Downloads/PDF/Memorandum/de_begrundung.pdf> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Krämer, S. (2005): Zuschauer zu Zeugen machen. Überlegungen zum Zusammenhang zwischen Performanz, Medien und Performance-Künsten. Berlin. Online verfügbar unter <[http://userpage.fu-berlin.de/~sybkram/media/downloads/Aufsaeetze/Zuschauer%20zu%20Zeugen%20machen%202005%20\(100\).pdf](http://userpage.fu-berlin.de/~sybkram/media/downloads/Aufsaeetze/Zuschauer%20zu%20Zeugen%20machen%202005%20(100).pdf)> (letzter Zugriff: 05.09.2016).
- Krieger, W. (2004): Wahrnehmung und ästhetische Erziehung. Zur Neukonzeptionierung ästhetischer Erziehung im Paradigma der Selbstorganisation. Bochum.
- Krinninger, D. (2009): Freundschaft, Intersubjektivität und Erfahrung. Empirische und begriffliche Untersuchungen zu einer sozialen Theorie der Bildung. Bielefeld.
- Krol, G. et al. (2011): Plädoyer für eine problemorientierte, lerntheoretisch und fachlich fundierte ökonomische Bildung. Diskussionspapier. Westfälische Wilhelms-Universität Münster, CIW. Münster.
- Kruse, M. (2010): Wie Nikola Tesla das 20. Jahrhundert erfand. Weinheim.
- Kühl, E. (2015): „Eine Woche Pause kann die ganze Form zunichte machen“. Die Zeit vom 3.08.2015. Online verfügbar unter <<http://www.zeit.de/digital/games/2015-08/dota-the-international-esport-preisgeld-hanbueckers>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Kunczik, M. (2012): Wirkung gewalthaltiger Computerspiele auf Jugendliche. In: TV Diskurs, H. 4, S. 60–65. Online verfügbar unter <http://fsf.de/data/hefte/ausgabe/62/kunczik072_tvd62.pdf> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Kunczik, M./Zipfel, A. (2015): Medien und Gewalt. In: Gross, F. v./Meister, D./Sander, U. (Hrsg.): Medienpädagogik. Ein Überblick. Weinheim/Basel, S. 381–398.
- Kutscha, G. (2007): Was Ausbildungs-Novizen im Einzelhandel können sollen, aber nicht wissen können. Forschungsbefunde zur Kompetenzentwicklung in der Eingangsphase der Berufsausbildung. 5. BiBB Fachkongress. Online verfügbar unter <https://www.uni-due.de/imperia/md/content/berufspaedagogik/bibb_100-2_3-kutscha_guenther.pdf> (letzter Zugriff: 02.10.2016).
- Kutscha, G. (2014): Ökonomie an Gymnasien unter dem Anspruch des Bildungsprinzips – Diskursgeschichtlicher Rückblick und Zielperspektiven für die sozio-ökonomische

- Bildung. In: Fischer, A./Zurstrassen, B. (Hrsg.): Sozioökonomische Bildung. Bonn, S. 63–80.
- Lackner, T. (2014): Computerspiel und Lebenswelt – Kulturanthropologische Perspektiven. Bielefeld.
- Lampert, C./Schwinge, C./Tolks, D. (2009): Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health). In: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, H. 15, S. 1–16. Online verfügbar unter <<http://www.medienpaed.com/article/view/104/104>> (letzter Zugriff: 01.09.2016).
- Lankau, R. (2014): Gestalten als Form des Erkennens. Kreativität und (Digital-)Technik in Kunstpädagogik und Mediengestaltung. München.
- Le, S./Weber, P./Ebner, M. (2013): Game-Based Learning. Spielend Lernen? In: Ebner, M./Schön, S. (Hrsg.): L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien. 2. Auflage.
- Liebau, E. (2012): Anthropologische Grundlagen. In: Bockhorst, H./Reinwand, V.-I./Zacharias, W. (Hrsg.): Handbuch Kulturelle Bildung. Böbingen, S. 29–35.
- Liebau, E./Klepacki, L./Zirfas, J. (Hrsg.) (2009): Theatrale Bildung. Theaterpädagogische Grundlagen und kulturpädagogische Perspektiven für die Schule. In: Leonhard, H. W./Liebau, E./Winkler, M. (Hrsg.): Beiträge zur pädagogischen Grundlagenforschung. Weinheim/München.
- Linares, M. (2014): Performance – an den Grenzen zur Bildlichkeit. *kunsttexte.de* 04/2014. Online verfügbar unter <<http://edoc.hu-berlin.de/kunsttexte/2014-4/linares-marina-4/PDF/linares.pdf>> (Stand: Mai 2017).
- Litsche, G. (2016): Theoretische Anthropologie: Grundzüge der theoretischen Rekonstruktion der menschlichen Seinsweise. Berlin.
- Lorber, M. (2015): eSport. Die Disziplinen. In: EA Blog für Digitale Spielkultur. Blogbeitrag vom 08.08.2015. Online verfügbar unter <<http://spielkultur.ea.de/themen/gaming-und-communities/disziplinen-im-esport>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Löschenkohl, E./Bleyer, M. (1995): Faszination Computerspiel. Eine psychologische Bewertung. Wien.
- Lowyck, J./Elen, J. (1991): Wandel in der theoretischen Fundierung des Instruktionsdesigns. In: Unterrichtswissenschaft, Bd. 19, S. 237–318.
- Luhmann, N. (2002): Das Erziehungssystem der Gesellschaft. Herausgegeben von D. Lenzen. Frankfurt am Main.
- Maier, G. W./Hülshager, U. R. (2012): Innovation und Kreativität in Projekten. In: Wastian, M./Braumandl, I./Rosenstiel, L. v. (Hrsg.): Angewandte Psychologie für das Projektmanagement. Ein Praxisbuch für die erfolgreiche Projektleitung. Heidelberg, S. 247–262.
- Markowitsch, J./Messerer, K./Prokopp, M. (2004): Handbuch praxisorientierter Hochschulbildung. Wien.
- Marr, A. C. (2010): Serious Games für die Informations- und Wissensvermittlung. Bibliotheken auf neuen Wegen. Wiesbaden.
- Marx, K. (1845): Thesen über Feuerbach. In: Institut für Marxismus-Leninismus beim ZK der SED (1978): Karl Marx – Friedrich Engels Werke. Bd. 3. Berlin.
- Mattenklott, G. (2012): Ästhetisches-Aisthetisches Lernen. In: Bockhorst, E. et al. (Hrsg.): Handbuch Kulturelle Bildung. München.

- Menke, C. (2013): Die Kraft der Kunst. Berlin.
- Mietzel, G. (2007): Pädagogische Psychologie des Lernens und Lehrens. Göttingen.
- Mikelskis-Seifert, S./Wodzinski, C. T. (2006): Die Evaluation von „Physik im Kontext“ – Design und erste Ergebnisse. In: Pitton, A. (Hrsg.): Lehren und Lernen mit neuen Medien. Jahrestagung der GDGP in Paderborn 2005. Berlin, S. 337–339.
- Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein (2004): Lehrplan für die Berufsschule. Kaufmann im Einzelhandel/Kauffrau im Einzelhandel Verkäufer/Verkäuferin. Kiel. Online verfügbar unter <<http://lehrplan.lernnetz.de/intranet1/index.php?DownloadID=211>> (letzter Zugriff: 28.09.2016).
- Mollenhauer, K. (1988): Ist ästhetische Bildung möglich. In: Zeitschrift für Pädagogik, 34. Jg., H. 4, S. 443–461.
- Mollenhauer, K./Wulf, C. (1996): Aisthesis/Ästhetik – Zwischen Wahrnehmung und Bewußtsein. Weinheim.
- Mosel, M. (2012): Immersion, Involvierung und Verfremdung. Ostranenie als Motivationsfaktor von Computerspielen. In: Langner, A.-K./Mertens, M. (Hrsg.): Flow aus Spielen. Optimale Erfahrungen durch Computerspiele. Salzhemmendorf.
- Moser, H. (2015): Die Medienpädagogik im deutschsprachigen Raum. In: Gross, F. v./Meister, D./Sander, U. (Hrsg.): Medienpädagogik. Ein Überblick. Weinheim/Basel, S. 13–31.
- Müller, F. H. (2006): Interesse und Lernen. In: Report. Zeitschrift für Weiterbildung, H. 1, S. 48–62. Online verfügbar unter <<http://www.die-bonn.de/doks/mueller0603.pdf>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Müller, K. (2001): Computerspiele reflektieren – Einsatzmöglichkeiten von „Search&Play“. In: Fromme, J./Meder, N. (Hrsg.): Bildung und Computerspiele. Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen. Opladen, S. 43–56.
- Newzoo Games Market Research (2016): Global Games Market 2016. Pressemitteilung vom 28.07.2016. Online verfügbar unter <<https://newzoo.com/insights/markets/games>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Nida-Rümelin, J. (2013): Philosophie einer humanen Bildung. Hamburg.
- Nöth, W. (1972): Strukturen des Happenings. Hildesheim.
- Oborski, M./Robins, M. (2016): Geschichte der Spielekonzerte. Ort. Online verfügbar unter <<http://www.gameconcerts.com/hintergrund/geschichte/>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- OECD (2002): Bildung auf einen Blick. OECD-Indikatoren 2002. Kapitel A – Bildungs- und Lernergebnisse. A5 – Lesekompetenz 15-jähriger Schüler. Paris, S. 68–79.
- OECD (2005): Die Definition und Auswahl von Schlüsselkompetenzen. Zusammenfassung. Online verfügbar unter <<http://www.oecd.org/pisa/35693281.pdf>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Ohff, H. (1973). Anti-Kunst. Düsseldorf.
- Ohly, S./Plückthun, L. (2013): Arbeitsgestaltung und Kreativität. In: Kruse, D. (Hrsg.): Kreativität, Innovation und Entrepreneurship. Wiesbaden, S. 113–132.
- Opitz, R. (2016): Minecraft für den Unterricht. Pressemitteilung auf www.heise.de vom 20.01.2016. Online verfügbar unter <<http://www.heise.de/newsticker/meldung/Minecraft-fuer-den-Unterricht-3079038.html>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Pätzold, H./Schüßler, I. (2001): Interdisziplinarität aus systemtheoretischer Perspektive

- Bedingungen, Hemmnisse und hochschuldidaktische Implikationen. In: Fischer, A./Hahn, G. (Hrsg.): Interdisziplinarität fängt im Kopf an. Frankfurt am Main, S. 77–101.
- Pawlowski, T. (1982): Form Happening to Performance. In: *Philosophica* 30, H. 2, S. 61–74.
- Petersen, T. (2000): Wirtschaft und Kreativität. In: Holm-Hadulla, R. M. (Hrsg.): Kreativität. Heidelberg, S. 109–126.
- Petko, D. (2008): Unterrichten mit Computerspielen. Didaktische Potenziale und Ansätze für den gezielten Einsatz in Schule und Ausbildung. In: *Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*. Themenheft 15/16. Online verfügbar unter <<http://www.medienpaed.com/globalassets/medienpaed/15-16/petko0811.pdf>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Pfeiffer, A./Wernbacher, T. (2014): Die gamifizierte Gesellschaft. In: Kaminski, W./Lorber, M. (2014): *Spielwelt. Weltspiel. Narration, Interaktion und Kooperation im Computerspiel*. Bobingen, S. 73–84.
- Platon (1916): *Platons Gesetze*. Übersetzt und erläutert von Otto Apelt. Erster Bd.: Buch I–VI. Leipzig.
- Posselt, S. (2013): *Reflexion von Bildungstheorien im Kontext von Kunst und Pädagogik*. Hamburg.
- Preiser, S. (2006): Kreativität. In: Schweizer, K. (Hrsg.): *Leistung und Leistungsdiagnostik*. Heidelberg, S. 51–67.
- Preiser, S. (2011): Gestaltung eines kreativitätsfreundlichen Lernklimas. Befragungsinstrument und Trainingskonzept für pädagogische Fachkräfte. In: Koop, C./Steenbeck, O. (Hrsg.): *Kreativität. Zufall oder harte Arbeit*. Frankfurt am Main, S. 28–34.
- Randel, J./Morris, B./Wetzel, C./Whitehill, B. (1992): The Effectiveness of Games for Educational Purposes. A Review of Recent Research. In: *Simulation & Gaming*, H. 3, S. 261–267.
- Rappmann, R. (1984): Der soziale Organismus – ein Kunstwerk. In: Harlan, V./ders./Schata, P. (Hrsg.): *Soziale Plastik. Materialien zu Joseph Beuys*. Achberg, S. 8–72.
- Ratan, R./Ritterfeld, U. (2009): Classifying Serious Games. In: Ritterfeld, U./Cody, M./Vorderer, P. (Hrsg.): *Serious Games. Mechanisms and Effects*. London, S. 10–24.
- Rauh, A. (2012): *Die besondere Atmosphäre. Ästhetische Feldforschung*. Bielefeld.
- Rehbein, F. (2014): Computerspiel- und Internetabhängigkeit. In: Porsch, T./Pielsch, S. (Hrsg.): *Neue Medien und deren Schatten. Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz*. Göttingen, S. 219–244.
- Rehbein, F./Mößle, T./Arnaud, N./Rumpf, H.-J. (2013): Computerspiel- und Internetsucht. Der aktuelle Forschungsstand. In: *Der Nervenarzt*, Bd. 84, H. 5, S. 569–575.
- Reich, K. (1998): *Die Ordnung der Blicke*. Bd. 2: Beziehung und Lebenswelt. Neuwied.
- Retzmann, T. et al. (2010): *Ökonomische Bildung an allgemeinbildenden Schulen. Bildungsstandards. Standards für die Lehrerbildung*. Essen/Lahr/Kiel.
- Reusser, K./Pauli, C./Elmer, A. (2011): Berufsbezogene Überzeugungen von Lehrerinnen und Lehrern. In: Terhart, E./Bennewitz, H./Rothland, M. (Hrsg.): *Handbuch der Forschung zum Lehrerberuf*. Münster, S. 478–496.
- Rheingans, S. (2014): *Digitale Spielkultur*. In: Demmler, K./Lutz, K./Ring, S. (Hrsg.):

- Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München, S. 55–64.
- Romeike, R. (2008): Kreativität im Informatikunterricht. Dissertation. Mathematisch-Naturwissenschaftliche Fakultät der Universität Potsdam.
- Rucker, T. (2014): Komplexität der Bildung. Beobachtung zur Grundstruktur bildungstheoretischen Denkens in der (Spät-)Moderne. Bad Heilbrunn.
- Salman, Y. (2009): Bildungseffekte durch Lernen im Arbeitsprozess. Verzahnung von Lern- und Arbeitsprozessen zwischen ökonomischer Verwertbarkeit und individueller Entfaltung am Beispiel des IT-Weiterbildungssystems. Bielefeld.
- Schäfer, K.-H. (2001): Medienpädagogik als Teildisziplin der Allgemeinen Erziehungswissenschaft. In: Augenanger, S./Schulz-Zander, R./Spanhel, D. (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 1. Opladen, S. 17–45.
- Schata, P. (1984): Das Œuvre des Joseph Beuys. Ein individueller Ansatz zu universeller Neugestaltung. In: Harlan, V./Rappmann, R./ders. (Hrsg.): Soziale Plastik. Materialien zu Joseph Beuys. Achberg, S. 73–117.
- Scheer, T. (1992): Postmoderne als kritisches Konzept: die Konkurrenz der Paradigmen in der Kunst seit 1960. München.
- Schiefner-Rohs, M. (2012): Verankerung von medienpädagogischer Kompetenz in der universitären Lehrerbildung. In: Eickelmann, B./Grell, P./Moser, H./Niesyto, H./Schulz-Zander, R. (Hrsg.): Jahrbuch. Medienpädagogik 9. Wiesbaden, S. 359–387.
- Schiller, F. (2016): Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Berlin.
- Schneede, U. M. (1994): Joseph Beuys Die Aktionen. Kommentiertes Werksverzeichnis mit fotografischen Dokumentationen. Ostfildern-Ruit bei Stuttgart.
- Schneede, U. M. (2001): Die Geschichte der Kunst im 20. Jahrhundert. Von den Avantgarden bis zur Gegenwart. München.
- Schneede, U. M. (2007): Ritual als Werk. Joseph Beuys' Aktionen. In: Michaels, A./Althoff, G. (Hrsg.): Die neue Kraft der Rituale. Heidelberg, S. 67–85.
- Schöpf, N. (2010): Vernetztes Denken und Berufsbildung. Diskursanalytische Befunde aus der Berufspädagogik. Münster.
- Schuler, H./Görlich, Y. (2007): Kreativität. Ursachen, Messung, Förderung und Umsetzung in Innovation. Praxis der Personalpsychologie. Göttingen.
- Segler, T. (2000): Kreativitätsförderung im Unternehmen. In: Holm-Hadulla, R. M. (Hrsg.): Kreativität. Heidelberg, S. 77–108.
- Siebert, H. (2009): Theorieansätze in der Erwachsenenbildung. In: MAGAZIN erwachsenenbildung.at. Das Fachministerium für Forschung, Praxis und Diskurs, Ausgabe 7/8.
- Siemon, J. (2013): Evaluation eines komplexen Lehr-Lern-Arrangements: Eine netzwerk- und inhaltsanalytische Studie am Beispiel der Einführung in ein Modellunternehmen. Wiesbaden.
- Spöttl, G./Windelband, L. (2012): Schwächt das „Übergangssystem“ die berufliche Bildung? (Teil 1). In: lernen & lehren, H. 106, S. 81–86.
- Stamm, I. (2007): Zwischen Neurobiologie und Sozialethik. Zum soziologischen Gehalt von Gefühlen in den Werken von Jürgen Habermas und Antonio Damasio. Oldenburg.
- Statistisches Bundesamt (2016): Basistabelle. Internationale BIP. Ort. Online verfügbar

- unter
<https://www.destatis.de/DE/ZahlenFakten/LaenderRegionen/Internationales/Thema/Tabellen/Basistabelle_BIP.html> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Steger, H. (1990): Europäische Geschichte als kulturelle und politische Wirklichkeit. München.
- Steinhagen, A. (2011): Kreativität als grundlegendes Soft-Skill im schulischen Bildungsprozess. In: Hansel, T. (Hrsg.): Soft Skills. Alternative zur Fachlichkeit oder weiche Performance? Freiburg, S. 85–104.
- Stemmler, D. (1977): Zu den Multiples von Joseph Beuys. Anlässlich der Ausstellung Joseph Beuys – Multiplizierte Kunst, 13. Oktober–20. November 1977. Bonn.
- Stiles, K. (1998): Uncorrupted Joy: International Art Actions. In: Schimmel, P. (Hrsg.): Out of Actions: between performance and the object. New York/London.
- Stomporowski, S. (2011): Didaktische Markierungspunkte einer Beruflichen Bildung für eine nachhaltige Entwicklung. In: bwp@ Spezial 5 – Hochschultage Berufliche Bildung 2011, Workshop 09. Online verfügbar unter <http://www.bwpat.de/ht2011/ws09/stomporowski_ws09-ht2011.pdf> (letzter Zugriff: 02.10.2016).
- Stüttgen, J. (1990): Der Erweiterte Kunstbegriff und Joseph Beuys' Idee der Stiftung. Mit Zeichnungen von Johannes Stüttgen. Köln.
- Suwalla, I. (2014): Kreativität, Kultur und Raum. Ein wirtschaftsgeographischer Beitrag am Beispiel des kulturellen Kreativitätsprozesses. Wiesbaden.
- Theurer, C. (2014): Kreativitätsförderndes Klassenklima als Determinante der Kreativitätsentwicklung im Grundschulalter. Kassel.
- Tiggelers, K.-H. (2006): Kreativität und Schule. In: Konrad, F.-M./Sailer, M. (Hrsg.): Homo educabilis. Studien zur Allgemeinen Pädagogik, Pädagogischen Anthropologie und Bildungsforschung. Münster, S. 65–78.
- Tritschler, K.-H. (2008): Jeder Mensch ist ein Künstler. Joseph Beuys und der erweiterte Kunstbegriff. In: Zeitgeist, H. 1, S. 34–36.
- Tulodziecki, G. (2015): Medienkompetenz. In: Gross, F. v./Meister, D./Sander, U. (Hrsg.): Medienpädagogik. Weinheim/Basel, S. 194–228.
- Ulrich, R. (2007): Edutainment. Bildung macht Spaß. Hamburg.
- UNESCO (Organisation der Vereinten Nationen für Bildung, Wissenschaft, Kultur und Kommunikation) (2006): Leitfaden für kulturelle Bildung. UNESCO-Weltkonferenz für kulturelle Bildung: Schaffung kreativer Kapazitäten für das 21. Jahrhundert. Online verfügbar unter <http://www.unesco.at/bildung/kulturbildung_roadmap_de.pdf> (letzter Zugriff: 25.09.2016).
- UNESCO (2010): Zweite Weltkonferenz für kulturelle Bildung. Seoul Agenda: Entwicklungsziele für Künstlerische/Kulturelle Bildung. Online verfügbar unter <https://www.unesco.de/fileadmin/medien/Dokumente/Kultur/Kulturelle_Bildung/111024_Seoul_Agenda_DE_final.pdf> (letzter Zugriff: 26.09.2016).
- USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) (2016): Die Genres der USK. Online verfügbar unter <<http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>> (letzter Zugriff: 06.10.2016).
- Urban, K. K. (2004a): Aspekte und Konzepte der Kreativitätsforschung. In: ders.: Kreativität. Herausforderung für Schule, Wissenschaft und Gesellschaft. Münster, S. 25–62.
- Urban, K. K. (2004b): Kreativität in der Schule. Vom Störfaktor zum Unterrichtsziel. In:

- ders.: Kreativität. Herausforderung für Schule, Wissenschaft und Gesellschaft. Münster, S. 63–83.
- Verbraucherzentrale Bundesverband e. V. (2016): Versicherungsprinzip. Online verfügbar unter <http://www.verbraucherbildung.de/materialkompass/unterrichtsmaterial/versicherungsprinzip> (letzter Zugriff: 01.10.2016).
- Verspohl, F.-J. (1984): Joseph Beuys Das Kapital Raum 1970–77. Strategien zur Reaktivierung der Sinne. Mit Fotos von Ute Klophaus. Frankfurt am Main.
- Volmer, J. (2013): Führung und Kreativität in Organisationen. In: Kruse, D. (Hrsg.): Kreativität, Innovation und Entrepreneurship. Wiesbaden, S. 59–76.
- Waltershausen, S. v. (1856): Gauss zum Gedächtnis. Leipzig.
- Wastian, M./Braumandl, I./Rosenstiel, L. v. (2012): Angewandte Psychologie für das Projektmanagement. Ein Praxisbuch für die erfolgreiche Projektleitung. Heidelberg.
- Weber, B. (2014): Grundzüge einer Didaktik sozio-ökonomischer Allgemeinbildung. In: Fischer, A./Zurstrassen, B. (Hrsg.): Sozioökonomische Bildung. Bonn, S. 128–154.
- Weinert, F. E. (2001): Leistungsmessungen in Schulen. Weinheim.
- Wenzlik, A. (2012): Schlüsselkompetenzen in der Kulturellen Bildung. In: Bockhorst, H./Reinwand, V.-I./Zacharias, W. (Hrsg.): Handbuch Kulturelle Bildung. Bobingen, S. 146–150.
- Wiemker, M. (2009): Machinima. Game Engines und die Demokratisierung des Kinos. In: Kunst und Unterricht. Exkurs: Computerspiele. Beilage zum Heft 329/330, S. 16–19.
- Wolters, O. (2008): Elektronische Spiele. Wachstumsmarkt mit großer Wertschöpfung. In: Picot, A./Zahedani, S./Ziemer, A. (Hrsg.): Spielend die Zukunft gewinnen. Wachstumsmarkt elektronische Spiele. Berlin/Heidelberg, S. 25–36.
- Wulf, C. (1989): Mimesis. In: Gebauer, G. (Hrsg.): Historische Anthropologie. Zum Problem der Humanwissenschaften heute oder Versuche einer Neubegründung. Reinbek bei Hamburg, S. 83–125.
- Wulf, C. (2005): Zur Genese des Sozialen. Mimesis. Performativität. Ritual. Bielefeld.
- Wulf, C. (2007): Mimetisches Lernen. In: Göhlich, M./ders./Zirfas, J. (Hrsg.): Pädagogische Theorien des Lernens. Weinheim/Basel, S. 91–101.
- Wulf, C. (2007): Pädagogik des Performativen: Theorien, Methoden, Perspektiven. Weinheim/Basel.
- Wulf, C./Poulain, J./Triki, F. (2007): Einleitung. In: dies. (Hrsg.): Die Künste im Dialog der Kulturen. Europa und seine muslimischen Nachbarn. Berlin, S. 9–18.
- Wulf, C./Zirfas, J. (2014): Homo educandus – Eine Einleitung in die Pädagogische Anthropologie. Wiesbaden.
- Zeller, C. (2010): Ästhetik des Authentischen. Literatur und Kunst um 1970. Berlin.
- Zhou, J./Shalley, C. E. (2013): Zum Verständnis von Kreativität am Arbeitsplatz. Ein Überblick zu verschiedenen Ansätzen der Kreativitätsforschung. In: Kruse, D. (Hrsg.): Kreativität, Innovation und Entrepreneurship. Wiesbaden, S. 1–42.
- Zimmer, R. (2000): Handbuch der Sinneswahrnehmung. Freiburg.
- Zuckerlandl, V. (1958): Mimesis. In: Merkur, Bd. 12.